

REVOLUTION ODER TOD



ACHTUNG!
Spielen Sie jetzt
die exklusive
Xbox 360 Demo von
RED FACTION GUERRILLA:
www.rfg-demo.de

RED FACTION
GUERRILLA
REDFACTION-GUERRILLA.DE



© 2009 THQ Inc. Developed by Volition, Inc. THQ, Volition, Inc., Red Faction: Guerrilla, Geo-Mod and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. "PS3", "PLAYSTATION" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, XBOX LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft.

GEE JULI/AUGUST 2009

GEE

LOVE*FOR*GAMES

PLAYSTATION | XBOX | WII | PC | DS | PSP

Juli/August 2009 | 4,50 € A 4,80 € CH 7,50 sfr

REVOLUTION! 20 PERSONEN, DIE
VIDEOSPIELE GERADE NEU ERFINDEN

ONLINEWELTEN FÜR KINDER

HANDYSPIELE MIT GPS

KILLEN RAUBKOPIEN SPIELE?

ALLE TERMINE FÜR GAMER

Die Sims 3

Wir sind dein Volk

Mehr Gefühle, mehr Chancen
und gleich eine ganze Stadt zur
Selbstverwirklichung: Nie war
ein Spiel so menschlich



WWW.GEEMAG.DE

46



Ihr seid das Volk. Deswegen dürft ihr auf der neuen GEE-Website jeden Artikel kommentieren

Editorial

Juli/August 2009

„Die Deutschen haben sechs Monate Winter und sechs Monate keinen Sommer“, hat Napoleon einmal gesagt. Deswegen flüchtet die GEE-Redaktion nach der Produktion ihrer traditionellen Doppelausgabe zur Jahresmitte auch einige Tage außer Landes in den wohlverdienten Urlaub. Die gute Nachricht: Die Zeit bis zum Erscheinen des nächsten Hefts am 24. August wird trotzdem weniger GEE-los als sonst.

Denn Anfang August erfüllen wir euch und uns einen lang gehegten Wunsch und launchen eine komplett neu gestaltete und erweiterte Website. Man musste kein Web-Designer sein, um zu erkennen, dass unsere bisherige Page www.geemag.de immer unter ihren Möglichkeiten geblieben ist. Wir werden bei der neuen Seite deswegen nicht nur ästhetisch auf die Style-Tube drücken, sondern sie auch inhaltlich neu erfinden. Neben dem kompletten Archiv aller je in GEE erschienenen Storys sollen hier interessante Themen, die es zeitlich nicht ins Magazin schaffen, ebenso ihren Platz finden wie Ersteindrücke von Games und Studiobesuchen oder Neuigkeiten aus dem Redaktionsalltag. Auf der neuen Site bündeln wir zudem endlich alle unsere Internetprojekte wie Geemag TV und GEE Display an einem zentralen Ort. Aber keine Angst: Die immergleichen News und Screenshots, wie sie viele andere Seiten verbreiten, werdet ihr vergeblich suchen. Dieses Spiel überlassen wir weiterhin den anderen. Denn wo GEE draufsteht, ist jetzt auch GEE drin.

Unser Schriftzug prangt jedoch nicht nur auf unseren Online-Seiten oder diesem Heft, sondern auch auf so mancher Spielverpackung in Form der „GEE liebt mich“-Auszeichnung. Diesen Monat haben sich gleich vier Spiele diesen Award verdient: „Die Sims 3“ (Test ab Seite 20), „Infamous“ (Seite 26), „Rhythm Paradise“ (Seite 33) und „Plants Vs. Zombies“ (Seite 38). Damit wird ein Rekord eingestellt: Nur ein einziges anderes Heft brachte es bisher auf genauso viele Liebesbekundungen – und allem Gejammer über das Sommerloch zum Trotz war es ebenfalls eine Juli/August-Ausgabe. Sollte Napoleon also mit seiner Prognose in diesem Jahr einmal mehr Recht behalten, habt ihr wenigstens etwas zu spielen.

Viel Spaß mit diesem Heft, die Redaktion

Inhalt

Juli/August

07 Neues

Das Beste aus der Welt von 1 und 0

16 Retro

Alte Games, neue Ideen

Games

20 Die Sims 3

Sie leben! Der neue Teil der Erfolgsserie simuliert das menschliche Dasein wie nie zuvor

26 Infamous

Im Superspiel zum Superhelden: In „Infamous“ erlangen wir durch eine Schockwelle übermenschliche Kräfte

28 The Void

30 Let's Tap

31 Red Faction Guerilla / Zeno Clash

32 Demigod / Rote Karte

33 Rhythm Paradise

34 Online

36 Punch-Out / Mod des Monats

37 Bionic Commando

38 Plants Vs. Zombies / Boom Blox Smash Party

39 Fuel / Big Bang Mini

40 Little King's Story / Star Ocean: The Last Hope

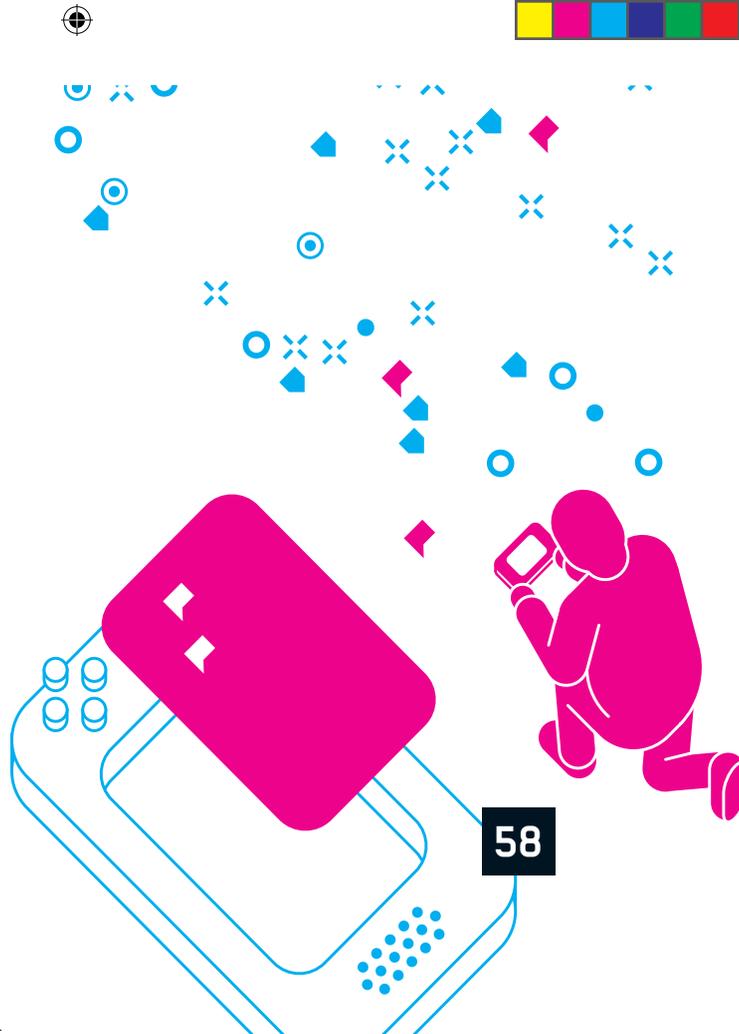
41 Virtua Tennis 2009 / Auch neu

42 Wir freuen uns auf ...



Gametrailer To Go

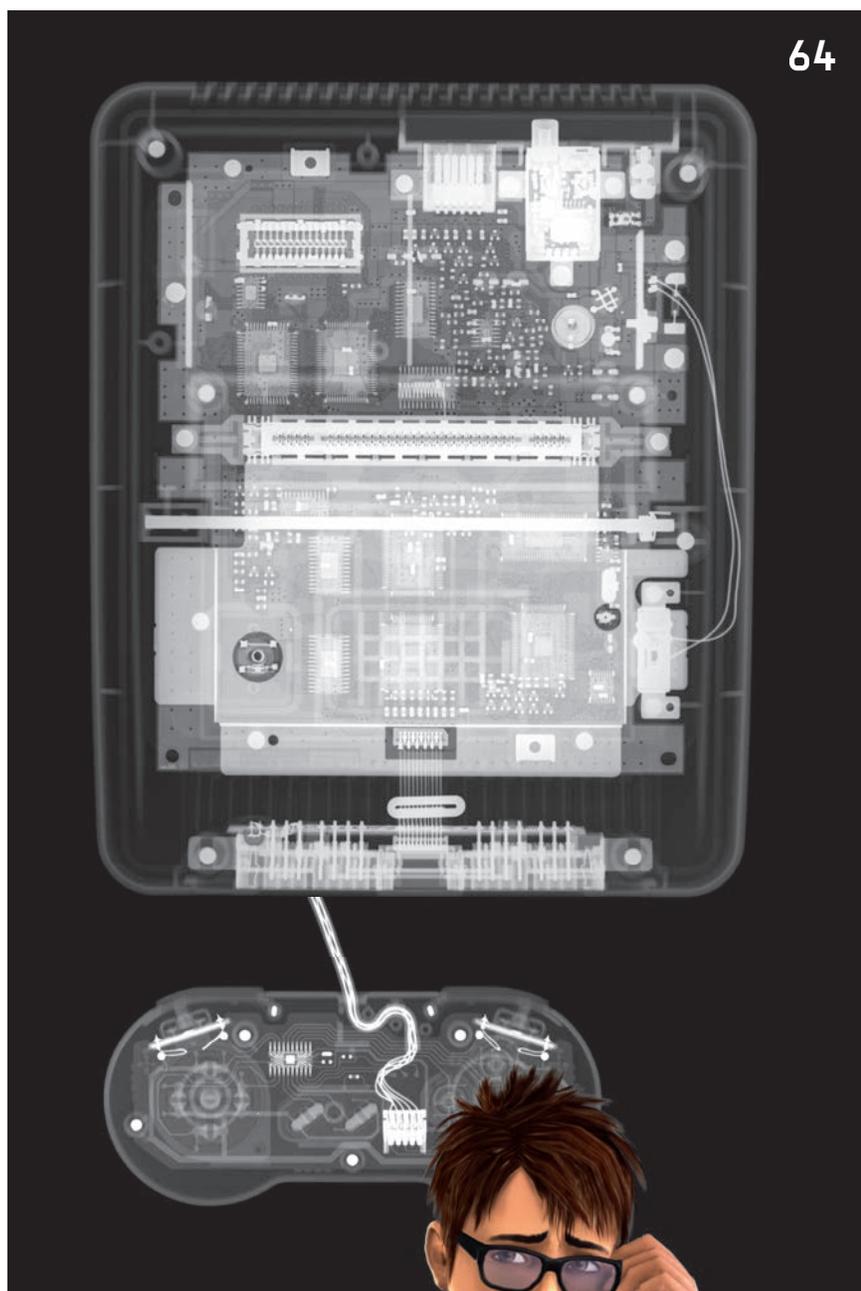
Diese Pixelquadrate, die neben vielen Gamesrezensionen im Heft zu finden sind, heißen QR-Codes. Damit könnt ihr Videos zum Spiel aufs Handy laden. Einfach das Symbol mit der Handkamera fotografieren, und schon lädt der Trailer. Falls es nicht klappt, verpasst eurem Handy gratis die Software von www.readerload.de



26



46



64

Storys

- 46 Feature: Auf zum nächsten Level**
Ob Entwickler, Wissenschaftler oder Wirtschaftsbosse: Diese 20 Leute prägen die Zukunft des Videospiele
- 54 Service: Kinderreich**
Auch Kinder toben bereits millionenfach durch virtuelle Welten. Die besten Online-Spielplätze im GEE-Test
- 58 Feature: Der Weg ist das Spiel**
Schluss mit Stubenhocken: Handys mit GPS-Empfänger verwandeln die ganze Welt in ein Game
- 64 Fotostrecke: Innenleben**
Hier geht es um die inneren Werte: Im Röntgengerät geben Spielkonsolen und Controller ihre Geheimnisse preis
- 70 Service: Spielplan**
Alles auf einen Blick: Der GEE-Kalender präsentiert die Games-Veranstaltungen der zweiten Jahreshälfte
- 72 Feature: Umsonst ist der Tod**
Trotz verbesserter Schutztechniken wird weiter raubkopiert. Wir fragen, warum – und zeigen Alternativen
- 76 Galerie: Stielprägend**
54 Pflanzen, die in Videospiele Wurzeln schlagen

Rubriken

- 80 Virtuelle Welten: „Kriminalität folgt den Möglichkeiten“**
Straftat bleibt Straftat – auch wenn sie online begangen wird. Wir klären auf, wie die Polizei im virtuellen Umfeld ermittelt
- 81 E-Sport: Böse Buben, gute Buben**
Mit Online-Poker lässt sich gutes Geld verdienen. Das finden auch immer mehr E-Sportler im virtuellen Ruhestand
- 82 Kunst: Hommage à la Sackboy**
Werke von Dalí, van Gogh und Duchamp sind für die Ewigkeit – nun erweisen ihnen Levels in „Little Big Planet“ die Ehre
- 83 Wissenschaft: Der Naseweis**
Sind Gerüche in Videospiele möglich? Ein englischer Wissenschaftler untersucht die neueste Technologie
- 85 Produkte**
Die besten Gadgets, Filme, Bücher und Platten des Monats
- 92 Gib mir fünf**
Die fünf ????? / Fünf Fakten über „Wario“ / Fünf Fragen an Jacques Exertier, den Creative Director von „Rabbids Go Home“
- 94 Tobias O. Meißners Kolumne**
Dieses Mal: Meisterliche Einzel-Levels in Games, die keine Meisterwerke sind (Teil 2)
- 96 Leserbrief, Impressum**
- 98 Durchgespielt**

Neues

Das Beste aus der Welt von 1 und 0



FLASH-GAME

Meisterwerk

Der Illustrator Nathan Jurevicius hatte im Jahr 2000 eine folgenreiche Begegnung: Im Hintergrund eines von ihm selbst gezeichneten Bildes fiel ihm ein schwarzhaariges Mädchen ins Auge, dem er bisher kaum Beachtung geschenkt hatte. Er taufte die so niedlich wie gruselig dreinschauende Kleine auf den Namen Scarygirl und beschloss, sie zur Heldin eines Videospiele zu machen. Bevor daraus Wirklichkeit wurde, verging jedoch beinahe ein Jahrzehnt. Jurevicius verkaufte erfolgreich Figuren und Bilder von Scarygirl, das Spiel jedoch wollte einfach nicht erscheinen. Bis jetzt. Und siehe, das Warten hat sich gelohnt: Mit seinem kostenlosen Jump'n'Run-Adventure zeigt der Künstler, wie großartig Browsergames sein können. Ein Comic und ein Zeichentrickfilm sind übrigens bereits in Arbeit. Mal sehen, wie lange. www.scarygirl.com



Doppelkopf

„Ich habe erst hier auf der Party mit Produzent Marc Ecko über Spiel-details sprechen können. Klingt alles sehr cool.“



Michael C. Hall, 38, der in der Fernsehserie „Dexter“ einen Serienkiller spielt, der Serienkiller killt und als Blutspritzer-Experte bei der Polizei arbeitet, bei einer Pre-Launch-Party zum iPhone-Spiel „Dexter – The Game“. Er leiht darin seinem digitalen Ebenbild die Stimme.

GAME-KUNST

Das Bild als Rätsel als Spiel



Im neuen Werk des Flashkünstlers Patrick Smith alias Vectorpark gibt es jede Menge zu entdecken: In den Stillleben, die uns „Windsill“ nacheinander präsentiert, zupfen, drehen und tasten wir mit dem Mauszeiger so lange herum, bis wir seine verborgenen Mechanismen ergründet haben und ins nächste Bild dürfen. Die erste Hälfte von „Windsill“ kann kostenlos heruntergeladen werden, die zweite kostet drei Dollar – und ist jeden Cent wert. www.windsill.com (PC/Mac)

GEWINNSPIEL

BMX Worlds 2009

1984: Im selben Jahr, in dem das erste BMX-Game „Hyper Bike“ für den Commodore 64 erscheint, findet im Kölner Jugendpark das erste BMX-Event statt. Im Sommer 2009 beherbergt das Gelände vom 10. bis 12. Juli die besten Biker der Welt. Schreibt uns eine Postkarte mit dem Stichwort „Flachland“, wir verlosen ein „Cynic“-BMX der Marke Felt und 5x2 Festival-Tickets.

www.bmxworlds.de



BEWEGUNG

I Like To Move It

Eine echte Lachnummer war die erste Version des „Gametrak“: Handschuhe, die mit Schnüren an einer Kontrolleinheit befestigt waren, übertrugen Bewegungen der Spieler ins Game. „Gametrak Freedom“ macht es besser, indem es einfach die Wiimote kopiert. Das erste Spiel wird eine knallbunte Minigame-Sammlung und erscheint im Herbst für Xbox 360.

www.squeeballs.com

Countdown

370.000

Wörter von 50 verschiedenen Sprechern wurden für die Dialoge in „Fable 2“ aufgenommen.

698

vom Spieler eingegebene Vokabeln konnte das Infocom-Textadventure „Zork“ aus dem Jahre 1980 verstehen.

189

Mal ist in „House Of The Dead: Overkill“ das Wort „Fuck“ zu hören. Das brachte dem Spiel einen Eintrag ins Guinness Buch der Rekorde.

77

vom Spieler gesprochene Kommandos versteht das Strategiespiel „Tom Clancy's Endwar“ aus dem vergangenen Jahr.

0

Sätze spricht Held Link im Verlauf der Geschichte von „The Legend Of Zelda: Twilight Princess“.



Super Mario Land

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



Schachmario

Nach dem Nintendo-Monopoly gibt es nun auch ein Super-Mario-Schachspiel. Bemerkenswert: Die Dame auf Marios Seite ist nicht etwa Prinzessin Peach, sondern Luigi. Gibt es für rund 30 Euro bei www.usaopoly.com

Ich bin dann mal raus
Farbs, ein Gamedesigner bei 2K Australien, wollte sich selbstständig machen. Seine Kündigung reichte er stilecht ein: als Mario-Level-Crack, an dessen Ende eine unmissverständliche Botschaft steht: „I Quit“.
www.farbs.org



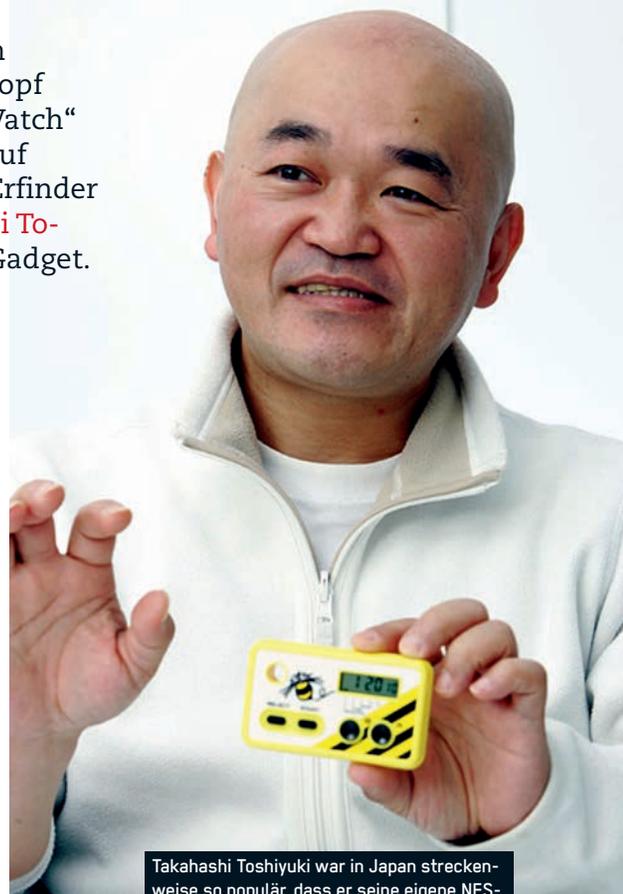
Speed Up

Knüppelhart verlangen die „Lost Levels“ dem Spieler auch heute noch alles Können ab. Wie mühelos sie eigentlich zu bezwingen sind, zeigt dieser formidable Speedrun in pfeilschnellen 8:35 Minuten:
www.snipurl.com/em2ut

INTERVIEW

„Den Arm rauf- und runterschnellen“

Wie oft können wir in zehn Sekunden auf den Feuerknopf hämmern? Die „Shooting Watch“ verrät es uns – jetzt sogar auf dem iPhone. Wir befragten Erfinder und Rekordhalter **Takahashi Toshiyuki, 50**, zum skurrilen Gadget.



Takahashi Toshiyuki war in Japan streckenweise so populär, dass er seine eigene NES-Videospielserie „Adventure Island“ bekam

Die „Shooting Watch“ kam 1987 auf den Markt und hat sich seitdem millionenfach verkauft. Wie sind Sie auf die Idee gekommen?

Takahashi: 1986 habe ich als Mitarbeiter des Entwicklungsstudios Hudson unser damaliges Game „Star Soldier“ bei verschiedenen Famicom-Turnieren auf der Bühne vorgeführt. Ich hab dabei so wahnsinnig schnell geschossen, dass das bei den Kids einen Trigger-Boom ausgelöst hat. Zu der Zeit war ein Triggercount jedoch nicht einfach zu messen. In meinem Fall konnte man ihn durch Filmaufnahmen herausfinden, aber die Kinder besaßen diese Möglichkeit natürlich nicht. Deshalb haben wir die „Shooting Watch“ entwickelt.

Es gibt Sonderauflagen der „Shooting Watch“, von Fans entwickelte Homebrew-Versionen auf dem DS und nun die iPhone-Portierung. Wieso ist das Gerät so populär?

Es ist sehr spannend, den Triggercount mit anderen zu vergleichen. Denn obwohl es eine ganz einfache, simple Sache ist, muss man viel trainieren, um sich zu verbessern.

Sie selbst schaffen unglaubliche 16 Anschläge pro Sekunde. Auf Videos im Internet ist die Bewegung Ihres Fingers aufgrund der Geschwindigkeit kaum wahrnehmbar. Was genau ist Ihre Technik?

Ich drücke nicht nur mit meiner Fingerspitze. Meine Art zu Triggern wird „tataki“ genannt. Dabei lässt man vom Ellenbogen aus den kompletten Arm rauf- und runterschnellen.

Stepptänzer lassen ihre Füße versichern und Pianisten ihre Hände. Wie sieht es mit Ihren Fingern aus?

Gleich 1986 kam im Spaß zwar mal dieses Thema auf, aber wirklich versichert habe ich meinen Finger nicht.

Welche Vorteile hat Ihnen Ihre Technik bei anderen Spielen verschafft?

Ich kann bei Rollenspielen die Texte schneller wegzudrücken! (lacht)

In vielen Spielen ist schnelles Triggern gar nicht mehr gefragt: Joysticks bekamen Dauerfeuer-Regler, und oft reicht es bereits aus, den Knopf einfach gedrückt zu lassen. Was halten Sie von solchen Hilfsmitteln?

Das ist der Wandel der Zeit. Spieler wollen halt gerne einfach vorankommen und den Endgegner schnell besiegen. Persönlich finde ich das etwas traurig. Aber mal ganz ehrlich: Wenn ich die Möglichkeit dazu habe, stelle ich den Controller auch gerne auf Dauerfeuer.

Hudson Soft www.hudson.co.jp/16shot

Takahashi in Action www.snipurl.com/takahashi

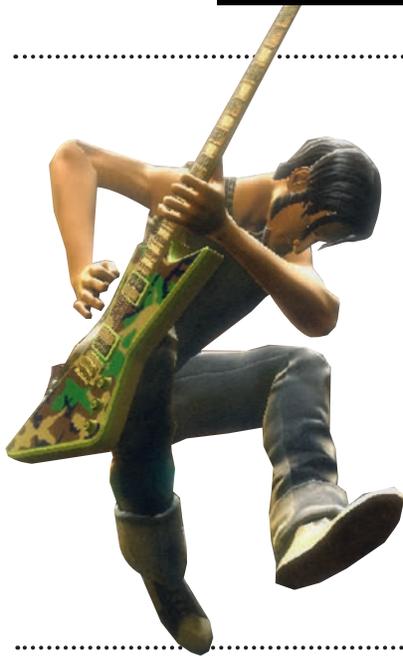
GAME

Housemänner

„All Your Beats Are Belong To Us“ proklamieren die Houser von Justice im Jump'n'Run „Electro Wars“ und stiebitzen den Kollegen von Daft Punk die Sample-CDs. Und wir holen sie zurück. Beim Gegner-Wegschaffen ertönt der Vocoder aus „Harder, Better, Faster, Stronger“. Etwas härter, besser, schneller und stärker hätte gerne auch das Spiel sein dürfen. www.mirandow.com/daftpunk



Trotz Logo und Musiksnipseln: Dieses Game ist so inoffiziell wie viele der Samples von Daft Punk selbst



WETTBEWERB

Laut rockte der Schnee

We salute you! Tausend Dank für eure Energie in tausend Metern Höhe beim GEE-„Guitar Hero“-Contest während der „Ski & Snowboard Masters“ im Zillertal. Wer auch seine Rampensauqualitäten erproben will, besucht diesen Sommer den Xbox Live Truck. Termine: www.snipurl.com/alivetour

FEEDBACK

Sehr treffend

Lange angekündigt, endlich draußen: Die „FPS (First Person Shooter) Vest“ lässt einen durch acht Druckluftkammern an der Vorder- und Rückseite spüren, aus welcher Richtung man gerade gefragt wurde. Wer von den Brust-Punches nicht genug hat, kriegt demnächst von einem Militärhelmet-Add-on bei Headshots auch noch einen auf die Rübe. 100 Euro, www.thinkgeek.com



TANZSPIELE

Darf ich bitten?

Von Tango bis Technogehampel: Für diese drei Tanzspiele brauchst du Taktgefühl und Rhythmus in den Fingern



01

Princess Debut

In diesem Spiel tanzen wir uns durch eine romantische Geschichte über eine kleine Prinzessin, die prächtige Ballkleider trägt. Mit sechs verschiedenen Prinzen wirbeln wir sie per Stylus zu unterschiedlichen Musikstilen von Tango bis Walzer übers Parkett. Unser Ziel: den besten Tanzpartner für den königlichen Ball zu finden. Ab Juni, für DS, knapp 30 Euro.



02

Rockabilly Head

Die Musik in diesem Flashgame klingt zwar nicht nach Rockabilly, aber die Spielfiguren tragen Lederjacken, Koteletten und Tolle. Und vor allem fordern sie uns zum Luftgitarrespielen heraus und bringen uns Tanzschritte bei. Nur wer dabei die Tasten akkurat im Takt anschlägt, hat eine Chance, vor ihnen zu bestehen. Kostenlos für Mac und PC, www.snipurl.com/rocka



03

Tecktonic World Tour

Tecktonic ist ein angesagter Tanzstil aus Frankreich, bei dem metrosexuelle Jungs in engen Klamotten und funky Frisuren herumspringen, als wären sie beim Aerobic-Kurs im Fitnessstudio. Und genau das machen sie auch in diesem Spiel, wenn der Stylus passend zu den Electro-House-Beats Kreise trifft und Linien nachzeichnet. Für DS, circa 30 Euro.

Upper und Downer



Optimismus 2012 ist es so weit. Dann flimmert das Abenteuer eines Jungen über die Leinwand, der große Monster besteigen und töten muss. Der „Shadow Of The Colossus“-Film wird atemberaubend ... hoffentlich atemberaubend schön.

Zurückgeschaltet Sonys ehemaliger Europa-Chef David Reeves hat der Gamesbranche den Rücken gekehrt. Er wolle, so Reeves, der Gesellschaft etwas zurückzahlen und fortan nur noch gemeinnützige Arbeit verrichten.

Viel versprechende Vorlage Die Geschichte der schwedischen Schwerverbrecherbande, die das Gizmondo-Handheld entwickelte und nebenbei einen Ferrari schrottete, ist so schräg, dass daraus nun ein Film entstehen soll.



Bye-bye Duke! Seit 1997 wartet die Welt auf „Duke Nukem Forever“. Das Warten hat nun ein Ende - und zwar ein jähes. Der Entwickler 3D Realms gibt den Titel wegen finanzieller Probleme auf. Wir werden das Warten vermissen.

Keine Angst Dass wir nur wenige lokalisierte Spiele aus Japan in die Finger bekommen, sind wir gewöhnt. Aber dass das Horrorgame „Fatal Frame IV“ von Suda 51 („No More Heroes“) hierzulande nicht erscheint, ist ein Skandal.

Ascaron ist insolvent Zugegeben: Für vier Jahre Arbeit war das Rollenspiel „Sacred 2“ nicht gerade der Überflieger. Aber dass eines der wenigen deutschen Studios mit Ambition und Verve am Abgrund steht, ist traurig.



PC-GAME

Brummbär

In „Enviro Bear“ brettern wir als Braunbär mit einem geklauten Auto durchs Gehölz, um genug Nahrung für den Winterschlaf aufzusammeln. Spielt sich so chaotisch, wie es klingt. www.snipurl.com/envirobear



Sieht nicht nur schön aus: der Mikrokosmos von „Microsia“

MUSIKSPIEL

Organische Klänge

In Andreas Illigers preisgekröntem „Microsia“ experimentieren wir mit musikalischen Mikroorganismen herum, die sich gegenseitig klanglich und rhythmisch beeinflussen. So erschaffen wir entspannte Beats und Visuals zugleich. „Electroplankton“ für Fortgeschrittene.

Für PC, 20 Euro, www.microsia.de

KUNSTFESTIVAL

A Maze 09

Vom 3. bis 6. Juni prämierte die Berliner Veranstaltungsreihe „A Maze“ Kunst mit Spielen und kunstvolle Spiele. Wir stellen drei der Beiträge vor

01 WiiSpray

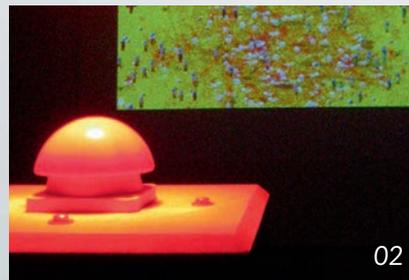
Die Graffiti-Simulation „WiiSpray“ ist eine Diplomarbeit von Martin Lihs und Frank Matuse, Studenten der Bauhaus-Universität Weimar. Die Wiimote ist in eine Controller-Can eingelassen und verhält sich ähnlich einer richtigen Spraydose. Mit ihrer Hilfe könnten mehrere Graffiti-Künstler unabhängig von ihrem Aufenthaltsort zugleich an einem Projekt arbeiten. www.wiispray.com



02 War Game

Die Computerinstallation des Programmierers und Künstlers Leif Rumbke zeigt ein Schlachtfeld mit vielen niedlichen Pixelsoldaten, die sich gegenseitig niedlich und virtuell umbringen. Wem das zu lange dauert, der kann den roten Knopf drücken.

www.rumbke.de



03 Subserious

Das schnuckelige 2D-Flash-Spiel „Subserious“ ist ein Studenten-Game für bis zu acht Spieler, das gratis über das Internet gespielt werden kann. Den arktischen Krieg zwischen schwer bewaffneten Robben und Pinguinen gibt's zum Download unter

www.subserious.net



Die Gewinner der Wettbewerbe findet ihr unter www.amaze-festival.de



TOP TEN

Bits mit Kids

Von „Little King's Story“ bis zu „Fable 2“: In Spielen wird immer mehr virtueller Nachwuchs gezeugt. Hier sind zehn Games, in denen der Storch zu Besuch kommt

01 „Little King's Story“ (Wii, Marvelous)

Werfen wir zwei Untertanen in eine Kirche, schwebt gleich nach der Heirat ein Balg vom Himmel.

02 „Phantasy Star III: Generations Of Doom“ (Diverse, Sega)

Das RPG erstreckt sich über Generationen, in denen wir mit unseren Nachfahren weiterspielen.

03 „Sims 2“ (PC, Maxis)

Hier kommen auch homosexuelle Paare zu ihrem Familienglück – durch Adoption.

04 „Fable 2“ (Xbox 360, Lionhead)

Als weiblicher Spielcharakter bringt man seinen Nachwuchs selbst zur Welt.

05 „Harvest Moon - A Wonderful Life“ (PS2 / Gamecube, Marvelous)

In der Bauernhofsimulation bitten uns die eigenen Kinder um Ratschläge in Sachen Liebe.

06 „Sim Life“ (PC, Maxis)

Auf dem genetischen Spielplatz züchten wir Spezies, die sich dann von selbst fortpflanzen.

07 „Virtual Families“ (PC, Last Day Of Work)

Die Familie altert auch, wenn man nicht spielt. Nach dem Tod übernehmen wir die Nachfahren.

08 „Spore“ (PC, Maxis)

Beim Zeugen von Kindern können wir in einem Editor das Aussehen unserer Rasse verändern.

09 „Viva Piñata: Chaos im Paradies“ (Xbox 360, Rare)

Nach einem Paarungs-Minigame kommen die asexuellen Babys per Luftpost.

10 „Die Gilde 2: Seeräuber der Hanse“ (PC, 4Head)

Sorgen wir in dieser Handelssimulation nicht rechtzeitig für Nachfahren, ist das Spiel zu Ende.

CONTROLLER

Pokerface nicht inklusive

Als die Computertastatur erfunden wurde, hat niemand daran gedacht, dass Menschen vielleicht mal Online-Poker spielen werden. So ist diese dafür auch alles andere als optimal – meinen zumindest die Profi-Poker-Zocker von „Poker Controls“ und haben deswegen den kabellosen „Poker Controller“ entwickelt. Damit fühlt sich Online-Poker an wie ein cooles Konsolenspiel. www.pokercontrols.com

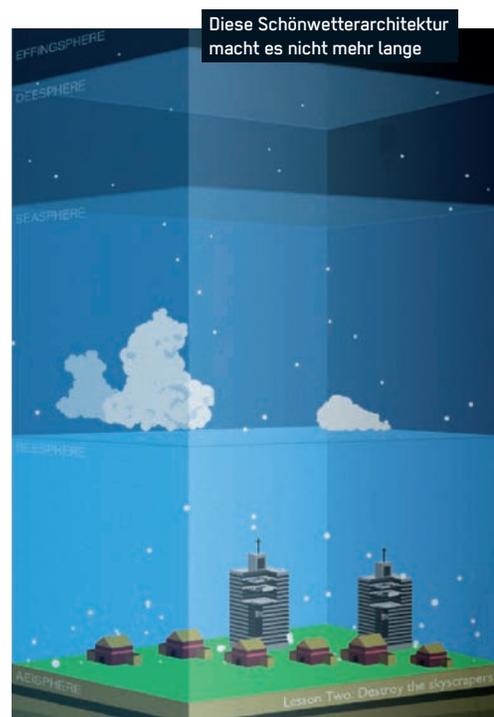


EXPERIMENT

Love-shooter

Lange, identisch aussehende Korridore und Bauklotzarchitektur:

Das kennen wir noch aus der Frühzeit des Egoshooters. Anstatt uns jedoch à la „Doom“ durch Gänge rennen und auf Monster schießen zu lassen, erzählen die Game-Designer Terry Cavanagh („Pathways“) und Stephen Lavelle („Signifier“) in ihrem Spiel „Judith“ mit Retro-Optik eine Liebesgeschichte. www.distractionware.com



FLASH-SPIEL

Total verhagelt

Ob Notwasserung oder Kernspaltung: Infografiken prägen unser Bild von Geschehnissen und Prozessen. Im Flash-Spiel „Effing Hail“ zerstören wir in einer Infografik mit riesigen Hagelkörnern Gebäude oder Flugzeuge – wir richten also selbst eine Katastrophe an und erklären dabei, wie sie vonstatten ging.

www.snipurl.com/effinghail



TECHNIK

Miesfilter

Unsere Plasma- und TFT-Bildschirme sind inzwischen einfach zu gut, um alte Atari-Spiele mit authentischer Grafik zu spielen. Daher haben US-Studenten einen Monitor-Filter entworfen, der Schlieren und unscharfe Ränder ins Bild zaubert und so die Illusion des Nichtperfekten perfektioniert. www.bogost.com

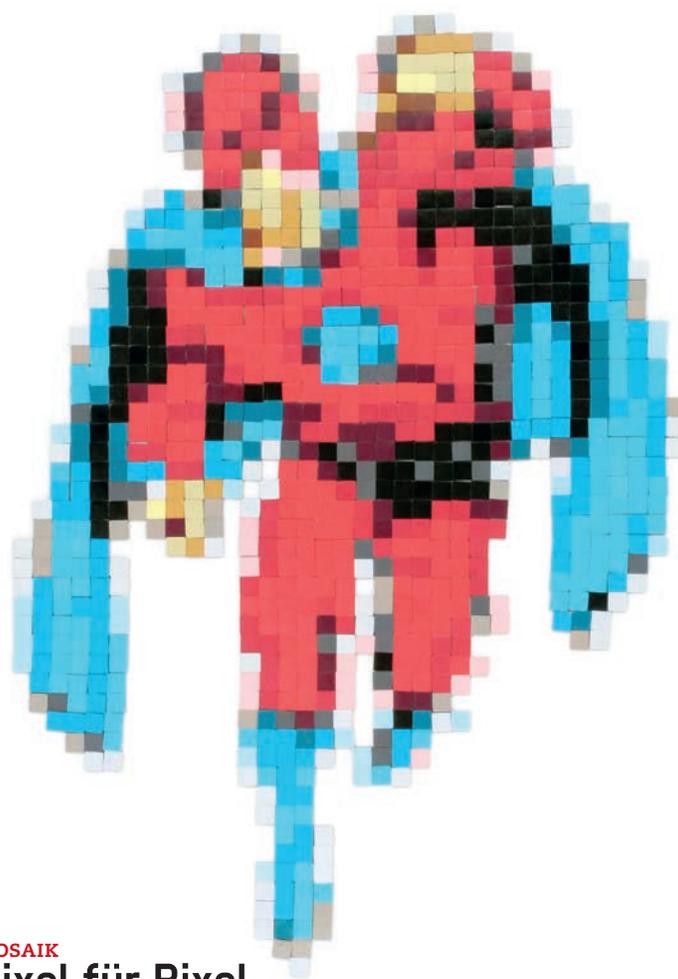
DESIGN

Unerreichbar schön



Garantierter Bestseller - aber leider nicht im Handel erhältlich

Der Schwede Daniel Jansson ist Student am Umeå Institute of Design, 8-Bit-Nerd und verliebt ins NES-Design. Darum finden sich in seinem Portfolio neben vielen anderen Studien auch ein drahtloses NES-Pad und Nintendos Konsolenerstling als Handheldversion. Das Highlight ist jedoch die NES-Mouse aus Polyurethan-Schaumstoff. Noch sind das zwar nur Design-Luftschlösser, aber vielleicht meldet sich ja irgendwann ein Hersteller – wir zumindest hoffen das sehr. www.mousevomit.com/blog/art



MOSAIK

Pixel für Pixel

Kühlschrankschmuck mit Game-Motiven gibt es viele. Doch nur der New Yorker Designer Pieter Woudt ist auf die Idee gekommen, die atomaren Bestandteile jeder Spielgrafik als 1400-teiliges Magnetset zu veröffentlichen. Aus den jeweils einen Quadratcentimeter großen „Magnetic Pixels“ kann nun jeder sein ganz persönliches Lieblingsmotiv legen. www.magneticpixels.com



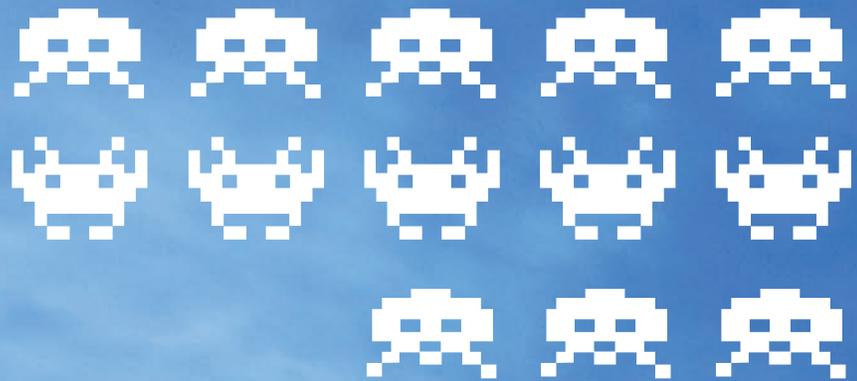
DVD

Vergangenheitsverherrlichung

Drei Stunden komprimierte Nostalgie verspricht die neue DVD „Phosphor Dot Fossils: Level 2“. Die Highlights: Gameplay-Videos verschollen geglaubter Spiele und herrlich absurde Werbespots aus den Jahren 1972 bis 1987.

20 Euro, www.thelogbook.com/media

Promotion



Rheingewinn

Die selbst ernannte europäische Leitmesse der Games-Industrie findet ab dieses Jahr in Köln statt. Von allen Fesseln befreit, will die Gamescom vom 19. bis zum 23. August richtig aufdrehen

Köln ist eine Messestadt und der Rheinländer eine Frohnatur. Da passt es perfekt ins Bild, dass die Gamescom nicht einfach nur eine Messe werden möchte, sondern ein mehrtägiger Event. Dort soll gestaunt, gespielt und gefeiert werden. Auf dem mit 284.000 Quadratmetern viertgrößten Messegelände der Welt präsentieren große Publisher wie Atari, Nintendo, Sony oder Sega ihre Blockbuster fürs Weihnachtsgeschäft. Aber auch kleine Anbieter sollen in den vier Messehallen zu den Themenbereichen Actionspiele, Sportspiele, Lifestylesoftware und E-Sport nicht zu kurz kommen. Funsport-Arten und andere actionreiche Aktivitäten stehen im Outdoorbereich auf dem Programm. In den Tagen vor der Messe findet die Games Developers Conference statt. Über 1000 professionelle Spieleentwickler tauschen sich dort aus. Der professionelle Gedanke wird auf der Gamescom fortgeführt. So informiert ein Karrierecenter über Einstiegsmöglichkeiten in die Spielebranche. Köln mag zwar nur die viertgrößte Stadt Deutschlands sein, im August wird sie zur weltweiten Gaming-Hauptstadt. Kartenvorverkauf ab sofort auf www.gamescom.de und in allen Saturn-Märkten.

Foto: Kölnmesse

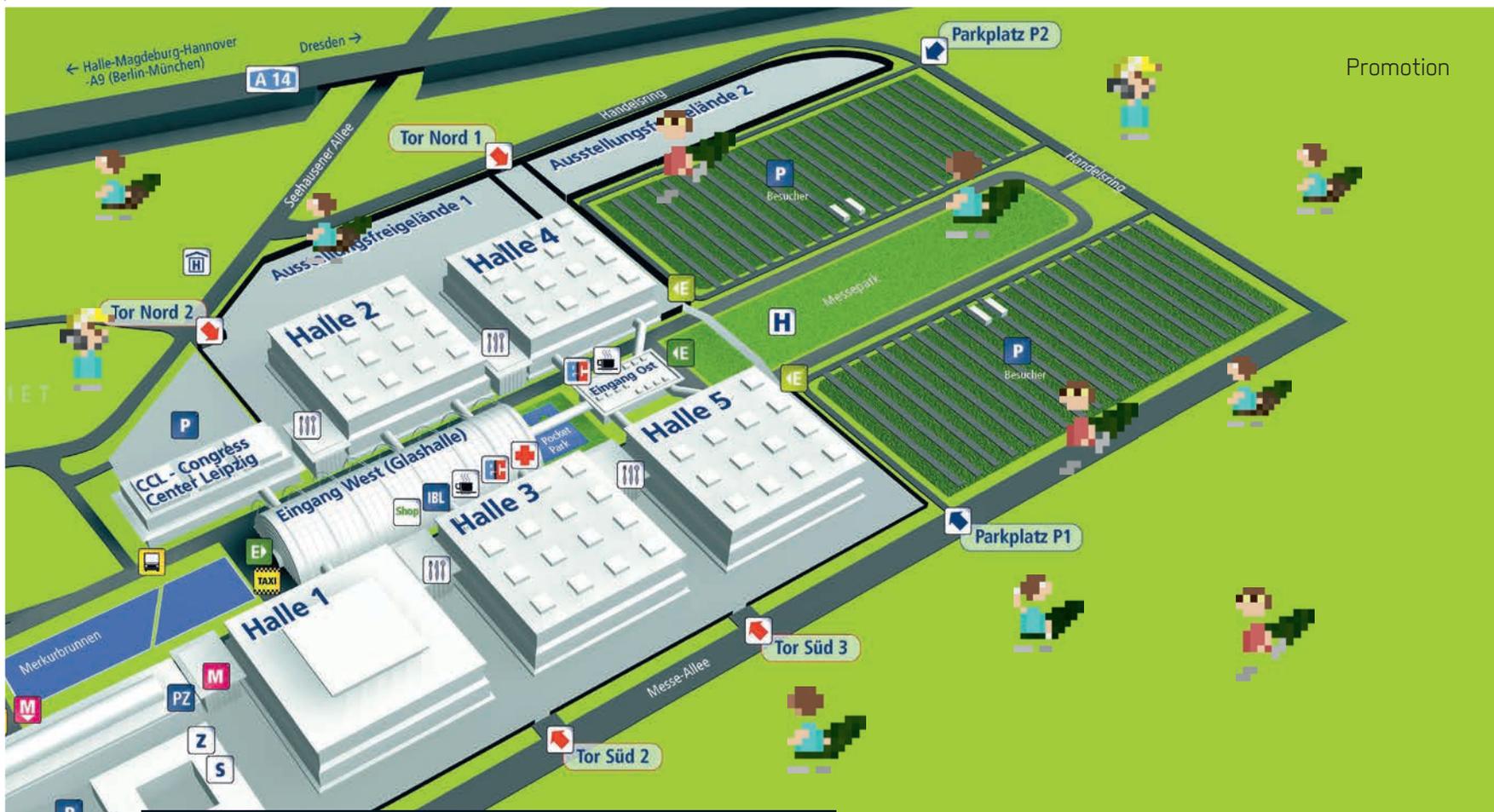
GamescomCamp

Wer sich das Festivalvollprogramm geben mag, der sollte sein Zelt am besten im GamescomCamp aufschlagen. Der offizielle Campingplatz der Gamescom liegt im Kölner Jugendpark, auf einer Halbinsel, die mitten in den Rhein hineinragt. Das Campinggelände ist nur einen Super-Mario-Sprung vom Messegelände entfernt, bietet Verpflegung, Rheinstrandidylle und Lagerfeuerromantik sowie eine Action-Area mit Hochseilparcours für alle, die sich virtuell noch nicht genug ausgetobt haben.

Reservierungen und Infos unter:
www.gamescomcamp.de

Gamescom-Festival

Bevor am Donnerstag, den 20. August der Messebetrieb der Gamescom aufgenommen wird, geht mittwochs im Rhein-Energie-Stadion schon mal die Post ab. Ab 18 Uhr liefern die Toten Hosen, die spanische Band Ska-P und die Ohrbooten beim großen Eröffnungskonzert einen Vorgeschmack auf die Party, die einen auf dem Gamescom-Festival die darauf folgenden Tage erwartet. Denn am Wochenende vom 21. bis 23. August spielen weitere musikalische Acts in der Innenstadt. Außerdem ist es geplant, auch fernab des Messegeländes in der Innenstadt Gamingzonen zu errichten.



Neustart

Die Games Convention Online: Eine Messe erfindet sich neu

Nach sieben erfolgreichen Jahren in Leipzig verlegten die großen Spielefirmen ihre Branchenmesse nach Köln. Statt sich damit abzufinden, hat die Messe Leipzig die Games Convention neu erfunden: Games Convention Online (GCO) heißt sie nun und ist laut Veranstaltern die weltweit erste Messe für Browser-, Online- und Mobile-Games. Zusätzlich will die Messe sich „von einer Produktmesse zu einer modernen Beziehungsmesse wandeln“, sagt Wolfgang Marzin, Vorsitzender der Geschäftsführung der Messe Leipzig. Gamer sollen mit Community-Events und anderen Angeboten aktiv in das Messegesehen eingebunden werden. 50.000 bis 70.000 Besucher will man so erreichen.

Vor Ort
Während sich im Business Center die Branche zum Erfahrungsaustausch und Kontaktknüpfern trifft, warten in den Publikumshallen mehr

als 50 Aussteller wie Gameforge und Bigpoint auf die Messebesucher. Hier kann sich jeder über die neusten Online- und Handygames informieren, probespielen, an Wettbewerben teilnehmen und Merchandise abstauben. Das pulsierende Herz der GCO ist jedoch die Community Stage in Halle 3. Dort gibt es zwischen Anime-Kino und Konzerten von Künstlern wie Gaming-Barde Jan Hegenberg die Gelegenheit, andere Spieler kennen zu lernen. Gamer-Gilden und Cosplayer haben hier die Möglichkeit, sich vor Publikum stilecht in Szene zu setzen. Das passende Ork- oder Elfen-Kostüm nebst Plastikschwert und weiterem Zubehör kann auf dem Community Market erworben werden. Weitere Highlights: Das Deutschlandfinale der World Cyber Games (WCG) wird erneut in Leipzig ausgetragen. 200 E-Sportler kämpfen um nationale Titel und eine Qualifikation für den internationalen Wettkampf. Fans können jedes Match live verfolgen und ihre Favoriten anfeuern. Im Rahmen der Ausstellung Casemodding@

GCO gibt es zudem die schönsten und absurdesten PC-Umbauten zu bestaunen. Außerdem kann jeder, der sich berufen fühlt, mit seiner eigenen Case-Mod an den ModdingMasters 2009 teilnehmen. Eine Zeitreise erleben die Besucher in einer in Zusammenarbeit mit dem Computerspiele Museum Berlin ausgerichteten Retrospektive zum Thema Online-Games.

Im Netz
Dem Online-Thema entsprechend, gibt sich die Messe auch im Internet als Ereignis. Highlights der World Cyber Games, Interviews mit Entwicklern und Berichte über ausgestellte Spiele werden per Videostream übertragen. Aktuelle Spiele der Aussteller können auf der offiziellen Messe-Webseite probegespielt werden, Zusatzlevels und sonst kostenpflichtige Spielgegenstände sind dort kostenlos erhältlich.

Des Nachts
Auf der Leipziger Festwiese, in direkter Nähe zum Stadtzentrum, wird ein Campingareal eingerichtet, das Gamercamp. Hier darf gefeiert und gechillt werden. Neben Basketball-Plätzen und Lounges gibt es auch einen W-Lan-Hotspot für schnellen Internet-Zugang. Wer es also mit dem Feiern etwas übertreibt – immerhin gibt es auf einer großen Bühne Programm bis spät in die Nacht – kann sich den nächsten Messtag auch einfach in sein überhitztes Zelt streamen lassen.

Games Convention Online, 31. Juli bis 2. August, Messegelände Leipzig, Tageskarte 11 Euro (Vorverkauf 10 Euro), www.gamesconvention.com

Games

Storys, Rezensionen und News zu den besten Spielen des Monats

BEWEGUNGSMELDER

Dynamisch

In früheren Spielen war alles statischer: Da bewegten sich Passanten auf vorprogrammierten Routen von A nach B, und keiner kümmerte sich um uns. Sprachen wir trotzdem jemanden an, hörten wir stets dieselben Sätze. Heute ist die virtuelle Umwelt dynamischer, lebendiger und nimmt uns sogar wahr: Je nachdem, wie wir uns in „Fable“ entwickeln, fliegen uns Frauenherzen zu, werden wir von den Massen bejubelt, oder die Bewohner flüchten kreischend in ihre Hütten. Sind wir bei „Infamous“ (ab Seite 26) hilfsbereit, werden wir zum begehrten Fotomotiv. Lassen wir aber Verwundete links liegen, bewirft man uns mit Steinen. Und sabbelt unser Sim in „Die Sims 3“ (ab Seite 20) auf einer Party pausenlos über das falsche Thema, steht er bald alleine da. Das mag enttäuschend sein, ist aber wie im echten Leben – und das wiederum ist für ein Spiel durchaus wünschenswert.

SIMULATION

Die Sims 3



Das neue „Sims“-Spiel verspricht die absolute Freiheit. Jeder soll in dieser Lebenssimulation mit seinem virtuellen Alter Ego auf jede nur erdenkliche Art glücklich werden können. Stimmt das tatsächlich? Und wenn ja: Macht das auch Spaß? Text: Gernot Gricksch



GEE 09

PC | MAC

Getestet PC | Entwickler & Publisher Electronic Arts | Termin erschienen | Preis 50-60 (Collector's Edition) Euro | USK 6 | Spieler 1

Heidelinde ist keine Traumfrau auf den ersten Blick. Sie ist ziemlich dick, etwas überdreht, und ihr Kleidungsstil ist auch nicht jedermanns Sache: Heidelinde trägt einen langen, weiten Batikrock zu Zöpfchenfrisur und Riemchensandalen. Sie ist ein Hippie – und lesbisch ist sie obendrein. Im wirklichen Leben hätte es Heidelinde also nicht besonders leicht. Dass sie sehr intelligent ist, enorme soziale Kompetenz und Familiensinn besitzt und vor Humor nur so strotzt, würden viele Leute nicht herausfinden, da sie keine Anstalten unternähmen, solch eine Graswurzelmutti überhaupt kennen zu lernen. Doch bei den Sims ist das anders. Die Sims-Welt ist voll von virtuellen Wesen, die nichts lieber sind als sozial. Hier plaudert jeder mit jedem und ist prinzipiell offen für alle. Und anders als in vielen Simulationen oder Aufbau- und Rollenspielen muss man hier keinen festen Wegen folgen. Jeder Sim soll leben können, wie er will – und dabei nach seiner Fassung glücklich werden. Der Handlungsspielraum sei grenzenlos, versprechen die Entwickler.

Aber gilt das auch für Heidelinde? Ich mache den Praxistest und setze mir Ziele: Ich will meine pummelige Antiheldin die große gleichgeschlechtliche Liebe finden lassen. Mit ihrer Lebensgefährtin soll Heidelinde dann ein Kind großziehen (wo auch immer das herkommen mag), sie soll sechs grundverschiedene berufliche Karrieren starten, ohne jemals ernsthafte finanzielle Not zu leiden. Und sie soll in einem großen sozialen Netzwerk leben, ohne sich dafür anbietern zu müssen. Ich werde mir nämlich erlauben, Heidelinde immer mal wieder schlechte Laune haben und andere Sims das auch spüren zu lassen. So bin ich nun mal. Wollen wir doch mal sehen, wie „Die Sims 3“ mit meinem Lebensplan klarkommt.

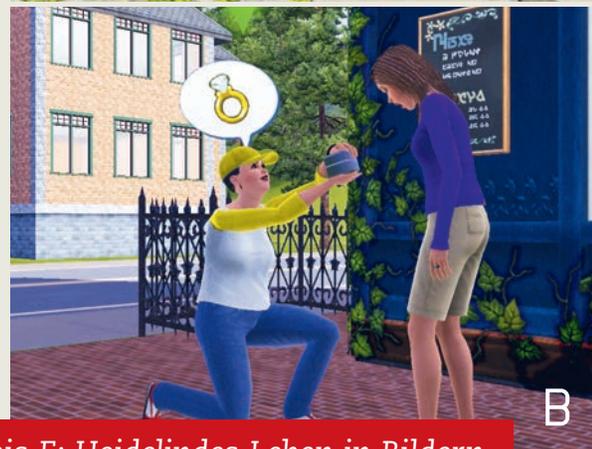
Mein Sim heißt Heidelinde. Sie will die Frau fürs Leben finden

Zuerst geht es in den Create-a-Sim-Bereich, Heidelindes Kreißsaal. Hier erschaffe ich mir mein virtuelles Alter Ego. Die Optionen sind dabei reichhaltiger als beim Vorgänger. Die Garderobe ist prall gefüllt mit Freizeit-, Abend- und Sportkleidung. Ich kann jedes noch so kleine Detail meiner Spielfigur modifizieren. Das klappt schon mal super. Heidelinde sieht bei ihrer „Geburt“ genau so aus, wie ich sie haben will. 1:0 für „Die Sims 3“: Ich brauchte bei der Schöpfung keine Kompromisse einzugehen.

Bei der Charaktergestaltung muss ich dagegen in Kategorien denken. Hier gebe ich mit Stichwortschablonen das Verhalten vor, das Heidelinde an den Tag legen wird, wenn ich sie nicht kontrolliere. Ich habe sie im Optionsmenü als „sehr selbstständig“ definiert, also wird sie völlig autonom handeln und zum Beispiel eigenständig die Toilette aufsuchen, sollte ich selbst einmal aufs Klo gehen, ohne die Pausentaste zu drücken. Ich will eine intellektuelle Träumerin. Und eine, die mir nicht ständig aus dem Haus joggt und wieder mühsam eingesammelt werden muss, damit sie den Abwasch macht. Den Fehler habe ich bei „Sims 2“ gemacht, das passiert mir nicht noch mal. Eine sanftmütige Stubenhockerin mit weltfremden Flausen im Kopf? Das könnte mit einer Kombination aus „geistesabwesend“, „Bücherwurm“, „Vegetarier“, „hasst Sport“ und „Familiensinn“ klappen. Ich verzichte darauf, Heidelinde mit den Charaktereigenschaften „geisteskrank“ und „niemals nackt“ zu versehen. Obwohl es mich reizt: Würde Heidelinde dann im Wintermantel duschen und dabei den Seifenspender anpöbeln? Das probiere ich vielleicht beim nächsten Sim aus. Jetzt muss ich erst einmal eines von fünf angebotenen Lebenszielen wählen, die mir ob meiner Charakterwahl angeboten werden. Es stinkt mir ein wenig, dass ich mich so früh schon festlegen soll, schließlich wurde mir doch völlige Handlungsfreiheit versprochen. Ich entscheide mich zähneknirschend dafür, eine berühmte Autorin werden zu wollen. Mal sehen, ob ich meinen Lebenstraum im Laufe der Zeit ändern darf oder ohne ernsthafte Konsequenzen ignorieren kann. ➔



Oben: Ein Sim kann in vielen Arbeitsfeldern Karriere machen – auch in der Raumfahrt
Links: Lebenswichtig für die Kontaktpflege: Partys am Strand



A bis F: Heidelindes Leben in Bildern



Oben: Wer den Müntefering spielen will, kann das tun: Bei den Sims können alle Knacker recht problemlos junge Frauen erobern
Links: Sport wird groß geschrieben in Sim City. Das Fitnessstudio hat „25 Stunden am Tag“ geöffnet, der Wellness-Tempel kostet keinen Eintritt



Die virtuelle Stadt ist riesig - und für die Sims tatsächlich komplett frei begebar

Nachdem ich ein erstes kleines Häuschen bezogen und eingerichtet habe, muss ich noch mal im Charaktermenü nachschauen: Habe ich nicht doch versehentlich „geisteskrank“ gewählt? Nein, habe ich nicht. Warum bricht mein Sim dann regelmäßig und ohne erkennbaren Anlass in manisches Gelächter aus? Warum latscht Heidelberg in Unterwäsche hysterisch giggelnd durchs Wohnzimmer? Sie benimmt sich wie eine Statistin aus „Eine flog über das Kuckucksnest“. Nach einer Viertelstunde habe ich die Erklärung: Heidelberg

Restaurants, Bibliotheken, Parks: Die Sims entdecken ihre Stadt

hat eine Glückssträhne und deshalb exzessiv gute Laune. Und die entlädt sich in exakt vierminütigen Rhythmen in psychisch labil anmutenden Glucksern. Wird solch eine Schrullentussi die Frau fürs Leben finden? Ich habe Zweifel.

Wohliges Gefühl

Immerhin habe ich keine anderen Probleme: Wer „Sims 2“ gespielt hat, wird sich auch im neuen Spiel schnell zurecht finden. Die Steuerung ist nahezu unverändert, die groben Abläufe sind gleich. Die auffälligste Neuerung: Heidelberg und ihre Nachbarn können jetzt eine ganze Stadt völlig frei begehen. Sie können allein oder mit Freunden Restaurants besuchen, im Fitnessstudio trainieren, Wellness machen, in der Bibliothek abhängen, im Park Schach spielen oder einfach durch die Straßen flanieren und jeden Sim vollquatschen, der ihnen entgegenkommt. Und das sind nicht wenige. Es stellt sich sehr schnell ein, das bekannt-wohlige „Sims“-Gefühl. Denn diese Simulation ist zwar unbestreitbar ein hoch komplexes Konstrukt – die Kunst der Macher jedoch besteht darin, diese Komplexität läppisch aussehen zu lassen. Im Gegensatz zu vielen Rollenspielen, deren Regelwerk man erst nach ei-



Wie im richtigen Leben: Die größten Überraschungen kommen oft per Handy

Vom Spiel zum Spielfilm

Ein wesentliches Element und die vielleicht weitreichendste Neuerung in „Sims 3“ ist ein Tool, das es ermöglichen soll, mit seinen Sims richtige Filme zu drehen. Die Macher versprechen einen kompletten Produktionsablauf mit Drehbucherstellung, Besetzung, Dreh, Schnitt und Soundtrack-Arbeit, für den man das laufende Spiel nicht einmal verlassen muss. Die fertigen Filme werden sich dann direkt aus dem Game in Videoplattformen wie Youtube hochladen lassen. Wie gut dieser Sims-Moviemaker ist, können wir leider nicht sagen: Dieses Feature war in unserer Testversion noch nicht enthalten.



Oben: Im Stadtpark wird viel Networking betrieben - und einer irritierend großen Leidenschaft für Schach gefrönt
Rechts: Auch eine mögliche Karriere: Bademeister im städtischen Freibad. Die Sims können aber auch einfach als Gast hingehen. Mindestens eine Liege ist immer frei



Weitersagen

Das Kauderwelsch, das die Sims sprechen, ist laut Erfinder Will Wright eine Mischung aus Ukrainisch, dem Dialekt der Navajo-Indianer, dem philippinischen Tagalog und einer gehörigen Portion Blödsinn.

ner Woche zu durchschauen beginnt, kann selbst der unerfahrenste PC-Spieler bei den „Sims“ flott und ohne Handbuchstudium einsteigen. Er identifiziert sich schnell mit seiner Spielfigur und freut sich aufrichtig über jeden kleinen Fortschritt in der kuschelig-freundlichen Vorstadtwelt. Heidelberg ist mein Kind geworden, dem ich den Lebensweg ebnen will. Ich betrachte mit Stolz und Zufriedenheit, wie sie langsam, aber sicher vorankommt. Binnen kürzester Zeit wird sie sich in der Computerstadt etabliert haben.

Das Erfolgsrezept der „Sims“ ist die positive Grundhaltung des Spiels

Die „Sims“ entspannen mich. Was die Reihe vom ersten Teil an auch bei Nicht-Spielern, besonders bei Frauen und weiblichen Teenagern, zum Erfolg gemacht hat, nimmt auch mich nach kurzer Zeit gefangen: die positive Grundhaltung des Spiels. Hier wird erschaffen, nicht zerstört. Hier wird belohnt, was Menschen mit Östrogen-Haushalt sowieso besser können als Testosteron-Besitzer: sensibel mit anderen zu interagieren. Dank der Verlässlichkeit der Sims ist das ungleich weniger kompliziert als im wirklichen Leben: Sollte der virtuelle Nachbar Sport lieben, freut er sich jedesmal, dass man ihn mit Fußball vollsüßt. Wenn man drei Mal pro Woche die Kollegin mit einer Anekdote unterhält, wird sie immer gern mit einem plauschen. Diese Sicherheit ist es, die „Die Sims“ für so viele Menschen reizvoll macht. Das definitive Wissen, dass A stets zu B führt. Für alle, die durch die permanente Unwägbarkeit des modernen Lebens verunsichert sind, ist diese Gewissheit Balsam für die Seele. Wäre das im wirklichen Leben auch so, gäbe es keine Amokläufer. Tatsächlich könnte man „Die Sims 3“ als psychosoziales Lernprogramm nutzen, um Soziopathen und NPD-Wählern spielerisch nahezubringen, wie menschliche Interaktion funktioniert. Und wie man ein sinnvolles und akzeptiertes Mitglied der Gesellschaft wird: indem man arbeitet, zum Beispiel. ➔



Oben: Das idyllische Seeblick-Szenario hat erstaunlicherweise keinerlei erkennbare Auswirkungen auf die romantische Stimmung der Sims
Links: Bis dass der Tod uns scheidet? Bei „Sims 3“ kann man nach dem Ableben sogar als Geist weiterspielen

Indem man bestimmte Pflichten erfüllt, zumindest ein Minimum an sozialen Kontakten pflegt, die Grundregeln von Höflichkeit und Anstand beherrscht und ein gewisses Maß an Toleranz an den Tag legt. Wer das im Spiel beherzigt, wird viel Grün in seinem Laune-Balken sehen.

Und doch wäre es unfair, die Sims bloß als sehr aufwendig programmierte Barbie-Welt zu betrachten. Zum einen legt das Spiel seinen Figuren regelmäßig Steine in den Weg, die sich zwar nicht mit Real-Life-Debakeln wie Finanzkrise, Bundesligaabstieg oder Schweinepest messen lassen, Heidelinde und ihre Nachbarn jedoch genug auf Trab halten, dass sie nicht in völliger Fluffigkeit versinken. Zum anderen besitzt „Sims 3“ etwas, das Barbie & Co völlig abgeht: Selbstironie. Von der grotesken Kauderwelschsprache über teilweise herrlich überzogene Animationen bis zu abstrusen und unerwarteten Gags wie Geistererscheinungen, Alien-Attacken und Slapstick-Einlagen: Die „Sims“ sind sich ihrer eigenen Kuriosität erfrischend bewusst.

Es ist ein Junge

Kurios gestaltet sich auch Heidelindes Liebesleben: Im Park trifft sie eine Frau namens Bebe, die tatsächlich ähnlich obscure Zöpfe trägt wie sie selbst. Beim ersten Geplauder stellt sich heraus, dass beide Büchernarren sind. Und beide Single. Ich hetzte Heidelinde deshalb auf Bebe los, als wäre Brunftzeit. Ich mache Komplimente, wir flirten, ich massiere ihr den Rücken, wir halten verstohlen Händchen – und schon nach zwei Tagen küssen wir uns zum ersten Mal. Nach vier Tagen hat Bebe jedesmal Sex mit Heidelinde (im Spiel nennt es sich „Techtelmehchel“), wenn sie den Wunsch äußert. Und ich lasse sie das oft wünschen. Ich bin mir nicht sicher, ob ich mit Bebe zufällig die willigste Schlampe in ganz Sim City gefunden habe, ob es womöglich die wahre Liebe ist oder ob es einem die virtuellen Wesen immer so leicht machen. Ich tippe auf Letzteres.

Ein Flirt, ein Kuss und dann ins Bett: Heidelinde hat jetzt eine Freundin

Auch die meisten Sims in meinem Techtelmehchel-freien Bekanntenkreis sind pflegeleicht. Wenn ich Heidelinde gelegentlich maulen, meckern, beleidigen oder Verabredungen ohne Absage platzen lasse, reichen im Regelfall eine Entschuldigung und ein paar Tage gesteigerte Aufmerksamkeit, um alles wieder ins Lot zu bringen. Auch das klappt bekanntlich in der wirklichen Welt nur bedingt.

Zwei Wochen nach dem ersten Techtelmehchel haben Bebe und Heidelinde im kleinen Kreis geheiratet und sind gemeinsam in ihr Haus gezogen. Bebe besitzt seltsamerweise eine stattliche Villa, obwohl sie arbeitslos ist. Ihr Lebensziel, „weltberühmte Chirurgin zu werden“, scheint sie bislang nicht ernsthaft verfolgt zu haben, da sie stundenlang vor der Stereoanlage herumtanzt und – das hat mir gerade noch gefehlt – ständig joggen geht, ob-



Proteste sind erlaubt in der Stadt der Sims - und prinzipiell gewaltfrei

Fazit Macht alles noch besser als die Vorgänger, aber kaum etwas wirklich anders. „Die Sims 3“ ist eine amüsante und entspannende Spielweise voller Kauzigkeiten und Überraschungen.
Für Freunde von „My Sims“, „City Life“, „The Partners“



Oben: Kinder sind in „Sims 3“ meist brav, kleine Symbole geben Auskunft über Befindlichkeiten. Wir haben allerdings keine Ahnung, was das Spiegelei über dem alten Herrn bedeuten soll
Links: Bevorzugte Sim-Spielplatzmode: Ringelshirts

wohl noch dreckiges Geschirr in der Spüle steht. Die Flausen treibe ich Bebe schnell aus, denn nach der Heirat habe ich auch über sie die Kontrolle: Ich lasse sie als Versuchsperson im Pharmalabor arbeiten, während Heidelinde ihre Karriere als Lokaljournalistin vorantreibt. Zwei weitere Wochen später haben die beiden ein Kind adoptiert. Dafür musste Heidelinde bloß beim Jugendamt anrufen, und die netten Beamten lieferten ihr das Gör frei Haus.

Es ist ein Junge. Ich nenne ihn Kevin-Waldemar, nach Bebes erstem Freund und Heidelindes Großvater. Er schreit erstaunlich selten.

Und bevor ich gleich wieder virtuelle Windeln wechseln muss, schnell noch ein Satz: Ja, es stimmt. Man kann bei „Sims 3“ machen, was man will. Das Leben funktioniert immer, egal, wie man es auch führt. Es ist einfach. Zu einfach. Deshalb werde ich Heidelinde demnächst in Rente schicken und im zweiten Anlauf eine andere Strategie verfolgen. Ich werde nicht mehr gemütlich vor mich hinexistieren. Ich werde einen Sim auf seinen Karriereweg schicken und unerbittlich nach ganz oben durchboxen. Und ich werde im Menü von „sehr selbstständig“ auf „unselbstständig“ umschalten. Denn so sehr mich meine gleichgeschlechtliche Soap-Opera anfangs unterhalten hat, nach einer Weile fehlte mir die Herausforderung. Ich will aufsteigen, Konkurrenten abhängen und Nebenbuhler ausbooten. Ich bin nun mal kein Mädchen. Ich bin ein Mann. Ich will kämpfen. Auch bei den Sims. ☛

GEE
liebt mich!

ACTION

Infamous

Comicverfilmungen haben in den letzten Jahren viele altbekannte Superhelden wieder mächtig in Mode gebracht. Frische Helden suchte man hingegen vergebens. Dieses Spiel will das ändern. Text: Oliver Klatt



PS3

Entwickler Sucker Punch | Publisher Sony | Termin erschienen | Preis 70 Euro | USK 18 | Spieler 1

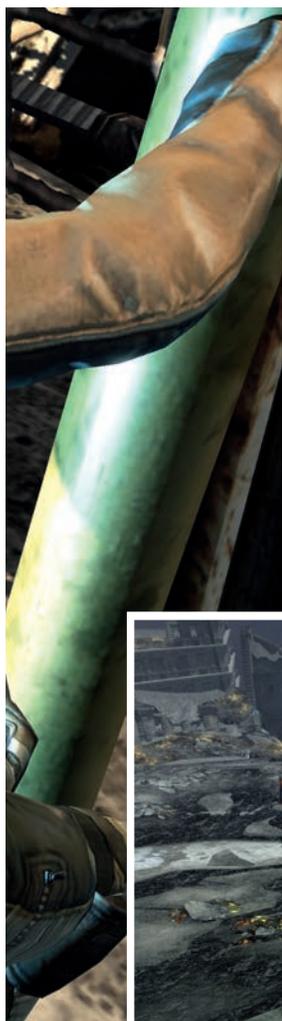


Oben: Bei Stromausfall zapft Cole die Lebensenergie von Feinden an. Klappt auch bei harmlosen Mitbürgern



Das amerikanische Independent-Studio „Sucker Punch“ hat sich mit den „Sly Raccoon“-Spielen als Autorität in Sachen Jump'n'Run-Adventures etabliert. Auch in seinem neuen Spiel wird viel gerannt und gesprungen, der putzige Cartoon-Look der „Sly Raccoon“-Reihe musste für „Infamous“ jedoch einer überaus unputzigen Endzeitvision weichen.

Worum geht's? Eigentlich will Fahrradkurier Cole MacGrath nur seinen Job machen: ein Paket von A nach B fahren, abliefern, fertig. Doch dann kommt alles ganz anders. Das Paket explodiert in seinen Händen, und eine ungeheure elektrische Schockwelle reißt halb Empire City – Coles Heimatstadt – ins Verderben. Wie durch ein Wunder überlebt Cole die Explosion, ist jedoch nicht mehr derselbe: Nachdem er aus einem zweiwöchigen Koma erwacht ist, stellt er fest, dass er Superkräfte entwickelt hat. Aus seinen Händen schießen elektrische Blitze und Schockwellen, seine Widerstandskraft ist übermenschlich, Sprünge aus schwindelerregender Höhe überlebt er ohne einen Kratzer. Anstatt sich lange zu wundern, schreitet der frisch gebackene Superheld zur Tat – schließlich braucht das in Trümmern liegende Empire City seine Hilfe: Reaper und Dustmen – bewaffnete Gangs im Bluttausch – terrorisieren die Überlebenden, und zu allem Überfluss ist auch noch eine mysteriöse Seuche ausgebrochen, die immer mehr Menschen dahinrafft. An Flucht ist nicht zu denken, da die Regierung die aus drei Inseln gebildete Metropole unter Quarantäne gestellt hat. Jetzt kommen wir ins Spiel: Wir helfen dem unter Hochspannung stehenden Cole bei der Ausübung seines Heldenhandwerks. Durch leichte Bewegungen der Analogsticks und Drücken der X-Taste lassen wir ihn in der frei erkundbaren Stadt, deren Bezirke wir nach und nach freispielen, durch die von sterbenden Menschen gesäumten Straßen hechten, mühelos an Fassaden emporklettern, von Dach zu Dach springen, über Stromleitungen balancieren und wie der ge-



Unten: Wird Cole böse, verfinstert sich seine Miene und er verschießt rote Blitze anstatt blaue



Oben: Die Dustmen haben die Gabe, aus Schrott und Strom technoide Monster entstehen zu lassen



Fazit Coles Superkräfte sind super. Die wahre Heldin von „Infamous“ ist jedoch die Steuerung, die uns sofort in Fleisch und Blut übergeht. Mit Cole über die Dächer von Empire City zu springen und Elektrizität auszuteilen ist Spielfluss in Reinkultur.

Für Freunde von „Mirror's Edge“, „Crackdown“, „Spider-Man 2“

Weitersagen

Jährlich sterben in Deutschland rund 200 Menschen an den Folgen eines Stromschlages. Während der Kontakt mit Wechselstrom bereits bei einer Stärke von 50 Milliampere tödlich sein kann, kommt es vor, dass Gleichstromschläge von bis zu 300 Milliampere überlebt werden.

Links: Mit einer Schockwelle kann Cole mehrere Gegner und Objekte gleichzeitig in die Luft schleudern. Anschließend setzt er die zu Boden Geworfenen ganz entspannt unter Starkstrom

ölte Blitz über Funken stiebende U-Bahn-Schienen flitzen. Gegen Gang-Mitglieder, die ihn von den Dächern aus unter Beschuss nehmen oder auf der Straße überfallen, verteidigt sich Cole, indem er seine Angreifer elektrisiert, ihnen Autos entgegenschleudert oder sie durch eine seiner Sonderattacken erledigt, von denen er laufend neue hinzulernt. Besonders effektiv: Cole vom Dach eines Wolkenkratzers in die Mitte einer Meute hinabsausen lassen, um beim Aufprall eine elektrostatische Kettenreaktion auszulösen. Der Kampf gegen das Böse ist jedoch nicht alles im Leben des Superhelden. Cole kann als wandelnder Defibrillator Verwundeten auf die Beine helfen und muss regelmäßig in die Kanalisation von Empire City hinabsteigen, um das Stromnetz zu flicken. Zudem gilt es, Antworten zu finden: Wer ist für die Explosion verantwortlich? Woher hat Cole seine Superkräfte? Und was hat das alles mit den „Erstgeborenen“ zu tun, einem fanatischen Kult, der auf der Suche nach einer „Strahlenkugel“ über Leichen geht?

Empire City ist kaputt - und dennoch bei Tag und Nacht wunderschön anzusehen

Wie sieht's aus? Empire City ist kaputt – und dennoch bei Tag und Nacht wunderschön anzusehen. Die Stadt wirkt so leidgeprüft wie lebendig, die Weitsicht über den Dächern ist eindrucksvoll. Und auch die Bewegungen Coles auf seinem Hindernisparcours durch die urbane Architektur wirken authentisch. Wenn er nach einem waghalsigen Sprung am Fenstersims eines Hochhauses Halt gefunden hat oder sich an einer Wand entlangdrückt und dabei die Hände liebevoll über die Mauer streifen lässt, glaubt man beinahe, die Steine unter den eigenen Fingerspitzen zu spüren. Der zurückhaltende Soundtrack von Breakbeat-Tüftler Amon Tobin setzt zu alldem stimmungsvolle Akzente.

Was uns begeistert „Infamous“ gibt uns das Gefühl von Allmacht. Das ist gefährlich. Und das ist gut. Denn das zwingt uns zum Nachdenken darüber, auf welche Weise Cole seine neuen Kräfte am besten einsetzen sollte. Den ganzen Tag nur Gutes tun, wie es sich für einen Superhelden gehört? Das ist leichter gesagt als getan. Denn versprüht er elektrische Ladungen, kommt es schon mal zu unerwünschten Verletzten. Wer unschuldige Leben schützen will, muss daher besonnen und präzise vorgehen. Allerdings ist es auch ungeheuer befriedigend, sich ganz dem Rausch der Elektrizität hinzugeben und rücksichtslos durch die Straßen zu fegen. Je nachdem, wie wir uns entscheiden, vergibt das Spiel Erfahrungspunkte auf der guten oder bösen Seite unseres Karmameters und lässt uns unterschiedliche Fähigkeiten freischalten. Sogar Coles Umwelt reagiert auf sein jeweiliges Verhalten: Es liegt ganz an uns, ob die überlebenden Bürger von Empire City Cole feiern, wenn er an ihnen vorübergeht, oder ob sie ihn nicht als Helden, sondern als Bösewicht sehen – und ihn mit Steinen bewerfen.

ADVENTURE

The Void

Seelengraffiti

Weitersagen

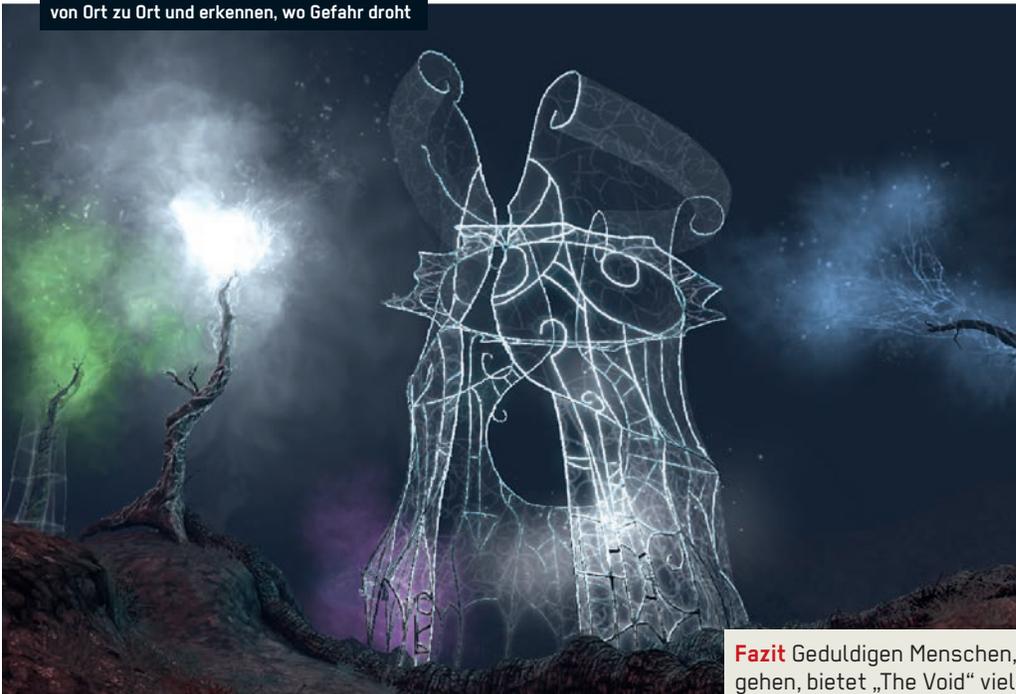
Neben Luís de Camões sind in „The Void“ noch weitere Poeten mit ihren Werken vertreten, zum Beispiel die Russen Anton Tschechow und Maximilian Woloschin sowie der Engländer William Blake.



PC | Entwickler Ice-Pick Lodge | Publisher Atari | Termin erschienen | Preis 40 Euro | USK ab 12 | Spieler 1



Oben: Auf der Übersichtskarte wandern wir von Ort zu Ort und erkennen, wo Gefahr droht



Pathologic“, das Debüt der russischen Entwickler Ice-Pick Lodge, wurde 2005 in ihrer Heimat als Spiel des Jahres gefeiert – international flopte das düstere Adventure hingegen, da die lückenhafte Übersetzung der Dialoge „Pathologic“ unspielbar machte. Auch ihr neues Werk, das hierzulande unter dem Titel „The Void“ (die Leere) erscheint, ist sehr textlastig, weshalb Publisher Atari Wert auf eine originalgetreue Übertragung ins Deutsche gelegt hat.

Worum geht's? Wir sterben. Und hängen nach unserem Tod in einer alpträumhaften Zwischenwelt fest, die ein wenig an die Gemälde von Hieronymus Bosch erinnert. Elf bildschöne Schwestern, die hier gefangen sind, wünschen sich nichts sehnlicher, als aus dieser Vorhölle zu entkommen. Dazu brauchen sie uns. Jedoch werden die Grazien von ihren grausamen Brüdern bewacht, Hybridwesen aus Mensch und Maschine, die sich ein Eingreifen unsererseits aufs Schärfste verbitten. Um den Schwestern genug Stärke für ihre Flucht zu schenken, um selbst an diesem lebensfeindlichen Ort existieren zu können und um für den Kampf gegen die Brüder gewappnet zu sein, benötigen wir Farbe. Die wächst

an diesem seltsamen Ort in verschlungenen Pflanzen am Boden, an Bäumen und in bunt pulsierenden Gesteinsadern. Unsere Aufgabe ist, diese „Lympha“ zu ernten, durch unsere Herzen zu leiten, von denen wir im Laufe des Spiels laufend weitere in den Astralkörper eingesetzt bekommen, und schließlich an unsere Umwelt in Form von „Nerva“ wieder abzugeben. Das geschieht, indem wir mit „Nerva“ bunte Symbole in die Luft zeichnen. Kleine leuchtende Tiere werden dadurch angelockt, und verdorrte Bäume erwachen zu neuem Leben. Flora und Fauna sind jedoch nicht nur Dekoration, sondern dienen uns wiederum als Farbquelle, die wir bei Bedarf anzapfen. Das Spiel wird durch diesen von uns in Gang gehaltenen Nahrungskreislauf zu einer ständigen Reflexion über das Geben und Nehmen.

Wie sieht's aus? „The Void“ gehört wie „Zeno Clash“ (Seite 31) zu den wenigen Spielen, die an die Grenzen der Vorstellungskraft gehen und sich nicht an visuellen Klischees aus Science-Fiction, Fantasy oder Kriegsfilm orientieren. Die Level-Architektur und das Design vieler Figuren erscheint im Wortsinn surrealistisch – das heißt: dem Unbewussten entsprungen.

Was uns begeistert Das Spiel beginnt mit einem Sonett des portugiesischen Dichters Luís Vaz de Camões, lässt uns mit unserer Umwelt allein durch das Malen von Farbglyphen in Verbindung treten, versucht sich an der Vermittlung abstrakter Ideen, anstatt uns eine abgedroschene Geschichte vorzusetzen, und macht auch sonst vieles anders. Das ist mutig, wichtig und leider immer noch viel zu selten.

Was uns nervt Oft bewegen wir uns quälend langsam durch die Welt von „The Void“, ohne genau zu wissen, was zu tun ist. Zwar gibt es immer wieder Farbe zu säen, zu ernten und durch unseren Körper zu leiten. Aber auf Dauer wird das – aller Farbenpracht zum Trotz – eher eintönig. Zudem ist das Voice-Acting gewöhnungsbedürftig: Wenn uns eine der Farbblumen zum hundertsten Mal bedeutungsschwer zuflüstert, dass sie unser Licht im Dunkeln ist oder uns Glück bringt, haben wir schon lange aufgehört, „Halt's Maul!“ in den Bildschirm zu brüllen, sondern kichern nur noch resigniert in uns hinein. *Oliver Klatt*

Fazit Geduldigen Menschen, die auch gern zu Dichterlesungen und ins Theater gehen, bietet „The Void“ viele magische Momente und Begegnungen.

Für Freunde von „Myst“, „Harvest Moon“, „Silent Hill 4: The Room“

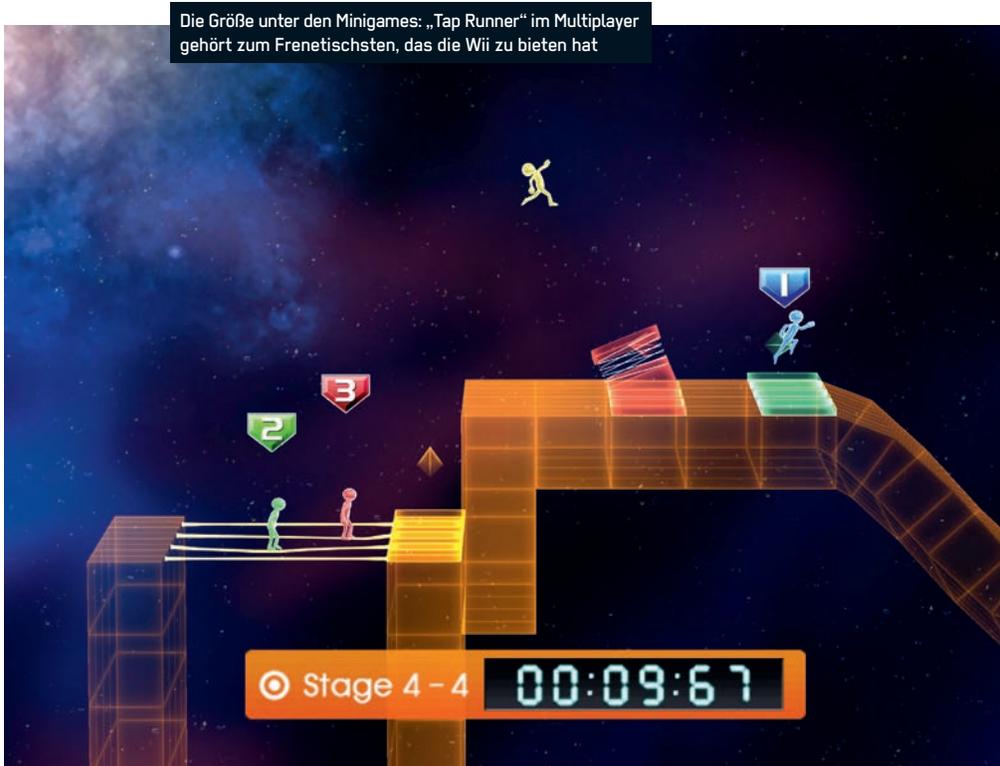
GESCHICKLICHKEIT

Let's Tap

Kommando Trommelwirbel

WII

Entwickler Prope | Publisher Sega | Termin erschienen | Preis 30 Euro inkl. Kartons | USK frei | Spieler 1-4



Fazit So viel Spaß wie in „Let's Tap“ gab es schon lange nicht mehr in einem Casual Game - wahrscheinlich musste aber auch noch nie so hart dafür geübt werden.

Für Freunde von „Guitar Hero On Tour“, „Trauma Center: New Blood“, Flipper



ton) rekrutiert wird. Alle Spiele und das Menü werden dann nur noch bedient, indem man unterschiedlich stark und rhythmisiert

mit dem Zeigefinger auf den Karton klopft, der auf einem Tisch stehen sollte. Durch die Impulse, die die Wiimote daraus ableitet, beweist man in sechs Disziplinen mit mehreren Unterdisziplinen und Dutzenden Leveln sein Geschick gegen die KI oder menschliche Gegner. In „Tap Runner“ werden durch das Trommeln leuchtende Silhouettenmännchen gegeneinander durch einen Parcours gehetzt. Je schneller getrommelt wird, desto schneller rennt die eigene Figur. Einmal stark geklopft, und sie springt über Hürden. Ruhe und Kombinationsvermögen sind hingegen in „Silent Blocks“ gefragt. Dort müssen zu geschmackvoller Keyboard-Spannungsmusik behutsam Steine aus einem Turm herausgetrommelt werden, ohne dass das Bauwerk einstürzt. Eine weitere Spielvariante verbindet dieses

„Jenga“-Ripoff mit einem weiteren Klassiker: „Tetris“. Tippelt man hier die farbigen Steine so aus dem Bauwerk, dass hinterher drei gleichfarbige übereinander liegen, lösen die sich auf, und es gibt Punkte. So macht geistiger Diebstahl Spaß.

Wie sieht's aus? Vollkommen heterogen, als hätten einige Designer in Einzelhaft an den unterschiedlichen Sektionen des Games gearbeitet.

„Tap Runner“ zum Beispiel besticht durch minimalistische Kraftwerk-Ästhetik (inklusive Roboterstimmen), das sowieso ziemlich rätselhafte „Bubble Voyager“ wiederum wirkt grafisch so überladen, dass es für Epileptiker kaum zu empfehlen ist. „Rhythm Tap“ orientiert sich inhaltlich wie optisch an „Guitar Hero“ oder „Dancing Stage“, während eine der „Visualizer“-Disziplinen plötzlich wunderschöne Koi-Teiche mit tollen Wasser-Texturen auf den Bildschirm zaubert.

Was uns begeistert So viel Mut zum Minimalismus gab es seit „Echochrome“ nicht mehr. Mit dem Unterschied, dass man „Let's Tap“ auch auf der nächsten Party spielen will.

Was uns nervt Mal folgt die Wii der Finger-Steuerung hervorragend. Dann wird plötzlich jedes Klopfen falsch interpretiert, und es muss nachkalibriert werden. Vor allem im Menü ist das sehr enervierend und zeitfressend. *Felix Scharlau*

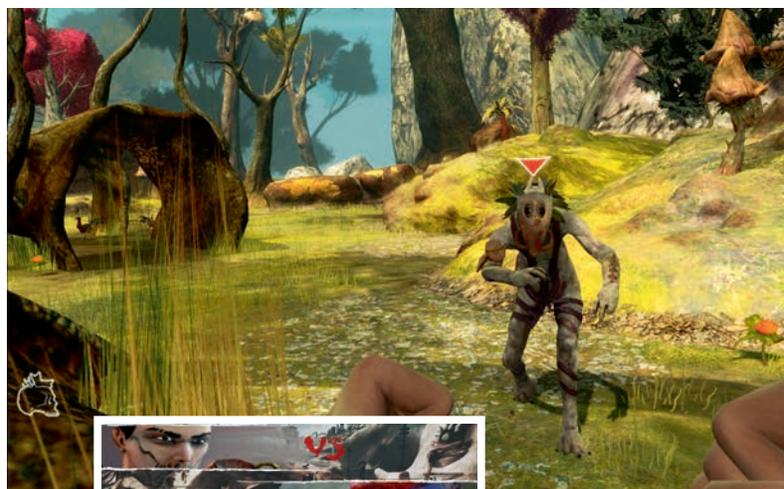
ACTION

Zeno Clash

Faust auf Faust

PC-DOWNLOAD

Entwickler ACE Team | Publisher Valve | Termin erschienen
Preis 15 Euro | USK nicht geprüft | Spieler 1



Links: Wie in einem Prügelspiel werden vor jedem Kampf die zu bezwingenden Gegner angezeigt

Chile: Da denkt man vielleicht an Augusto Pinochet oder den Tennisspieler Marcelo Ríos – aber nicht an Videospiele. Die Independent-Entwickler vom ACE Team aus Santiago wollen das ändern.

Worum geht's? In diesem First-Person-Brawler mit gelegentlichem Schusswaffengebrauch schlüpfen wir in die Rolle von Ghat, des Protagonisten einer abstrusen Story. Der Ort: die surreale Welt Zenozoid. Dort sind wir Teil einer Familie, deren Oberhaupt einst das Zwitterwesen „Father-Mother“ war, das Menschen und bizarre Mischkreaturen heranzog. Aus anfänglich ungeklärten Gründen haben wir Father-Mother getötet und müssen nun mit unserer Freundin Deadra vor der rachsüchtigen Verwandtschaft fliehen, aus der Hauptstadt Halstedom heraus durch Wald, Wüste und eine Schattenwelt. Dabei prügeln wir Gegner aus dem Weg und erfahren in spielbaren Rückblenden, wie wir zum Mörder wurden. Am Ende der Welt bietet uns dann der maskierte Muskelmann Golem an, alles wieder ins Reine zu bringen – und wir kloppen uns zum Finale zurück nach Halstedom.

Wie sieht's aus? Wie eine Mischung aus „Shadow Of The Colossus“, „Mittelerde“ und Dalí: Wir durchqueren karge Wüsten, in denen Dinosaurier leben, treffen auf verrückte Waldbewohner, die uns im ekstatischen Tanz angreifen, und entdecken eine friedlich erscheinende Bucht, in der uns ein vermummtes Söldnerwesen von einem gestrandeten Urzeitfisch aus mit Bomben tragenden Eichhörnchen zusetzt.

Was uns begeistert „Zeno Clash“ überrumpelt uns mit einer umwerfend obskuren Spielwelt, deren Bilder lange in Erinnerung bleiben.

Was uns nervt Schlägen ausweichen und kontern funktioniert selten – das Gameplay läuft deswegen leider meist nur darauf hinaus, dem nächsten Gegner stumpf die Fresse zu polieren. *Karsten Nitschke*

Fazit Eine mutige Vision fernab jeglichen Mainstreams. Verstörend wie betörend macht Prügeln endlich auch einmal in der First-Person-Perspektive Spaß. Besten Dank an das Independent-Label aus Chile.

Für Freunde von „Dark Messiah“, „Double Dragon“, „Riddick“

ACTION

Red Faction Guerilla

Der Mars macht mobil

XBOX 360 | PS3 | PC

Getestet Xbox 360 | Entwickler Volition | Publisher THQ | Termin erschienen | Preis 70 Euro | USK 18 | Spieler 1-16

Alec Mason fliegt zum Mars, um reich zu werden, denn Sprengstoffexperten werden dort gebraucht und gut bezahlt. Nach seiner Ankunft nimmt ihn sein Bruder gleich mit zur ersten Mission: Schrott sprengen. Doch kurz darauf bleibt Alec im Next-Gen-Debüt von „Red Faction“ nur eine Wahl: Tod oder Revolution.

Worum geht's? Sie kamen als Erlöser und wurden zu Unterdrückern: Die EDF (Earth Defense Force) hatte im Jahr 2075 die Minenarbeiter auf dem Mars befreit, regierte sie dann jedoch 50 Jahre lang mit harter Hand. Als Alec Mason lehnen wir uns in diesem Actionshooter gegen sie auf und versuchen, sechs riesige Mars-Areale zurückzuerobern. Dazu warten in der offenen Welt an jeder Straßenecke abwechslungsreiche Missionen. Wir richten möglichst viel Schaden an EDF-Eigentum an, stärken die Moral der Revoluzzer und sammeln Schrott ein, den wir dann für neue Waffen versetzen können.

Was uns begeistert Einen EDF-Komplex mit Sprengsätzen, Raketenwerfer, Trennscheibenkanone und Vorschlaghammer auseinanderzunehmen ist ein optisch wie haptisch herausragendes Vergnügen. Auch top: Neben dem eigentlichen Multiplayer- gibt es einen Hot-Seat-Modus, in dem abwechselnd in kurzen Matches zerstört wird, so viel nur geht. Super!

Was uns nervt Die streckenweise ziemlich öde Landschaft, die bei der beachtlichen Größe der Sektoren arg langweilt. *Christian Gaca*

Kann Zerstörung abendfüllend sein? Ja, sie kann



Fazit Wenn wie in „Red Faction Guerilla“ die Zerstörung zur Kunstform erhoben wird, sind strahlende Augen die Belohnung.

Für Freunde von „Mercenaries 2“, „Rampage“, „Destruction Derby“

STRATEGIE

Demigod

Castingshow für Halbgötter

PC

Entwickler Gas Powered Games | Publisher Atari | Termin erschienen | Preis 50 Euro | USK 12 | Spieler 1-10



Oben: The Rook in seiner Paradedisziplin: gegnerische Gebäude dem Erdboden gleichmachen

Wer von „Demigod“ ein typisches Strategiespiel erwartet, dürfte enttäuscht werden: In riesigen Arenen steuert man meist nur eine einzige Einheit, die sich wie in einem Action-Rollenspiel aufleveln lässt.

Worum geht's? Acht Halbgötter kämpfen in einem Turnier um einen Sitz im Pantheon: vier Generäle, die Einheiten befehligen, und vier Assassinen, die ohne Unterstützung auskommen müssen. Auf den meist symmetrischen Maps zerbröseln wir Verteidigungstürme und erobern Goldminen und Spawnpunkte der auf vorgegebenen Wegen angreifenden Computertruppen sowie Shops, in denen wir Ausrüstung kaufen. So bahnen wir uns einen Weg zum zentralen Gebäude des Gegners, der Zitadelle. Wer die verliert, verliert das Match.

Wie sieht's aus? Wir kämpfen auf feurigen Höllenplateaus oder einer steinernen Schlange, die von einem im All schwebenden Körper aus weißem Marmor gehalten wird. Die stufenlos regelbare Perspektive er-

laubt uns, eine Map komplett auf dem Bildschirm zu sehen und im nächsten Moment so nah an unseren Halbgott heranzuzoomen, dass wir die kleinsten Details erkennen.

Was uns begeistert Die Halbgötter unterscheiden sich spielerisch deutlich. Wer etwa den gigantischen „Rook“ wählt, ist prädestiniert dafür, Gebäude anzugreifen: Auf den Schultern der wandelnden Festung finden sogar Bogenschützen Platz. Lord Erebus ist dagegen ein Vampir, der Gegnern das Leben ausaugt und sich in Nebel verwandeln kann.

Was uns nervt Ein gutes Spiel ist leicht zu erlernen und schwer zu meistern. „Demigod“ macht es andersherum: Es lässt einen zu Beginn völlig allein mit seine Möglichkeiten. Aber hat man alle Halbgötter einmal gespielt, weiß man viel zu genau, was man zu tun hat. *Alexander Praxl*

Fazit Gut inszeniert, aber abwechslungsarm. Da es nur wenige Einheiten gibt, sollte vor allem der einen Blick riskieren, der in anderen Strategietiteln den Überblick verliert.

Für Freunde von „Dawn Of War II“, „Black & White“, „DotA“

Rote Karte

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

Level, die riesig anmuten, aber tatsächlich nur aus schmalen Wegen mit unsichtbaren Grenzen bestehen, deren Überschreitung mit dem sofortigen Tod bestraft wird.

„Bionic Commando“

Komplexe Spiele, die Elemente aus Echtzeitstrategie und Rollenspiel vermengen, die eigenwillige Mischung aber durch keinerlei Tutorial erklären.

„Demigod“

Mitstreiter, die ständig an Treppenaufgängen oder in schmalen Passagen hängen bleiben und dann mühsam wieder eingesammelt werden müssen.

„Little King's Story“

Games, in denen der Spieler ständig stirbt - und immer wieder das Intro und die Entwicklerlogos einblenden.

„The Void“

MUSIKSPIEL

Rhythm Paradise

Meschugge Mucke



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



Chacka chacka: Der großen, gelben Echse helfen wir beim Balztanz

Bereits im Vorgänger von „Rhythm Paradise“ kreuzte das „Wario Ware“-Entwicklerteam minimalistische Minigames mit fröhlicher Musik. Es war das letzte Spiel, das von Nintendo für den Gameboy Advance entwickelt wurde, und es erschien 2006 ausschließlich in Japan. Die Fortsetzung für den DS gibt nun auch Nicht-Japanern Nachhilfe in Sachen Taktgefühl.

Worum geht's? Um grenzdebile Minigames, die nur im Einklang mit dem Beat zu lösen sind. In mehr als 50 Spielen tippen, schnippen, halten und ziehen wir den Stylus auf dem Touchscreen, um amüsante Charaktere passend zur Musik zu steuern – den vorlauten Chorknaben, der den Mund nur hält, wenn der Stylus auf dem Touchscreen ruht, Affen-Groupies, die die Performance ihres Stars beklatschen, oder Kampfsportler, die sich in ihrem Tempo Knödel in den Mund katapultieren.

Wie sieht's aus? Naiv wie eine Kinderzeichnung, pixelig wie ein Retrospiel oder lustig wie ein Comic-Strip: Die Minigames präsentieren sich in ganz unterschiedlicher, einfach gehaltener Grafik.

Was uns begeistert Die meisten Spiele sind so gaga, dass uns oft allein der Anblick schon zum Lachen bringt. Während des Spielens freuen wir uns, wenn unsere Stylusbewegungen perfekt zu den lustigen Spielszenen und zur Musik passen. Takt- und Tempowechsel, Offbeat-Stücke und andere Variationen sorgen dafür, dass sich kaum etwas wiederholt und wir durch „Rhythm Paradise“ mehr musikalische Feinessen untergejubelt bekommen als beim Musikunterricht in der Schule.

Was uns nervt Nach einem vergeigten Spiel lässt sich „Rhythm Paradise“ nicht sofort von vorne starten, sondern muss im Hauptmenü erst aufs Neue ausgewählt werden. *Moses Grohé*

Fazit Urkomisch und abwechslungsreich bringt „Rhythm Paradise“ auch Beat-Legasthenikern das Grooven bei.

Für Freunde von „Wario Ware“, „Elite Beat Agents“, „Space Channel 5“

Kat is back!



Die komplette erste Staffel
als **4CCCO DVD VIDEO** Box-Set!

Out Now!

polyband

www.polyband.de

DMAX

Produced by Original Media, LLC for TLC © 2009. Discovery Communications, LLC, Discovery Channel and logo are trademarks of Discovery Communications, LLC., used under license. All rights reserved.

Downloads

Laden statt Kaufhaus

JUMP'N'RUN

And Yet It Moves

PC | MAC

Mit einer einzigen brillanten Gameplay-Idee gibt sich das Indie-Studio „Broken Rules“ nicht zufrieden. „And Yet It Moves“ stellt nicht nur die Jump'n'Run-Welt wortwörtlich auf den Kopf, weil man sie in 90-Grad-Schritten drehen kann – auf Wunsch kann man auch noch gegen andere Bestzeiten um die Wette laufen. Wie ein „Ghost“ in einem Rennspiel spielt das Game dann eigene Höchstleistungen oder die anderer Spieler aus der Konserve ab. *Entwickler: Broken Rules, Preis: 13 Euro, erhältlich unter: www.andyetitmoves.net*


++ NEWS ++
Hörbar

Im Sommer startet Sony den im vergangenen Jahr angekündigten Musikvideo-Dienst „Vid Zone“. Tausende Clips stehen nach dem Download der Anwendung zur Auswahl und können zu individuellen Playlisten zusammengestellt und auf die PS3 gestreamt werden.

Angreifbar

Über Spiele aus Hamburg berichten wir besonders gern. Selbst wenn es sich dabei um ein Beat'em-up mit von Otto Waalkes gezeichneten Elefanten handelt. Snapdragons „Otto presents: Karate Phants - Gloves Of Glory“ gibt es als Download für die Wii.

Veränderbar

Die Entwickler der deutschen Demoscene-Gruppe „theprodukt“ beeindruckten bereits vor einiger Zeit mit ihrem Egoshooter „kkrieger“, der es gerade einmal auf 96 Kilobyte Dateigröße brachte. Jetzt haben sie für die PS3 den interaktiven Musik-Visualisierer „deTuned“ erschaffen, bei dem die User nicht nur die Grafik beeinflussen können, sondern auch die abgespielte Musik.

SHOOTER

Bit.Trip Beat

WII

„Pong“ trifft „R-Type“, und „Rez“ kommt auch vorbei: In buntem Retro-Look schlagen wir mit unserem Schläger am linken Bildschirmrand alle Feinde zurück, die uns entgegenkommen. Das macht „Bleep“ und „Blips“, und so entsteht beim Spielen unser eigener Chiptune-Soundtrack. *Entwickler: Aksys, Preis: 6 Euro*


GESCHICKLICHKEIT

Trash Panic

PS3

Statt „Tetris“-Steinen stapeln wir in diesem Puzzlespiel einen Haufen verschiedener Gegenstände in eine Mülltonne. Schleudern wir sie mit Schwung aufeinander, gehen sie zu Bruch und machen Platz für neuen Müll. Mit einer Kompostkugel und Wasser können wir außerdem Teile des Schrotts zersetzen, und wenn wir Feuer legen, brennt in der Tonne alles nieder. Köstlich chaotisch. *Entwickler: Sony, Preis: 5 Euro*



So funktioniert tolle Wii-Grafik: Am besten gar nicht erst versuchen, auf Realismus zu setzen



Fazit Klug und kurzweilig, simpel, aber effektiv: Gemessen an den vielen Casual-Titeln, die für die Wii zuletzt erschienen sind, ist „Punch-Out“ ein echter Gewinner. **Für Freunde von** „Facebreaker“, „Ready 2 Rumble Revolution“, „Fight Night“

BOXEN

Punch-Out

Volltreffer

WII

Entwickler Next Level Games | Publisher Nintendo
Termin erschienen | Preis 50 Euro | USK 6 | Spieler 1-2

Als 1987 „Punch-Out“ für das NES herauskam, waren Sportspielfans völlig aus dem Häuschen, und das Spiel wurde zum Boxklassiker. Nun ist es aufgehübscht und Wii-kompatibel gemacht worden.

Worum geht's? Wie beim Vorgänger muss man sich als Boxtalent Little Mac mit diversen Gegnern, vom Croissants blutenden Franzosen Glass Joe bis hin zu Von Kaiser, den stramm stehenden Deutschen mit Mutterkomplex, im Ring messen. Wiimote und Nunchuk fungieren als verlängerte Fäuste. Macs Möglichkeiten sind im Gegensatz zu seinen latent irren Gegnern, die neben den Standards auch noch Angebermoves beherrschen, eher limitiert: Man kann linke und rechte Körper- und Gesichtsschläge platzieren, sich ducken und ausweichen. Hat man durch kluges Spiel einen Stern aktiviert,

schickt man sein Gegenüber durch einen Aufwärtshaken auf die Bretter. Im Mehrspielermodus kommt es vor, dass der Überlegene sein großes Ego plötzlich durch putziges Herum-Hulken sichtbar macht.

Wie sieht's aus? Durch die hübsche Comicgrafik wirken sämtliche Beulen und Veilchen gleich viel ansehnlicher. Der rotz-freche Umgang mit Klischees über die Nationalitäten der Kontrahenten sorgt für erheiternde Stills während der Ladezeiten.

Wie uns begeistert Trotz der intuitiven Steuerung verkommt das Spiel nicht zu ziellosem Herumgehampel. Jeder Gegner hat Schwachpunkte, die nur durch die richtige Taktik zu treffen sind. Permanentes Schattenboxen führt zum eigenen Knockout.

Was uns nervt Spätere Gegner sind extrem harte Nüsse. Wenn man zum x-ten Mal zu

Boden gegangen ist, weil man es nicht geschafft hat, einer fiesen Combo auszuweichen, wünscht man sich einen Sandsack zum unvirtuellen Abreagieren. *Sonja Müller*

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: „Mad World“

In einer Zeit, in der sich Game-Design zunehmend auf noch mehr Polygone, noch mehr Grafikeffekte, noch mehr Frames-per-Second bei noch mehr gleichzeitig bewegten Objekten im Spiel konzentriert, beschreitet Evan Salas mit seiner „Half-Life 2“-Mod „Mad World“ den Weg radikaler Reduktion. Der 22-jährige Game-Design-Student reißt die Hochglanzoberflächen der Source-Engine von den virtuellen Wänden, verschrottet das virtuelle Waffenarsenal und schickt die Gegnerfiguren nach Hause.

Übrig bleibt ein weißes, menschenleeres Labyrinth voller Fallen, Rätsel und Fragen. In das werden wir ohne weitere Erklärungen geworfen. Und versuchen nun aus seltsamen Textfragmenten schlau zu werden, die irgendjemand an die Wände geschrieben hat: Bruchstücke von Liedtexten finden wir hier. Namen mythischer Ungeheuer. Todstexten. Wir müssen irgendwie Sinn aus ihnen machen, um den richtigen Weg an tödlichen Fallen vorbei aus dem Labyrinth heraus zu finden. Oder tiefer hinein? Erst allmählich setzen sich die Textfetzen und Assoziationen zu einem Gesamtbild zusammen, und es dämmert einem, dass sich hinter der weißen Leere religiöse Gedanken verstecken. Doch trotz aller Religiosität wird der Spieler am Ende kaum eine Antwort auf all seine Fragen erhalten. Dafür jedoch eine Erkenntnis: Manchmal ist weniger tatsächlich mehr. www.moddb.com/mods/mad-world

Bei solch einem Labyrinth kann man schon mal kopflos werden



ACTION

Bionic Commando

Dieses Spiel hat einen Haken

XBOX 360 | PS3

Getestet Xbox 360

Entwickler Grin

Publisher Capcom

Termin erschienen

Preis 60 Euro

USK 18

Spieler 1-8

Heute gilt „Bionic Commando“ als Meilenstein der 8-Bit-Ära. Zu seiner Zeit jedoch bisen sich die meisten Spieler daran die Zähne aus – es war einfach zu schwer. Mit einem Helden, der sich durch 2D-Levels schwingen, dabei ballern und Gegner greifen musste, forderte das Spiel das, was wir heute Multitasking nennen. Zwanzig Jahre später sollte das niemanden mehr vor eine Herausforderung stellen. Oder etwa doch?

Worum geht's? Just hat sich der Ex-Supersöldner Rod Spencer mit seiner bevorstehenden Hinrichtung abgefunden, als Terroristen eine Atombombe detonieren lassen. Er selbst ist das Opfer einer Verschwörung, die ihn auf das Schafott gebracht hat. Nun bekommt er die Rehabilitierung angeboten, wenn er die Drahtzieher der Bedrohung zur Strecke bringt.

Wie sieht's aus? Die visuellen Effekte in „Bionic Commando“ sehen bombastisch aus – aber unterm Strich besitzt das Spiel einen Plastiklook, der uns den Charme des Klassikers vermissen lässt.

Was uns begeistert Die wenigen, dafür aber spektakulären Bosskämpfe sind sehr gelungen. Dank cleverer Künstlicher Intelligenz und toller Animationen sind sie die unumstrittenen Stars des Spiels.

Was uns nervt Die überfrachtete Steuerung stellt Spieler heute wie damals vor Probleme. Das Schwingen mittels des bionischen Arms will so gar nicht intuitiv von der Hand gehen, weshalb man wie ein zittriger Aal durch die einzelnen Abschnitte zappelt. *Sven Herwig*



Fazit „BC“ hat Licht und Schatten: Wer sich in das diffizile bionische Schwingen einarbeitet, erlebt souveräne Action, die jedoch nicht an das fulminante Download-Remake des Originals heranreicht.
Für Freunde von „Mirror's Edge“, „Crackdown“, „Spiderman“



**Ausbildungsinstitut für Game Design
und Development, Animation und kreative Medien**

**AUSTRALIA'S
GAME EDUCATOR
OF THE YEAR !!**

DIPLOMA & BACHELOR*
OF INTERACTIVE ENTERTAINMENT

- // International anerkannter Abschluss
- // Weltweites Netzwerk mit 12 Standorten
- // Modernste Ausstattung
- // Mastertitel* im Anschluss möglich

KURSSTART:
September 2009 & März 2010

INFOTAG:
16. August 2009 14:00 – 18:00 Uhr

www.qantm.de • www.qantm.tv • www.sae.edu

Mail: info@qantm.de

Berlin: +49 (0)30 49860054 • München: +49 (0)89 89068771

*in Kooperation mit der Middlesex University of London





TOWER-DEFENSE

Plants Vs. Zombies



Nur die Harten überleben diesen Garten

PC | MAC

Getestet Mac | Entwickler & Publisher Pop Cap | Termin erschienen | Preis 20 Euro | USK nicht geprüft | Spieler 1



Wachsen Pilze über Nacht wirklich schneller? Bei „Plants Vs. Zombies“ schon

Kaum ein Spielehersteller ist derzeit so erfolgreich wie Pop Cap. Das mittlerweile nicht mehr so geheime Rezept des Studios: bekannte Genres einsteigerfreundlich und auf unwiderstehlich charmante Art zu interpretieren – nicht als Trittbrettfahrer, sondern aus Liebe zu Games. Jetzt kriegt Tower-Defense den Pop-Cap-Touch. **Worum geht's?** Zombies tauchen gerne dort auf, wo die Menschen ohnehin als Scheintote dahinvegetieren. War es in „Dead Rising“ die Shopping-Mall, befallen sie in „Plants Vs. Zombies“ die oft gruselige Idylle vorstädtischer Einfamilienhäuser und starten einen Angriff auf die Grundstücke. Aber gerade spießige Kleingärten können pieksen, also verteidigen wir die Grünflächen mit einem Arsenal an Pflanzen. Und kontern die kuddelmuddeligen Attacken mit Melonenkatapulten, Erbsenkanonen oder Kirschbomben. Die natürlichen Abwehrkräfte sind bitter nötig, denn nicht alle Zom-

bies sind schlurfende Gestalten, sondern reiten auf einem Delfin durch den Swimmingpool oder überwinden als Stabhochspringer unsere Verteidigung. Gelangt auch nur einer von ihnen ins Heim, ist es um unser Hirn geschehen.

Wie sieht's aus? Pop-Cap-typisch ist die Comicgrafik trotz des Horrorthemas sympathisch und unbrutal. Den Zombies ist der Fair-Play-Pokal für friedliche Invasionen sicher.

Was uns begeistert Neben der furiosen Kampagne locken mehr als 20 Bonusgames. Anderswo eine meist öde Beilage, holt Pop Cap durch Gameplay-Variationen des Hauptspiels das Maximale aus den Minispielen heraus: Mal sind die Zombies unsichtbar, dann übernehmen wir selbst die lebenden Toten oder spielen eine Partie „Beghouled“. Heiko Gogolin

Fazit Pop Cap does it again: Was hier für zwanzig Euro an Spielspaß drinsteckt, reicht anderswo für drei Vollpreistitel. Auch Tower-Defense-Muffel sollten diese Gartenparty unbedingt besuchen.

Für Freunde von „Pixeljunk Monsters“, „Rampart“, „Peggle“

ACTION

Boom Blox Smash Party

Die nächste Runde um den Block

WII

Entwickler & Publisher EA | Termin erschienen | Preis 40 Euro | USK frei | Spieler 1-4

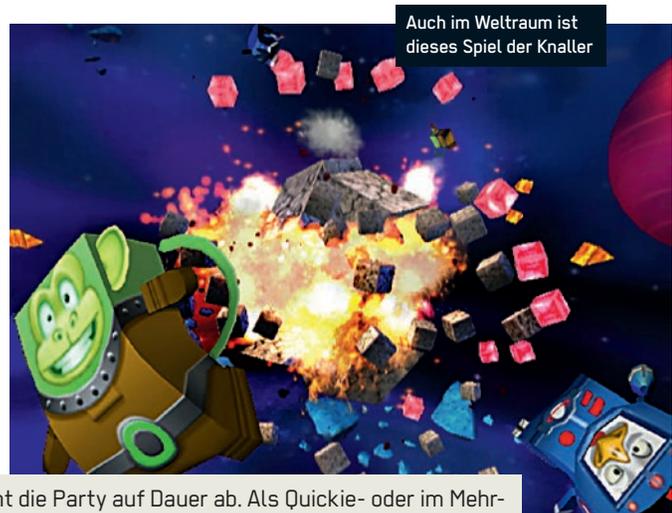
Auch bei der zweiten Zusammenarbeit zwischen EA und Steven Spielberg kracht es wieder gewaltig. Und der Starregisseur scheint Gefallen daran zu finden: Obwohl „Smash Party“ gerade erst erschienen ist, spricht er bereits von einem dritten Teil.

Worum geht's? Wie im Vorgänger geht es um die fachgerechte Bearbeitung von Blockgebilden. Ein solches hält jeder der mehr als 400 thematisch geordneten Level bereit, von denen viele uns Bauklötze staunen lassen. Je nach Aufgabe zerbomben wir Türme in möglichst wenigen Versuchen, ziehen Blöcke vorsichtig aus wackligen Bauten oder lösen Kettenreaktionen aus. Mit neuen Werkzeugen wie Kanonen, Farbbällen oder einer Schleuder lassen wir es auch unter Wasser oder schwerelos im Weltall krachen. Ist ein Level gemeistert, erhalten wir je nach Leistung Medaillen, Goodies für den Editor oder Cash, um neue Stages freikaufen zu können.

Wie sieht's aus? Klötze, wohin man sieht – trotzdem wird grafisch nicht wirklich geklotzt. Das ändern auch die neuen, niedlichen Cut-Scenes nicht.

Was uns begeistert Die Solovariante erweitern wir durch herunterladbare Level und stellen Eigenkreationen online. Außerdem grübeln wir gemeinsam im Koop-Modus oder freuen uns im Wettstreit mit bis zu vier Spielern diebisch, wenn wir mit hauchdünnem Punktevorsprung gewinnen.

Was uns nervt Anstatt die Herausforderungen und Werkzeuge in einem spannenden Level-Arrangement zu mixen, wird statisch ein Aufgabentyp nach dem anderen gestellt. Karsten Nitschke



Auch im Weltraum ist dieses Spiel der Knaller

Fazit Solo flacht die Party auf Dauer ab. Als Quickie- oder im Mehrspielermodus ist das Spiel aber ein bombastischer Spaß für alle.

Für Freunde von „Jenga“, „Let's Tap“, „Tetris Blast“

RENNSPIEL

Fuel

Schlammschlacht

XBOX 360 | PS3 | PC

Getestet Xbox 360 | Entwickler Asobo | Publisher Codemasters
Termin erschienen | Preis 50-60 Euro | USK 12 | Spieler 1-16

In der Realität wäre das total zerstörte Terrain von „Fuel“ wohl selbst von ausgebufften Motocross- oder Rallye-Profis nicht zu meistern



Als die Entwickler die Pläne für „Fuel“ erstmals der Öffentlichkeit vorstellten, dachten viele Kritiker, sie würden übertreiben: Mehr als 15000 Quadratkilometer Landschaft sollten in diesem Rennspiel frei befahrbar sein – das entspricht in etwa der gesamten Fläche des Bundeslandes Schleswig-Holstein.

Worum geht's? Die Menschheit hat die Natur endgültig zu Grunde gerichtet. Das Klima spielt verrückt. Tornados fegen über den Erdball, und saurer Regen hat einst saftiges Grün in Ödland verwandelt. In dieser Welt ist Benzin zur wichtigsten Ressource geworden, um die sich die Menschheit erbitterte Kämpfe liefert – passenderweise in Rennen. In rund 75 Events macht man sich die riesige Spielwelt zu seinem Untertan, mit rund 70 Fahrzeugen in sechs Kategorien. Der Online-Modus für bis zu 16 Spieler konnte bis zu unserem Redaktionsschluss leider noch nicht begutachtet werden.

Wie sieht's aus? Als hätte man „Fallout 3“ zum einem Racer umfunktioniert. Mit Quads, Buggys und Motorrädern geben wir einer gebeutelten Umwelt den Rest. Die Areale üben eine düstere Faszination aus, wie wir sie aus Filmen wie „Mad Max“ kennen.

Was uns begeistert Die Entwickler haben Wort gehalten: Ohne künstliche Barrieren und mit einem endlosen Horizont sprengt „Fuel“ die Grenzen bisheriger Rennspiele. Außerdem ist das nonkonformistische Szenario eine willkommene Abwechslung zu den auf Hochglanz polierten Stadtkursen der Konkurrenz.

Was uns nervt Die Qualität der einzelnen Events schwankt stark. Manche begeistern durch tolle Streckenführung, andere sind einfach nur einfallslos. *Sven Herwig*

Fazit So dreckig wie dieser Arcade-Raser hat bisher noch kein Rennspiel ausgesehen. Das immens große postapokalyptische Terrain beeindruckt und zeigt anderen Entwicklern, wo es in Zukunft langgeht.

Für Freunde von „Pure“, „Motorstrom“, „Test Drive Unlimited“

SHOOT'EM-UP

Big Bang Mini

Fall auf Knall

DS

Entwickler Arkedo Studio | Publisher South Peak Games | Termin erschienen | Preis 30 Euro | USK 6 | Spieler 1-2

Der kleine französische DS-Entwickler Arkedo war bisher nur mit dem 2007 veröffentlichten „Nervous Brickdown“ in Erscheinung getreten. Mit seinem zweiten Spiel will er es nun richtig krachen lassen und setzt auf buntes Feuerwerk.

Worum geht's? Mit kurzen Aufwärtsbewegungen des Stylus schnippen wir Raketen vom unteren Bildschirm zu den Gegnern im oberen. Nach Volltreffern fallen Feinde als Stern vom Himmel und müssen im Flug eingesammelt werden. Treffen unsere Geschosse keine Gegner, explodieren sie erst hübsch, werden dann aber zur Gefahr, weil ihre Einzelteile vom Himmel regnen – und zwar auf uns. Diesem Schrott und den zahlreichen Schüssen der Widersacher gilt es also auszuweichen. Bereits ein einziger Zusammenstoß beendet das Spiel. So ergibt sich ein reges Hin und Her aus Schießen, Ausweichen und Einsammeln.

Wie sieht's aus? In jeder seiner neun Welten zeigt sich das Spiel in einem anderen, knallig

bunten Look und einem unterschiedlichen Thema. Sogar die Spielfigur sieht immer anders aus: In einer Eiswelt schießen wir als Schneeball auf Comic-Fische, die mit Gräten schmeißen, in New York sind wir eine grüne Kugel und feuern auf Messer werfende Clowns. Ebenso abwechslungsreich ist der Spielesoundtrack der französischen Band „Yubaba, Smith & Fortune“, die 24 Songs von beschwingt bis verspult für das Spiel produzierte.

Was uns begeistert Wohldosiert führt „Big Bang Mini“ neue Features ein: Upgrades wie Lenkraketen oder ein Schutzschild, neue Mechanismen wie Seitenwände, die sich aufeinander zubewegen, oder Unterwasserlevel, in denen man nach Luftblasen schnappen muss, um zu überleben. Dadurch ändert sich die Spielweise teilweise enorm, und „Big Bang Mini“ bleibt überraschend bis zum Schluss. *Moses Grohé*



Raketenregen: Wer nicht trifft, muss seinen eigenen Geschossen ausweichen



Fazit „Big Bang Mini“ ist ein optisch und spielerisch höchst abwechslungsreicher kleiner Shooter.

Für Freunde von „Fantavision“, „Space Invaders Extreme“, „Geometry Wars: Galaxies“

ROLLENSPIEL

Star Ocean: The Last Hope

Die Hoffnung stirbt zuletzt

XBOX 360

Entwickler Square Enix | Publisher Koch | Termin erschienen | Preis 60 Euro | USK 12 | Spieler 1



Links: Solch grafische Opulenz hat ihren Preis: „Star Ocean“ kommt auf drei DVDs

Fazit „Star Ocean“ rettet das japanische Rollenspiel nicht aus der Kreativitätskrise, ist aber ein souverän gutes Square-Enix-Spiel.
Für Freunde von „Final Fantasy X“, „Lost Odyssey“, „Space Quest“

Japanische Rollenspiele, früher das Nonplusultra des Genres, stecken in einem Dilemma: Die zunehmende Einfallslosigkeit ihrer Entwickler hat dazu geführt, dass die Verkaufszahlen zuletzt erschienenere Spiele bei Weitem nicht an die früherer Titel heranreichen konnten. Der Beinamen „The Last Hope“ ist also durchaus wörtlich zu verstehen.

Worum geht's? Nach dem Dritten Weltkrieg im Jahre 2087 liegt die Erde in Schutt und Asche. Die Menschheit flüchtet ins All und siedelt sich auf einer Raumstation an. Irgendwann wird es dort zu eng, und so muss nach einem anderen Planeten gesucht werden, auf dem menschliches Leben möglich ist. Wir begleiten Edge Maverick, wie er als Pionier den Weltraum erkundet – und das geht spielerisch leider so vonstatten wie in ziemlich allen japanischen Rollenspielen: Die Handlung wird zwar opulent und redselig vorangetrieben, läuft aber letztlich sehr linear ab. Während der Fights schaltet „Star Ocean“ in einen Extra-Bildschirm. Wir übernehmen dort jeweils die Rolle eines Kämpfers und weisen den Mitstreitern nur grundlegende Taktiken zu. Waffen und Gegenstände stellen wir an Bord unseres Raumschiffs selber her – sofern wir die nötigen Talente und Materialien besitzen.

Wie sieht's aus? Wie eine japanische Variante von „Star Trek“. Dass die poppige Aufmachung manchmal den Charme einer Großraumdisco besitzt, stört auch nicht weiter.

Was uns begeistert Das Echtzeit-Kampfsystem glänzt mit schnellen und direkten Kämpfen, und für das Aufleveln der Charaktere braucht man kein abgeschlossenes Studium.

Wenn ein Partymitglied im Kampf schlapp macht, holt man sich wie auf dem Bolzplatz Ersatz von der Bank.

Was uns nervt Spiele mit cineastischem Ansatz in allen Ehren. Den Spieler mit 30-minütigen Cutscenes zu quälen geht aber ein bisschen zu weit. *Sven Herwig*

STRATEGIE

Little King's Story

Heute ein König

WII

Entwickler Cing | Publisher Eidos | Termin erschienen | Preis 45 Euro | USK 6 | Spieler 1

Der Titel trägt: Tatsächlich versteckt sich hinter „Little King's Story“ ein großes Spiel von großen Machern – denn „Final Fantasy VII“ gehört ebenso zu ihren Referenzen wie „Harvest Moon“.

Worum geht's? Wieder mal um nichts weniger als die Weltherrschaft. Als Knabenkönig von Alpoko müssen wir aber zunächst unser heruntergekommenes Reich aufpäppeln, bevor wir gegen sechs feindliche Monarchien antreten können. Dafür erichten wir in einer Aufbausimulation neue Häuser für mehr Untertanen, vor allem aber Kasernen oder Holzfällerhütten, damit unser faulenzendes Gefolge zu Arbeitern und Soldaten reift. Mit denen erkunden wir dann in einem Mix aus Echtzeitstrategie und Adventure die umliegende Märchenwelt. Wir scheuchen Ritter auf niedliche Monster und lassen Handwerker Brücken errichten. Schlagen wir uns bis zu anderen Monarchen durch, wie dem orthographieschwachen Teuffelkönig oder

dem verfetteten Herrscher des Vielfraßlandes, und bezwingen sie in aberwitzigen Bosskämpfen, haben wir ihr Reich erobert. Mit der Beute aus unseren Feldzügen bauen wir dann im wachsenden Alpoko neue Berufshütten und Häuser – und weiter geht's.

Wie sieht's aus? Die wunderschön pastellfarbene Märchenwelt lässt uns stets neue Details entdecken und glänzt, als hätten die Entwickler unseren Bildschirm poliert.

Was uns begeistert Der derbschräge Humor des Spiels bildet einen herrlichen Kontrast zur kindgerechten Optik. Wo sonst haben wir es mit einem Feudalherren zu tun, der immerzu Suffreden schwingt, aber Angst vor Muttern hat – und aus dessen Klauen wir eine rülpsende Prinzessin befreien, die sich als Mathematikgenie entpuppt? *Karsten Nitschke*



Eine ausbalancierte Leibgarde ist stets der Schlüssel zu einem erfolgreichen Feldzug

Fazit „Little King's Story“ fesselt wie ein spannendes Märchen, und sein herber Humor rettet es zum Glück vor zu viel Süße.
Für Freunde von „Pikmin“, „Harvest Moon“, „Overlord“

Auch neu Juli / August

Anno 1404

PC

Entwickler Related Designs
Termin 25. Juni



Call of Juarez - Bound in Blood

XBOX 360 | PS3 | PC

Entwickler Techland
Termin erschienen



Mehr
in der nächsten
Ausgabe

Ghostbusters

PS3

Entwickler Terminal Reality
Termin 16. Juni



Mehr
in der nächsten
Ausgabe

Indiana Jones: Stab der Könige

DIVERSE

Entwickler A2M
Termin 11. Juni



Klonoa

WII

Entwickler Namco Bandai
Termin erschienen



Overlord 2

XBOX 360 | PS3 | PC

Entwickler Triumph Studios
Termin 25. Juni



Prototype

XBOX 360 | PS3 | PC

Entwickler Radical Entertainment
Termin erschienen



Tiger Woods PGA Tour 10

DIVERSE

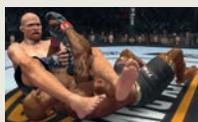
Entwickler EA Tiburon
Termin erschienen



UFC 2009 Undisputed

XBOX 360 | PS3

Entwickler Yuke's
Termin erschienen



The Whispered World

PC

Entwickler Daedalic Entertainment
Termin 12. Juni



Mehr
in der nächsten
Ausgabe

SPORT

Virtua Tennis 2009

Zu viel Love, zu wenig Liebe

XBOX 360 | PS3 | WII | PC

Getestet Xbox 360 | Entwickler Sumo Digital | Publisher Sega
Termin erschienen | Preis 50-60 Euro | USK frei | Spieler 1-4



Der jüngste Teil von Segas Tennis-Arcade kommt mit einer Jahreszahl im Titel daher. Aber keine Angst: Es droht kein jährlicher Rhythmus. „2009“ ist bloß eine erweiterte Version des dritten Teils, und dreipunkteins klingt wohl zu doof.

Worum geht's? Um tranigen Tennis-Trott. Zu Beginn bestreiten wir unbedeutende Amateurtourniere und haben über Stunden hinweg keinen wirklichen Gegner. Erst als Teilnehmer der Profitour treffen wir auf Federer, Nadal und acht bislang noch nicht in „Virtua Tennis“ aufgetretene Spieler wie Murray, Djokovic und Edberg. Und auch gegen die hat jeder eine Chance: Gab es früher die vier Schlagoptionen gerader Ball, Topspin, Slice und Lob, so wurde erstere nun gestrichen – und das macht es fast unmöglich, einen Ball ins Seitenaus oder gegens Netz zu dreschen. „Virtua Tennis“ will vor allem durch leichte Zugänglichkeit punkten, ist dabei aber zu simpel geraten. Immerhin sind so die Online-Weltranglistenspiele und -Turniere auch für Menschen zu gewinnen, die ihre Jugend nicht in Nick Bollettieris Tennis-Internat verschwendet haben.

Wie sieht's aus? Die Schlaganimationen der Profis wirken authentisch, und im Gegensatz zu „Virtua Tennis 3“ wird nicht jeder Ball durch einen Beckerhecht ersprungen. Den guten Eindruck trüben aber die ausgedachten Amateure, die anscheinend alle denselben Vater haben (War es Samenraub?), und die sich stets synchron aus ihrer unwürdigen Pose erhebenden Linienrichterklone.

Was uns begeistert Anstatt einzelne Fähigkeiten mühsam hochzuleveln, schalten wir durch ein paar Trainingsmatches verschiedene Spielstile frei, Serve & Volley etwa oder Sandplatzspieler. Zwischen diesen können wir dann im Menü beliebig hin- und herwechseln. Das ist schon sehr geschmeidig.

Was uns nervt Die Stadionatmosphäre klingt nach Klatschvieh aus der Konserve, das kurze Wimbledongras raschelt wie ein Vogel im Dickicht, und die deutsche Schiedsrichterstimme benutzt beim Zählen der Punkte anstatt der Zahl Null deren affektiert klingende, englische Variante „Love“. *Tim Rittmann*

Fazit „Virtua Tennis 2009“ wirkt so überhastet wie ein Doppelfehler. Der mangelhafte Sound, die simpel gestrickte Bedienung und der niedrige Schwierigkeitsgrad machen es zu einer unnötigen Erweiterung der Serie. Nur die Online-Modi sind ein Ass.

Für Freunde von „Top Spin 3“, „Smash Court Tennis“, „Mario Power Tennis“

Wir freuen uns auf ...

Heiter bis blutig: die GEE-Spielevorhersage

Split/Second

XBOX 360 | PS3 | PC

Entwickler Black Rock

Termin 2010

... weil nicht das Fahrvermögen ein Rennen entscheidet, sondern unser taktisches Geschick, mehrstöckige Häuser neben der Fahrbahn im richtigen Moment zur Explosion zu bringen und die Strecke in ein brennendes Inferno zu verwandeln. Da viele von uns sowieso jeden Tag in einer hyperrealistischen Rennsimulation stecken – auf dem Weg zur Arbeit, im Stau oder Stadtverkehr –, ist es umso befreiender, mal einen Gang hochzuschalten. Oder ein Haus in die Luft zu jagen, je nachdem.



Gardening Mama

DS

Entwickler Cooking Mama Limited

Termin 2009

... weil wir hier endlich die Früchte unserer Arbeit ernten dürfen: Wir tauschen den Kochlöffel gegen die Harke und treiben in Minispielen mehrere Hosentaschengärten mit Blumen, Früchten und Gemüse zur vollen Blüte – und unser grüner Daumen bleibt dabei schön sauber.



Dante's Inferno

XBOX 360 | PS3 | PSP

Entwickler EA Redwood Shores

Termin Winter 2009

... weil uns niemand im vergangenen Jahr mehr Angst gemacht hat als die Entwickler von „Dead Space“. Dass sie uns in ihrem neuen Spiel, das von Dante Alighieris mittelalterlichem Gedicht „Die göttliche Komödie“ inspiriert wurde, direkt in die Hölle schicken, ist daher nur konsequent.



Otherland

PC

Entwickler RealU

Termin 2010

... weil die Umsetzung der gleichnamigen Cyberpunk-Romanserie von Tad Williams uns eine virtuelle Welt beschert, in der es um virtuelle Welten geht. Mit unserem Avatar spielen wir einen Avatar, der sich in viele völlig unterschiedliche Welten einklinken kann, mit Computerviren handelt und versucht, den Code hinter allem zu entschlüsseln.

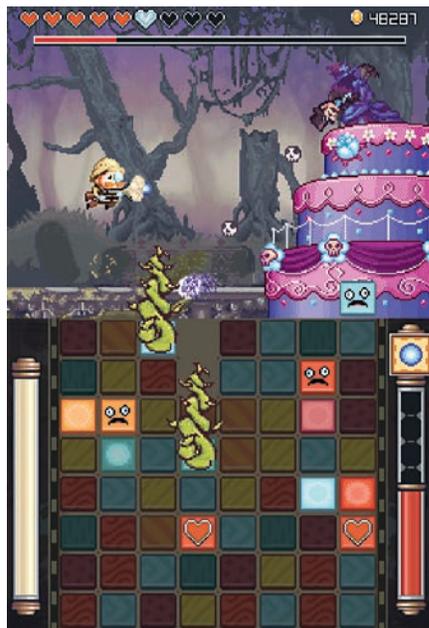
Henry Hatsworth

DS

Entwickler Electronic Arts

Termin 2009

... weil wir hier zwei Genres parallel meistern müssen: auf dem oberen Screen ein Jump'n'Run, unten ein Puzzlegame. Einzelne sind die Spiele unscheinbar, in der Wechselwirkung eine Wucht. Wir schlagen Feinde zu Puzzleklötzen oder erspielen im Puzzler Power-ups für die Action.



Bioshock 2

XBOX 360 | PS3 | PC

Entwickler 2K Games

Termin Herbst 2009

... weil wir nun selber als Big Daddy die Retro-Zukunftswelt Rapture durchstreifen und die Little Sisters auf ihrer verzweiferten Drogensuche begleiten dürfen. Und zwar nicht als irgendeiner der Kolosse im Tauchanzug, sondern als reaktivierter Urvater-Prototyp. Da sieht die Big Sister (Bild), die unschuldige Mädchen in die Unterwasserstadt verschleppt, bald kein Land mehr.

Storys

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

BEWEGUNGSMELDER

Weltenbummler

Virtuelle Welten werden immer größer und komplexer. In „Grand Theft Auto“ erkunden wir eine realistische Großstadt und fahren per U-Bahn vom noblen Edelviertel in heruntergekommene Slums. Bei „World Of Warcraft“ durchstreifen wir sogar eine komplette Welt. Folge ist, dass wir immer mehr Zeit in Spielen verbringen. Und mit virtuellen Welten für Kinder (ab Seite 45) hat die Industrie auch schon die jüngsten Gamer im Visier. Dabei liegt eine andere Spielwelt doch direkt vor uns: unsere natürliche Umwelt. Heute spielen wir aber nicht mehr Cowboy und Indianer, sondern widmen uns dem „location based gaming“ (ab Seite 58). Hierbei gehen Spieler per GPS-Handy auf virtuell gesteuerte Schatzsuche oder spielen Live-„Pac-Man“ in den Straßen von Manhattan – und das in der größten und komplexesten Spielwelt, die je erschaffen wurde.

TOP 20

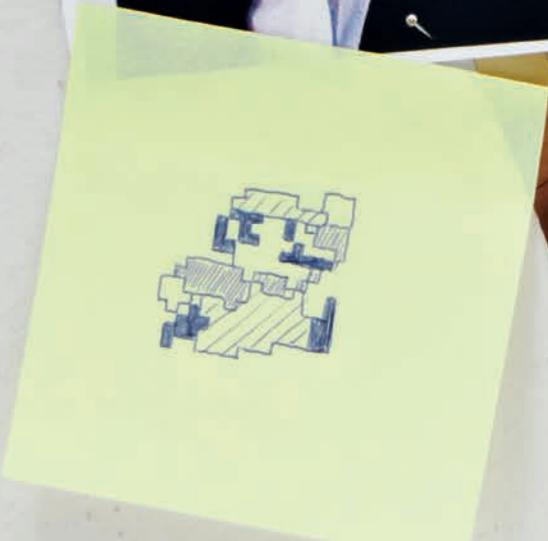
Auf zum nächsten Level

Selten waren die Zeiten für Games so spannend wie jetzt. Überall sprießen Ideen aus dem Boden, die die Videospieldwelt von morgen verändern werden. Diese experimentellen Designer, beinharten Sanierer, durchgeknallten Idealisten und visionären Wissenschaftler halten die Zukunft in ihrer Hand. Vorhang auf für unsere Top 20

Text: Heiko Gogolin und Tim Rittmann,
Fotos: Benne Ochs



19



20

20

Warren Spector

Als Warren Spector sein Studio Junction Point und sich selbst vor zwei Jahren an den Disney-Konzern verkaufte, mutmaßten Fans, der Erfinder der Cyberpunk-Serie „Deus Ex“ habe sich allein vom großen Geld überreden lassen. Doch für Warren Spector ging damals ein persönlicher Traum in Erfüllung: Bereits in seiner Magisterarbeit hatte er den Wandel der Disney-Charaktere im Laufe der Zeit analysiert – und jetzt will er sie mit seinen Spielen wieder zu dem machen, was sie früher einmal waren. Er will weg von kindlichen „Duck Tales“-Helden und zurück zu den satirischen Abenteuerfiguren der Ära von Carl Barks, dem im Jahr 2000 verstorbenen Erfinder von Onkel Dagobert und Entenhausen. Was Spector und Disney in diesem Jahr noch vorhaben, gehört zu den bestgehüteten Geheimnissen der Branche. Egal, was es wird: Wenn Spector es schaffen sollte, damit Hardcore- und Casual-Spieler gleichermaßen zu begeistern, dürfte er bald selbst in Talern baden.

19

Domenico Quarenta

Die Tage, in denen Videogame-Art belächelt und als zeitgeistige Unterart von Installationskunst abgetan wurde, sind gezählt. Sein Teil dazu trägt der 1978 geborene Italiener Domenico Quarenta bei. Er reist durch die Welt und besucht Ausstellungsräume und Vernissagen, in denen Werke gezeigt werden, die sich mit dem Medium Videospiele beschäftigen. Darüber schreibt er Kritiken für internationale Kunstmagazine, ist Kurator und Herausgeber von Büchern über Videogamekunst und lehrt an der Mailänder Akademie der Schönen Künste. Bei so vielen Aktivitäten ist es eine Kunst, nicht den Überblick zu verlieren.

18

Mark William Hansen

Dank Mark William Hansen werden Kinder auch in vielen Jahren noch mit Lego spielen. Seit neun Jahren sorgt er dafür, dass der dänische Spielzeugfabrikant Spielkonsolen und Computer nicht als Konkurrenz zu seinen Legosteinen sieht, sondern als sinnvolle Ergänzung. Durch seine Arbeit hat sich der Konzern inzwischen als Marke auf dem Videospielemarkt etabliert: Luke Skywalker, Batman oder Indiana Jones sind für viele kleine Kinder vor allem knubbelige Plastikfiguren mit Noppen auf dem Kopf. Doch erst seit Lego die Spiele lizenziert und die Entwicklung Profis wie Traveller's Tales überlässt, ist die Qualität der Games gestiegen – und damit auch das Vertrauen, dass Hansen den richtigen Weg eingeschlagen hat. Mit dem Spiel „Lego Universe“, das für kommendes Jahr angekündigt worden ist, soll sogar eine virtuelle Welt rund um Lego entstehen. Denn wer online mit Steinchen baut, so die Überlegung, möchte das vielleicht auch offline tun – und umgekehrt.

18



06

17

Dylan Cuthbert

Dylan Cuthbert ist ein Globetrotter: Bevor er sein japanisches Studio Q Games gründete, hat er für Sony Amerika, beim britischen Entwickler Argonaut und im Hauptquartier von Nintendo gearbeitet. Cuthbert ist mit seinen „Pixeljunk“-Spielen maßgeblich dafür verantwortlich, dass die Downloadtitel auf der PS3 qualitativ mit denen der Xbox 360 Live Arcade gleichziehen konnten. Denn seine „Pixeljunk Racers“ oder „Pixeljunk Monsters“ erfinden mit sympathischem Oldschool-Flair bekannte Genres neu. Das liegt auch daran, dass Cuthbert bei der Konzeption gerne auf die jüngeren Mitglieder in seinem Team hört, wenn sie unkonventionelle Ideen ins Spiel bringen. Und weil er sogar seine Fans in die Entwicklung einbezieht, Spiele auf Wunsch nachträglich einfacher macht oder die Anhänger ein Game taufen lässt, überschüttet ihn die Gemeinde mit Zuneigung. Auch GEE liebt dich, Dylan Cuthbert.

17



16

Greg Zeschuk

Sein Spitzname ist „Doktor Greg“, denn Greg Zeschuk ist promovierter Mediziner, ebenso wie der andere Bioware-Mitbegründer, Dr. Ray Muzyka. Dass Zeschuk Spezialist für Rollenspiele und nicht für Patellasehnenreizungen geworden ist, lag an den miserablen medizinischen Lernprogrammen, die Zeschuk und Muzyka erst ertragen mussten und dann zu verbessern gedachten. „Dummerweise gab es aber keinen Markt für diese Art von Software“, sagt Zeschuk, „da beschlossen wir, uns ganz unserer wahren Liebe zu widmen: Computerspielen.“ Inzwischen hat sich Bioware mit Games wie „Baldur's Gate“, „Knights Of The Old Republic“ und zuletzt „Mass Effect“ einen exzellenten Ruf erarbeitet. Nun hat Lucas Arts ihnen im großen Stil die „Star Wars“-Marke anvertraut. Diese Lizenz wollen die beiden jetzt nutzen, um ein Online-Rollenspiel zu kreieren, das das Blizzard-Imperium ins Wanken bringen soll.

16



15

Eskil Steenberg

Spielfirmen benötigen Horden von Gamedesignern, Programmierern, Concept-Artists, Lead-Writern und Executive Producern, um ein durchschnittliches Online-Rollenspiel zu wuppen, das im Endeffekt genau das sein wird: durchschnittlich. Der Schwede Eskil Steenberg verzichtet deswegen auf fremde Hilfe und entwickelt sein MMO „Love“ ganz allein – ein Mann, ein Game. „Ich habe keine Zeit, auf Leute zu warten, die nicht zuverlässig sind“, begründet Steenberg seine Solotour. Vielleicht ist es auch so, dass kein anderer seiner Vision folgen kann. Denn das Spiel kombiniert abstrakten Echtzeit-Städtebau mit futuristischen First-Person-Schießereien und sieht aus wie ein impressionistisches Gemälde. Bis zu 200 Menschen sollen auf einem Server miteinander spielen. Deswegen nennt es Eskil auch ein „not so Massively Online Roleplaying Game“ – was seine Leistung jedoch nicht schmälert.

15



14

Tracy Fullerton

Tracy Fullerton ist zu gleichen Teilen Wissenschaftlerin und Geek. Sie doziert über interaktive Medien an der University of Southern California und leitet das Electronic Arts Game Innovation Lab, eine Art Streichelzoo der Spieleindustrie, in dem neue Gamedesign-Talente rekrutiert werden. Ihr derzeit prominentester Schüler ist Jenova Chen, der Entwickler von „fLOW“ und „fOwer“. Sie selbst erschafft ebenfalls Spiele, und ein Standardwerk über Spieleentwicklung, „Game Design Workshop“, stammt aus ihrer Feder. Gerade arbeitet sie für das Projekt „Night Journeys“ mit dem angesehenen Künstler Bill Viola zusammen. Sie vereint in ihrer Person also alle Bereiche, in denen sich Videospiele immer stärker breit machen – Kunst, Wissenschaft und Wirtschaft – und ist damit eine Integrationsfigur, die sich andere Bereiche der Medien- und Kulturindustrie händeringend wünscht.

14



13



13

Kristian Segerstråle

Quantität bedeutet nicht automatisch Qualität. Aber die astronomischen Spielerzahlen der Games von Kristian Segerstråles Firma Playfish können nicht allein durch verirrte Massen zustande gekommen sein: 50 Millionen Menschen haben Titel wie „Who Has The Biggest Brain?“ oder „Pet Society“ gespielt. Segerstråle macht Games für soziale Netzwerke wie Facebook oder Myspace. Vorher war er Manager beim Mobile-Gaming-Anbieter Glu – und dort hat er gelernt, wie man mit Häppchenunterhaltung Geld macht: Während Facebook trotz 200 Millionen Mitgliedern händeringend Investoren sucht, um seine technische Infrastruktur finanzieren zu können, macht Playfirst durch den Verkauf von Gegenständen satte Gewinne. Deswegen wundert sich Segerstråle über die Konkurrenz: „Ich bin überrascht, wie wenige traditionelle Publisher für soziale Netzwerke entwickeln“, sagt er, „aber mir soll es verdammt noch mal recht sein.“

12

Gonzalo Frasca

Theorie und Praxis in einer Person: Das verkörpert Gonzalo Frasca wie kaum ein anderer in der Gamesbranche. Bereits in seiner Dissertation hatte der Uruguayer beschrieben, wie Videospiele unterprivilegierten Menschen Chancen aufzeigen können, sich aus der Armut zu befreien – nun unterstützt er die Initiative One Laptop Per Child, die Kindern in Entwicklungsländern erschwingliche Laptops zur Verfügung stellen will. Um sein soziales Engagement finanziell abzufedern, entwirft Frasca mit seiner Firma Powerful Robot Spiele: mal eine interaktive Wahlkampfhilfe für Barack Obama, dann wieder ein rein kommerzielles „Star Wars“-Game für das Cartoon Network. Hauptsache, Frasca hat den Rücken frei für wirklich wichtige Dinge.

11

Phil Harrison

Kaum eine Marke steht so sehr für Videospiele wie Atari. Doch die Firma, die heute unter diesem Namen Spiele veröffentlicht, hat mit dem bereits in den achtziger Jahren vor die Hunde gegangenen „Pong“-Hersteller nur eine Sache gemein: Auch das neue Atari steht am Abgrund. Wegen Verlusten in Millionenhöhe mussten in den vergangenen Jahren Marken wie „Driver“ oder „Civilization“ verkauft werden. Nun soll Phil Harrison das Ruder herumreißen. Nachdem der Brite 16 Jahre lang maßgeblich für den Erfolg der Playstation verantwortlich war, will er jetzt als Atari-Präsident die Traditionsmarke an die Weltspitze der Online-Publisher führen. „Gerade wird eine Generation von Kindern geboren, die sich nie im Leben ein physisches Medium wie eine DVD kaufen werden“, sagt Harrison. Das Geld für die Umstrukturierung will er paradoxerweise durch eine konträre Strategie sammeln: Atari presst derzeit bisher rein digital erhältliche Spiele wie „Eve Online“ oder „Rez HD“ auf Datenträger.

12



11

Chris Crawford
on game design

09



10

Will Wright

Nach all den Jahren zielgerichteter Entwicklung von Blockbustern war der „Sims“-Erfinder Will Wright kreativ ausgehungert – und das zu ignorieren war seine Sache nicht. Deswegen hat der millionenschwere Proto-Nerd im April dieses Jahres die von ihm mitgegründete Firma Maxis verlassen, um den „Stupid Fun Club“ zu gründen. Dass es dabei, wie der Firmennamen suggeriert, nur um depperte Scherze geht, glaubt ihm natürlich keiner. Vielmehr ist der Club ein Think-Tank, in dem Wright Konzepte entwerfen möchte, die sich nicht nur auf Games beschränken, sondern in vielen Formaten funktionieren, vom Web übers Fernsehen bis hin zu Actionfiguren. Und anstatt wie früher vier Jahre für ein Spiel zu brauchen, will er fortan vier Spiele in einem Jahr konzipieren. Oder sogar noch mehr.

08



07



05



10





06

09

Chris Crawford

Chris Crawford ist enttäuscht von Videospiele, obwohl (oder weil) er ihnen bereits 30 Jahre seines Lebens gewidmet hat als Autor, Entwickler und Gründer der Game Developers Conference. Bereits 1992 hatte er dort seine flammende Vision von zukünftigen Spielen präsentiert, die tief gehende Liebesgeschichten oder Tragödien sein könnten. Crawford verglich sie mit einem Drachen, den er bis an sein Lebensende verfolgen werde, zückte ein Schwert und riss es in einer ritterlichen Geste in die Höhe. Danach entwickelte er 16 Jahre lang ein Programm zur Gestaltung von Erzählwelten. Jetzt ist sein „Storytron“ endlich fertig. Das Tool legt besonderen Wert auf die Simulation von menschlichen Beziehungen. Und da Chris Crawford weiß, dass er den Drachen nicht alleine erlegen kann, ist das System frei zugänglich. Um die Leistungsfähigkeit von „Storytron“ zu beweisen, hat er gerade den damit erstellten Nachfolger seines Spiels „Balance Of Power“ vorgelegt, der den Spieler in die Rolle des amerikanischen Präsidenten versetzt – am 12. September 2001, einen Tag nach den Terroranschlägen von New York.

08

Simon Oliver

Bringen Sony & Co eine Konsole auf den Markt, zeigen sie stets mit selbst entwickelten Videospiele, wie viel Kraft in ihren Maschinen steckt. Beim iPhone ist das anders: Seit das Telefon als Spieleplattform eingeführt wurde, gibt es kein Vorzeigespiel des Herstellers Apple. Also musste mit „Rolando“ ein Drittanbieter die Maßstäbe setzen. Hinter der bunten Mischung aus Puzzle-Spiel und Plattformer steckt der 31-jährige Brite Simon Oliver. Bevor er sich in Eigenregie das Programmieren von iPhone-Spielen beibrachte, wurde er von Dutzenden Entwicklern wegen seiner mangelnden Erfahrung abgelehnt. Inzwischen hat Oliver die Erfahrung machen können, mehr als 700 000 Spiele verkauft und ganz alleine einen Referenztitel geschaffen zu haben. Der zweite Teil von „Rolando“ ist für diesen Sommer angekündigt, ein dritter bereits geplant. Nicht schlecht für einen Anfänger.

07

Andrew Oliver

Videospiele haben als erstes die Stärken hochauflösender Bildschirme demonstriert und einen Boom bei Flachbildfernsehern ausgelöst. Für Andrew Oliver war das jedoch nur ein weiterer Schritt hin zu einem noch aufregenderen visuellen Erlebnis: 3D-Videospiele. Oliver arbeitet als technischer Leiter von Blitz Gaming an der Renaissance des dreidimensionalen Entertainment und liegt dabei voll im Trend: Unterhaltungsgigant Disney rüstet momentan Kinos mit aufwendigen 3D-Projektoren aus. „Stereoscopic 3D“, wie sich Andrew Olivers neue Technologie nennt, ist hingegen für den Hausgebrauch konzipiert. Sie setzt TV-Geräte mit 120 Hertz voraus und funktioniert leider noch nicht ohne 3D-Brille. In etwa zwei Jahren werden weltweit etwa zehn Millionen Menschen einen solchen Fernseher besitzen – und sollte sich Stereoscopic 3D bis dahin durchgesetzt haben sollte, ist Blitz bald genauso bekannt wie Blizzard.

04

06

Eddie Riggs

Auf dem Olymp der Videospiele sind sie schon viel zu lange unter sich, die kleinen Götter Pac-Man und Donkey Kong, Super Mario und Luigi, Sonic und Lara Croft. Dann ist da vielleicht noch der behelmte Emporkömmling Master Chief. Und sonst? Wo sind die Nachrücker – die Videospielefiguren, die das 21. Jahrhundert prägen können? Mit Eddie Riggs ist zumindest eine in Sicht. Nicht nur, weil der Protagonist des Heavy-Metal-Höllennritts „Brütal Legend“ von Tim Schafer erfunden wurde, einem Produzenten, der seine visionäre Kraft bereits mit „Day Of The Tentacle“ oder „Grim Fandango“ unter Beweis gestellt hat. Sondern auch, weil die Marke „Brütal Legend“ noch unverbraucht ist und Riggs ihr ein charismatisches, freundliches, fast knuddliges Gesicht geben kann. Dabei ist das Gesicht selbst nicht einmal neu. Es gehört dem so beliebten wie beleibten Schauspieler und Musiker Jack Black. Und das ist wahrscheinlich das ausschlaggebende Argument dafür, dass auf dem Olymp bald etwas enger zusammengerückt werden muss.

05

Kokoromi

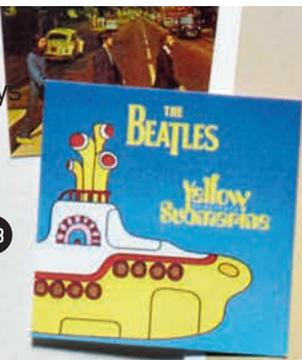
„Kokoromi“ ist ein Kollektiv von Menschen verschiedener Herkunft, die aufgrund geteilter Werte gemeinsam dicke Dinge drehen wollen. Seine Mitglieder sind Heather Kelley von Ion Storm, Musiker Damien Di Fede, der ehemalige Ubisoft-Mitarbeiter Phil Fish und Cindy Poremba von der Uni Montreal. Kokoromi entwickeln in Montreal nicht nur Spiele, sie machen auch Gamekunst oder veröffentlichen wissenschaftliche Reflexionen. 2009 dürfte sie ihr erster großer Titel „Fez“ zu Stars machen. Bekannt wurde die Gruppe durch ihren „Gamma 256“-Wettbewerb, bei dem nur Spiele eingereicht werden durften, die nicht größer als 256x256 Pixel waren – Kleinode im Wortsinn, bei denen die Entwickler ihr Gameplay aufgrund des kleinen Platzes auf das Maximum reduzieren mussten. „Gamma 256“ bringt die Philosophie von Kokoromi auf den Punkt: Grenzen aufzeigen und so etablierte Strukturen aufbrechen, egal ob es sich dabei um Gameplay-Konventionen oder Formen menschlicher Zusammenarbeit handelt.

04

Jim Greer

Jim Greer hat verstanden: Das Internet ist die Demokratisierungsmaschine der Gamesbranche. Denn darüber können auch Amateur-Entwickler mit einfachen Mitteln ihre Vision eines guten Spiels unzähligen Menschen zugänglich machen. Was lag also näher, als beide Seiten – Entwickler und Spieler – auf einer Plattform zusammenzubringen. Diese Begegnung findet seit 2006 auf Kongregate.com statt: Developer stellen ihre Spiele der Community vor, Spieler bewerten die Games und küren ihre Favoriten. Mehr als 20 000 Spiele sind inzwischen auf Kongregate archiviert, das beliebteste ist bereits fast zehn Millionen Mal gespielt worden. Klingt wie Youtube für Games – und so will Jim Greer es auch verstanden wissen.

03



03

Alex Rigopulos

Als Alexander Peter Rigopulos und Eran Egozy die Bostoner Edeluniversität MIT verließen, um Harmonix zu gründen, wollten sie eigentlich interaktive Musikprogramme entwickeln und nicht „Guitar Hero“. Zehn Jahre später mimen Millionen Menschen mit Plastikgitarren vor dem Fernseher den Rockstar. „Spiele sind für mich ein Medium, mit dem ich Menschen das Gefühl geben kann, sie würden musizieren, selbst wenn sie kein Instrument spielen können“, sagt Rigopulos heute. Vor zwei Jahren hat er, unterstützt von MTV, den nächsten Schritt getan und mit „Rock Band“ das „Guitar Hero“-Konzept auf einen ganzen Instrumentenpark erweitert. Die Folge sind 30 Millionen verkaufte Download-Songs, und der nächste Coup steht schon an: Ende des Jahres erscheint eine Beatles-Ausgabe von „Rock Band“ mit den Songs der besten Band aller Zeiten. Das könnte abermals neue Zielgruppen erschließen. Die Hochzeit von Musikspiel und Beatles ist aber auch so ein Hit: Noch nie gab es deren Songs digital zu kaufen. Nicht einmal auf iTunes.

02

David Cage

Nonlineare Narration gilt als heiliger Gral der Industrie: Entwickler streben seit Jahrzehnten nach Games, die den Spieler frei entscheiden lassen, in welche Richtung sich die Handlung entwickelt. Nun will David Cage in seinem zu Weihnachten erscheinenden Spiel „Heavy Rain“ eine Geschichte erzählen, die so flexibel ist wie keine zuvor. Der 40-jährige Franzose ist die Definition eines Machers: Er ist Gründer des Studios Quantic Dream und zugleich dessen Geschäftsführer, Autor und Designer. In „Heavy Rain“ soll der Spieler mindestens vier verschiedene Personen spielen, dieselbe Geschichte aus deren Perspektiven erleben und auf diese Weise erkennen, dass auch die vermeintlich Guten aus Liebe schreckliche Dinge anstellen und die als böse Gebrandmarkten ehrbare Motive besitzen können. So will Cage moralische Wertmaßstäbe ins Wanken bringen und eine einzigartige Gefühlswelt entstehen lassen, wie sie nur ein interaktives Computerspiel hervorrufen kann.

02



01



01

Steve Perlman

Es ist ein offenes Geheimnis in der Branche, dass Firmenchefs und Entwickler die Vielfalt an Plattformen auf dem Markt zunehmend für kontraproduktiv halten. Finanziell, weil Spielkonsolen in der Entwicklung jedes Mal Milliarden verschlingen, und kulturell, weil Games, die nur auf bestimmten Geräten funktionieren, den Massenmarkt nie so tief durchdringen können wie angesagte Filme oder Songs. Potenziell wäre der PC eine Universalplattform, weil sowieso jeder einen zu Hause stehen hat – aber Bugs, unterschiedliche Hardware-Konfigurationen sowie die vielen Raubkopien lassen PC-Games international nur eine untergeordnete Rolle spielen. Hier kommt Steve Perlman ins Spiel mit seinem Service OnLive, der Games über das Internet streamt. Benötigt wird nicht mehr als ein Browser oder ein Empfangsgerät für den Fernseher. Die Spiele befinden sich dann nicht mehr auf unserem Rechner, sondern auf den Servern von OnLive. Da wir nur eine Videoaufzeichnung sehen, sollen selbst auf Gurken-PCs aufwendige Games wie „Crysis“ spielbar sein. Jegliche Plattform würde irrelevant, nur der Zugang zum Service zählt. Steve Perlman konnte bereits das Interesse diverser Spielehersteller wecken. Er weiß schließlich, wovon er spricht: Bereits seit 15 Jahren arbeitet er an der Übertragung von Videoinhalten im Netz und hat unter anderem die Netzwerk-Modems des Super Nintendo und des Sega Mega Drive entwickelt. Ob die von ihm geplante Revolution gelingt, ist noch sehr fraglich: Funktioniert Videoübertragung über das Internet überhaupt so schnell? Und wie kann Perlman kostendeckend arbeiten, wenn er quasi für jeden Spieler eine potente Rechnerarchitektur bereitstellen muss? Aber selbst wenn OnLive in die Hose gehen sollte: Mit seinem zukunftsweisenden Konzept hat Perlman jetzt bereits Diskussionen ausgelöst, die die Grundfesten der Industrie erschüttern.

SERVICE

Kinderreich

Neben all den Ork- und Elfenbrutstätten für Erwachsene gibt es inzwischen eine stattliche Anzahl virtueller Welten, die ausschließlich für Kinder gedacht sind. Wir haben fünf dieser Refugien besucht und getestet, wie teuer, sicher und spaßig sie sind

Text: Tim Rittmann

Kinder und Internet – das ist ein viel beachtetes und heiß diskutiertes Thema. Nie zuvor hatten Kinder die Möglichkeit, sich mit Menschen aus aller Welt auszutauschen, von ihnen zu lernen und mit ihnen zu spielen. Gleichzeitig aber birgt die Anonymität des Netzes Gefahren, und sei es nur die Unsicherheit, nicht zu wissen, wer hinter einem Pseudonym wirklich steckt. Eltern sind nun in der Zwickmühle: Einerseits haben sie Angst um ihre Kinder, andererseits wollen sie ihnen das Vertrauen schenken und sie nicht die ganze Zeit beobachten. Ein generelles Verbot wäre auch nicht von Nutzen: Es würde die Kleinen nicht nur um die Chance eines spielend leichten Online-Einstiegs bringen – es könnte sie auch in der Klassengemeinschaft isolieren. Derzeit erscheinen immer mehr Online-Welten, die das Problem lösen wollen, indem sie sich explizit an Kinder richten. In ihnen, so die Betreiber, können sie unter sich sein, ungestört surfen, mit Gleichaltrigen chatten und sich mit dem Netz vertraut machen, ohne dessen Gefahren ausgesetzt zu sein. Solche Schutzzonen für die kleinsten Nutzer des Internetschungels sind eine prima Idee – doch wie finanzieren sich diese Welten: mit Itemverkauf, Werbung, Abogebühren? Welche Kontrollmöglichkeiten werden den Erziehungsberechtigten an die Hand gegeben? Und vor allem: Wie gut ist, neben all den Sicherheitsmaßnahmen, die eigentliche Spielwelt?



Papermint

Papermint fällt sofort durch die gewagte Gestaltung auf: In zweidimensionalen, comichaft gezeichneten Umgebungen tummeln sich Avatare, die sich auch mal fernab der gängigen Schönheitsideale bewegen. Alles ist leicht schräg und weniger darauf bedacht, den Mainstream zu beglücken. Gängige Berufe sind Designer oder Graffiti-Künstler. Als Rohstoffe dienen ihnen Pflanzen, die überall auf der in viele Inseln aufgeteilten Welt wachsen. Die dort gesammelten Exemplare werden zu Farben extrahiert oder als Muster für T-Shirt-Kreationen genutzt. Eine weitere Pflanze, die Minze, kann – alternativ zur gegen echte Euros erhältlichen Währung „Papiergeld“ – als Zahlungsmittel verwendet werden.

Fazit: Erwachsene Inhalte, der ironische Humor und Profilangaben zu Sexualität oder Vegetarismus machen „Papermint“ eher für anspruchsvolle Jugendliche attraktiv als für Kinder. www.papermint.de



Ob Vernissage oder Hochzeit: Auch online finden gesellschaftliche Ereignisse statt



Bei den Kämpfen von „Stone Age 2“ stehen den Spielern bis zu fünf Pets bei



Stone Age 2

Das in isometrisch-simpler Comicgrafik gehaltene „Stone Age 2“ ist eine Mischung aus Online-Rollenspiel, „Pokémon“ und „Final Fantasy“. Im Mittelpunkt des Steinzeitlebens steht das Fangen, die Aufzucht und das Hochleveln von Pets. In rundenbasierten Kämpfen treten sie gegen Monster und – bei regelmäßig stattfindenden Turnieren – gegen andere Spieler an. Das soziale Leben findet, typisch für das solcher Games, in Gilden statt. Prinzipiell ist „Stone Age 2“ kostenlos. Möbel für die virtuellen Behausung, das so genannte Den, kosten jedoch Punkte, und diese wiederum kosten Kleckerbeträge echten Taschengeldes. *Fazit: Inhaltlich ist „Stone Age 2“ ein harmloser Spaß, dem leider Mechanismen fehlen, um die Spielzeit für Kinder automatisch zu beschränken. Es wäre gut, wenn die Entwickler das noch nachholen würden.* www.stoneage2.de



Free Realms

Das brandneue „Free Realms“ ist wohl das nächste große Ding. Schon innerhalb der ersten 18 Tage haben sich dort mehr als eine Millionen User angemeldet. Entwickler Sony hat sich aber auch nicht lumpen lassen und präsentiert einige interessante Ansätze für das stagnierende Genre der Online-Multiplayerspiele. Anstatt sich etwa für eine Charakterklasse entscheiden zu müssen, schaltet man zwischen Küchenchef, Entdecker, Magier und anderen Klassen hin und her. Und nicht nur das macht das Spiel abwechslungsreich: Erst werden Yetis verkloppt, dann düst man mit Karts durch den Wald oder züchtet Haustiere. Das Basisspiel für den PC ist kostenlos, ein Monatsabo mit Vorzügen wie fünf zusätzlichen Charakterklassen kostet knapp fünf Euro. Ein Familienabo für etwa zehn Euro ist in Planung. Und für die Playstation 3 soll Free Realms auch noch erscheinen. *Fazit: Nicht nur etwas für das übliche Click'n'Slay-Publikum. Auch soziale Netzwerker und Simulationsfreunde kommen auf ihre Kosten – ganz egal, ob jung oder alt.* www.freerealms.com



Unten: Das bonbonbunte „Free Realms“ mischt Fantasy-Themen mit modernen Elementen





Habbo Hotel

Was 1999 als virtuelle Disco für Fans einer finnischen Band begann, ist heute eine der größten sozialen Welten für bis zu acht Millionen Jugendliche zwischen 12 und 16 Jahren. In den Zimmern, Korridoren und Lobbys eines Hotels flirten und fluchen die eckigen, Habbos genannten Hotelgäste. Dabei können sie über Handy-Prepaid-karten bis zu 15 Euro pro Woche ausgegeben, um neue Möbel für die Hotelzimmer, Klamotten und andere Gadgets zu kaufen. Erst dann greift eine Kostensperre. Die charmante Pixelgrafik, die aktive Community und der kostenlose Zugang sind eindeutig Pluspunkte von „Habbo Hotel“. Leider sind die Minispiele nicht besonders gelungen, und auch der Datenschutz ist mangelhaft. So handelt die Betreiberfirma Sulake mit den Ergebnissen ihrer im Habbo-Umfeld durchgeführten Umfragen.

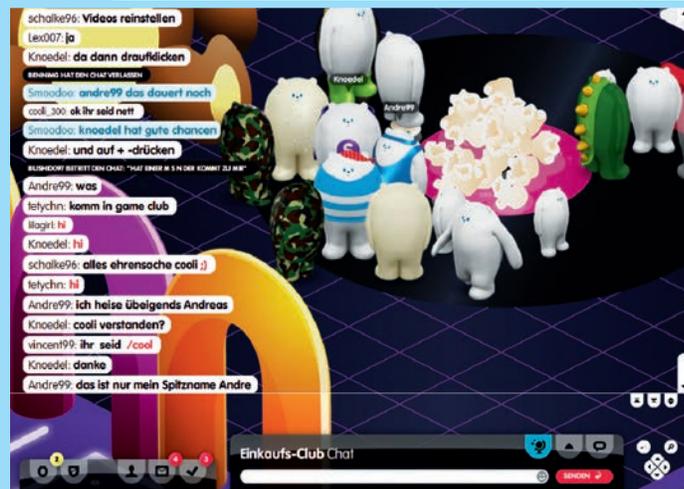
Fazit: Hier wird simuliert, was Kinder auch im echten Netz erwarten wird: Licht und Schatten. www.habbo.de



Oben: Private Räume können im „Habbo Hotel“ beliebig eingerichtet werden



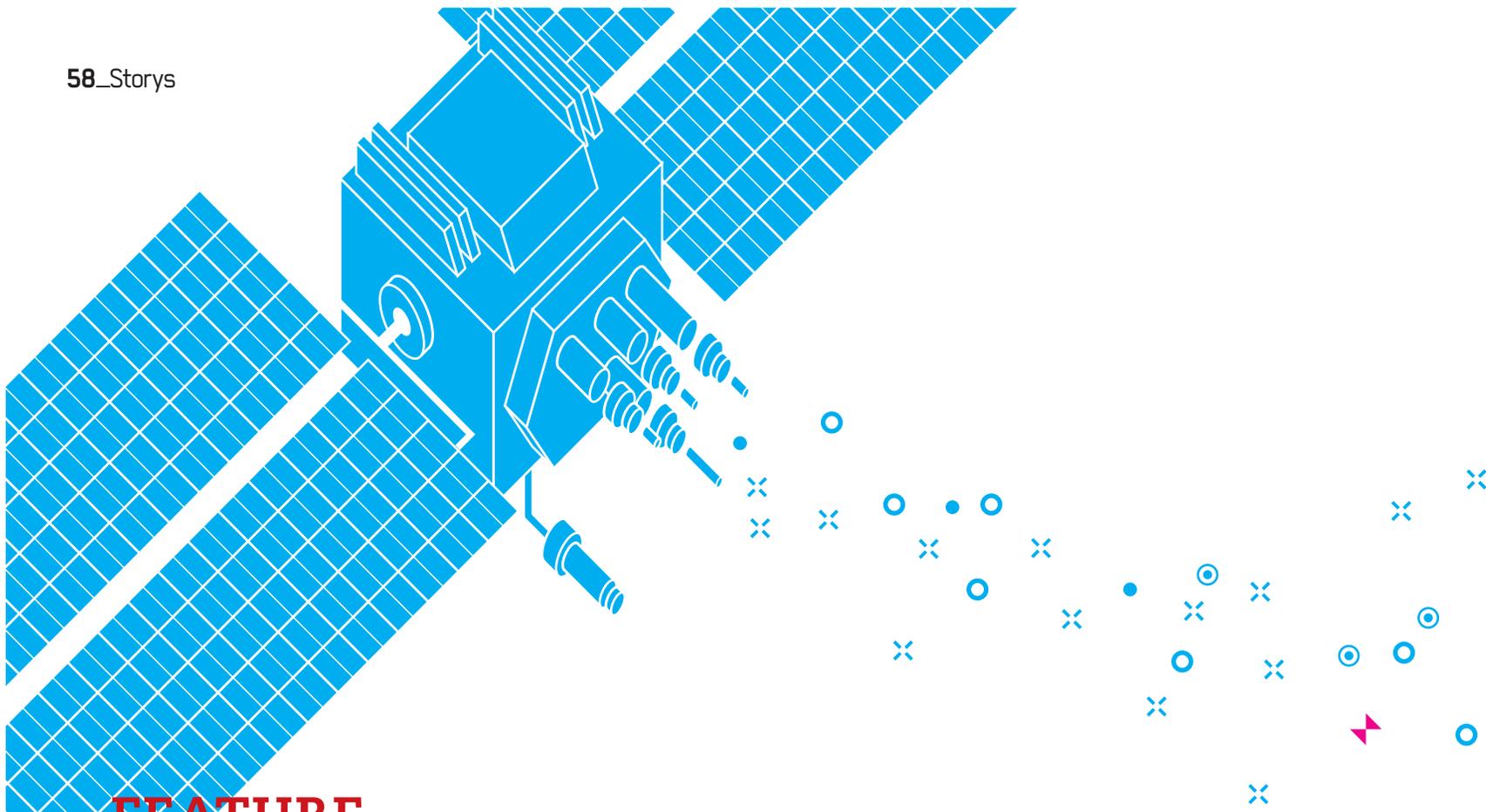
„Smoodoos“ wartet mit knuddeligen Avataren und netter Atmosphäre auf



Smoodoos

Smoodoos sind Sammelfiguren und Kuscheltiere, die für 10 bis 20 Euro im Spielwarenhandel erhältlich sind. Ihnen liegt ein Freischaltcode bei, eine Art Premiumzugang für die „Smoodoos“-Community, die sich an Kinder zwischen 6 und 15 Jahren richtet. Die ist zwar auch kostenfrei begehbar – doch klipp und klar wird gesagt, dass der Umsonst-Avatar Zero „so was wie der Neue in der Klasse“ ist. Also uncool. Dazu gehören die Kids nur mit einem gekauften Smoodoo. Dann gibt es auch mehr Belohnungen für Useraktivitäten wie „Nachrichten schreiben“ oder „Clubs gründen“, zusätzliche Einstellungen beim Gestalten der Profilseite oder einen Zeitbonus bei den Minispielen. Zudem fallen später keine weiteren Kosten mehr an. Eltern können sich auf der Website ausführlich über die Inhalte informieren und müssen keine Angst haben, dass ihre Kids unbeaufsichtigt bis in die Puppen zocken: Smoodoos.de macht um 22 Uhr dicht. Fazit: Eine niedliche, anscheinend rabaukenfreie Welt, in der Kinder Weltpenschutz genießen. www.smoodoos.de





FEATURE

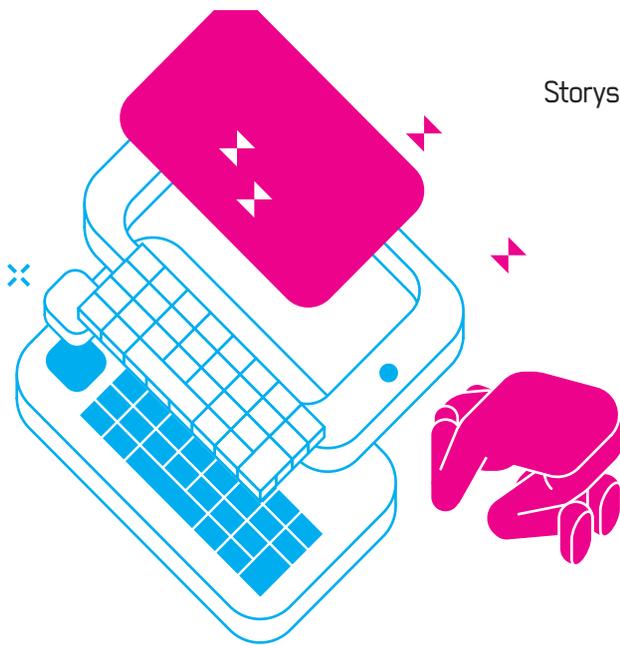
Der Weg ist das Spiel

Das Navigationssystem GPS steuert Schiffe über die Weltmeere und Raketen ins Ziel - jetzt nutzen immer mehr Spiele-Entwickler die Technik für „Location Based Games“. Ein neues Genre entsteht. Es könnte unseren Blick auf die Welt um uns herum völlig verändern

Text: Moses Grohé, Illustration: Axel Pfaender

GEE Juli/August 2009





Wie ein kleiner Geheimagent bin ich mir vorgekommen, als ich das erste Mal ‚Fast Foot Challenge‘ gespielt habe“, schwärmt Benjamin Zahn, der an einem Lkw in Berlin Spandau steht. Neben ihm streifen sich der lokal bekannte Rapper Crazy H. und seine Crew gerade T-Shirts über, auf denen ein großer, stilisierter Fuß zu sehen ist – das Logo des Spiels. Zahn, der inzwischen das Marketing für „Fast Foot Challenge“ macht, übergibt der Gruppe Handys und GPS-Empfänger – denn die brauchen sie, um am Spiel teilzunehmen: Das Handygame verwandelt die Stadt um sie herum in das Spielfeld eines virtuellen Räuber-und-Gendarm-Spiels. Die Aufgabe des Rappers und seiner Leute wird es sein, „Mr. X“ zu fangen. Der wurde zuvor aus dem Publikum gewählt und ist bereits seit fünf Minuten auf der Flucht, ebenfalls ausgerüstet mit Handy und GPS-Empfänger. Eine Minute darauf ist seine Position das erste Mal auf den Displays der Verfolger zu sehen.

Das ist das Startsignal: Die Gruppe teilt sich auf und läuft in verschiedene Richtungen. Sie will X einkesseln. Im Umkreis von einem Kilometer um den Startpunkt herum dürfen sich X und die Verfolger bewegen. Auf dem Display wird dabei nicht etwa eine Straßenkarte gezeigt, sondern nur ein grauer Kreis, in dem die Positionen der Spieler mit Pfeilen markiert sind. X sieht die Pfeile seiner Häscher ständig, seine eigene Position jedoch wird auf den Displays der Verfolger nur alle sechs Minuten aktualisiert – ein bisschen wie im Brettspielklassiker „Scotland Yard“, nur viel direkter, schweißtreibender, echter: „Man muss sich nicht erst in eine Figur hineinendenken wie in einem Videogame, sondern ist sofort mit dem ganzen Körper Teil des Spiels“, sagt Tom Nicolai, der mit einem Studienkollegen seit drei Jahren an „Fast Foot Challenge“ arbeitet.

Mit Handygame und GPS-Empfänger verwandelt sich die Stadt in das Spielfeld eines virtuellen Räuber-und-Gendarm-Spiels

Standortbestimmung

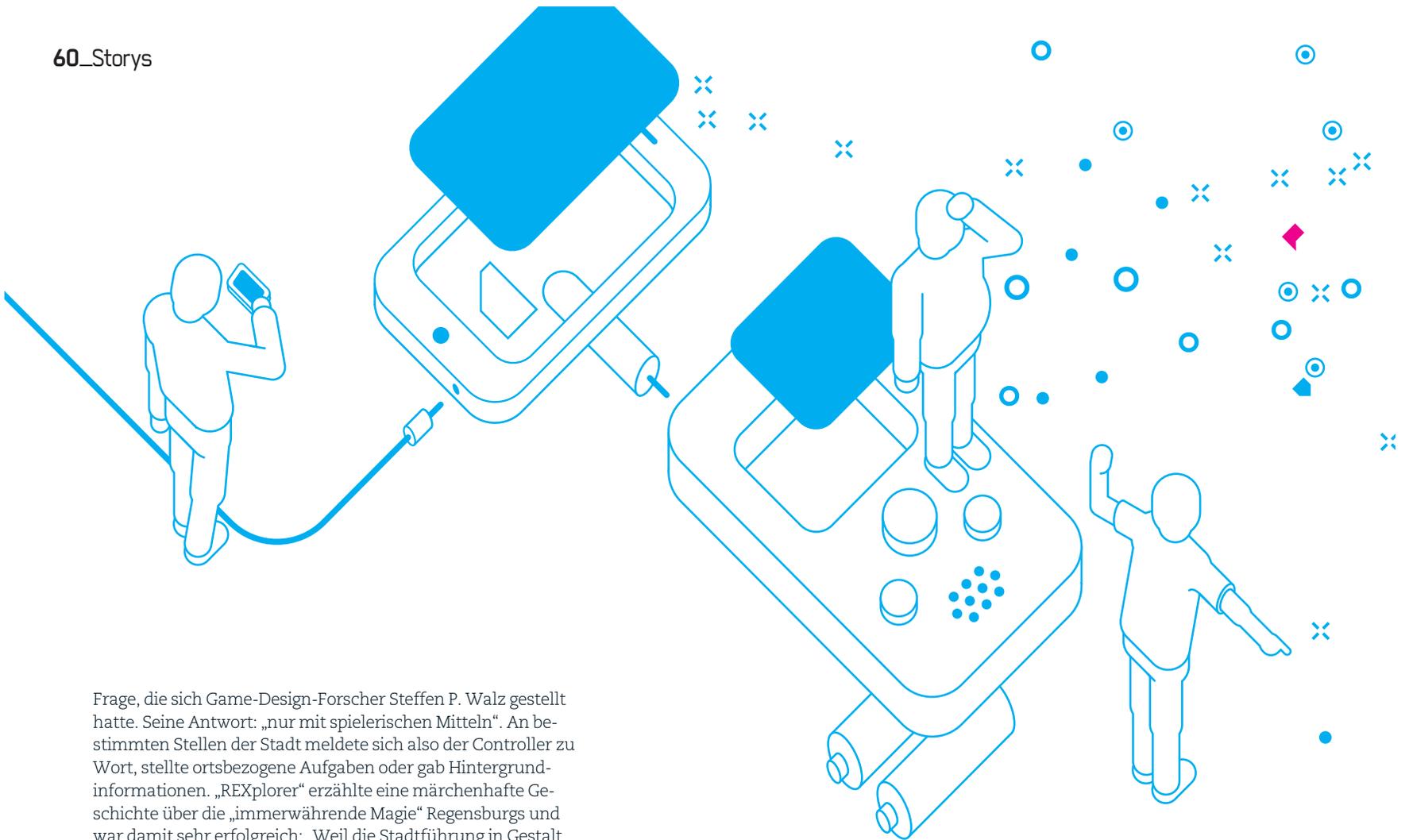
Möglich wird sein Spiel durch das Global Positioning System, kurz GPS, das mithilfe von mehr als 20 Weltraumsatelliten und einem entsprechenden Empfänger fast überall auf der Welt eine genaue Position bestimmen und die Route zu anderen Positionen berechnen kann. Die Idee, diese ursprünglich für das US-Militär entwickelte Technik spielerisch zu nutzen, kam auf, kurz nachdem im Jahr 2000 die künstliche Signalverzerrung des Systems abgeschaltet wurde und sich die Genauigkeit dadurch von 100 Metern auf zehn Meter verbessert hatte. Da versteckte der Amerikaner Dave Ulmer eine schwarze Plastikkiste und stellte die Koordinaten ins Internet, damit andere sie finden konnten. Neben ein bisschen Geld, Büchern und CDs enthielt seine Kiste ein Logbuch, in das sich die Finder eintragen sollten: „Geocaching“ war geboren, die GPS-Schatzsuche. Jeder, der einen GPS-Empfänger hat, kann sich seitdem selbst auf die Suche nach solchen Verstecken begeben. Die ganze Welt wird so zur Spielumgebung; sogar in der Antarktis gibt es versteckte Schätze. Mehr als 800 000 davon sind heute weltweit zu finden, 312 allein in der Umgebung der GEE-Redaktion. Größe und Inhalt variieren, manche Schätze sind erst durch das

Lösen von Rätseln zu entdecken. Oft wird auch eine Kamera in der Kiste deponiert, damit die Finder ein Foto von sich machen können, bevor sie die Kiste wieder verstecken. Die Welt zum Spielfeld machen: Das will auch das bereits 2005 erscheinende Gratis-Handygame „GPS-Tron“. Es stellt die Laufwege der Spieler auf dem Display als farbige Linien dar. Das Ziel des Spiels: Wie die Spuren der futuristischen Motorräder aus dem Film „Tron“ dürfen sich die Linien niemals kreuzen, die Spieler müssen sich also dementsprechend in ihrer Umgebung bewegen. 200 Meter Weg entsprechen circa einem Zentimeter Linie auf dem Bildschirm. Der Clou: Die Spieler brauchen sich nicht am gleichen Ort zu befinden, nicht einmal auf demselben Kontinent. Einer könnte in Moskau eine Linie ziehen und der andere in Lübeck herumlaufen – durch die Darstellung beider Linien auf demselben virtuellen Spielfeld wird daraus ein Game. Ein weiterer Pionier dieser Spielform ist der Amerikaner

Jeremy Woods. Der fuhr bereits vor fünf Jahren mit seinem Wagen so planmäßig durch die Straßen von Hollywood, dass die Aufzeichnung seines GPS-Empfängers ein knapp 24 Quadratkilometer großes „Tic Tac

Toe“-Spielfeld ergab. Dann fuhr er mit einem Freund abwechselnd so durch Los Angeles, dass sie in der Aufzeichnung Kreuze und Kreise hinterließen.

Spiele wie diese funktionieren überall auf der Welt, andere werden für einen bestimmten Ort entwickelt. Eines der ersten deutschen „Location Based Games“ war „REXplorer“ (2007), das seine Spieler mit einem speziellen Multimedia-Controller auf eine Entdeckungsreise durch Regensburg schickte – und zwar mit Bildungsauftrag: „Wie bringt man jemanden, der keine Lust auf Stadtführungen hat, dazu, doch eine zu machen?“, lautete die



Frage, die sich Game-Design-Forscher Steffen P. Walz gestellt hatte. Seine Antwort: „nur mit spielerischen Mitteln“. An bestimmten Stellen der Stadt meldete sich also der Controller zu Wort, stellte ortsbezogene Aufgaben oder gab Hintergrundinformationen. „REXplorer“ erzählte eine märchenhafte Geschichte über die „immerwährende Magie“ Regensburgs und war damit sehr erfolgreich: „Weil die Stadtführung in Gestalt eines Spiels daherkam, hat es den Teilnehmern plötzlich Spaß gemacht“, sagt Walz. Ein ähnliches Projekt läuft derzeit in Weimar: In „Annas Geheimnis“ führt ein im Handy gefangener Geist – der von innen an die Scheibe klopft, wenn er etwas zu sagen hat – die Spieler mit einer Rätselgeschichte durch den örtlichen Ilmpark. Das „Geocaching“ wird so durch eine Story, Aufgaben und Multimedia ergänzt, und die ganze Stadt wird zum Schatz, den die Spieler für sich entdecken.

Angereicherte Wirklichkeit

Form und Inhalt der erhältlichen „Location Based Games“ sind völlig unterschiedlich, doch das Prinzip dahinter ist stets dasselbe: Die Realität wird durch virtuelle Zusätze überlagert, durch Fakten, Bilder oder Hinweise, die nur mit der passenden Ausrüstung zu sehen sind. So entsteht eine zweite Ebene, die Außenstehenden verborgen bleibt: Für jene mit der richtigen Hard- und Software wird zum Beispiel die Wiese im Stadtpark zu einem riesigen Irrgarten, dessen Mauern nur auf dem Display zu sehen sind – andere sehen dort nur Gras und Bäume. Moderne GPS-Navigationsgeräte haben simple Spiele dieser Art vielfach schon eingebaut. Und durch die zunehmende Verbreitung von leistungsfähigen Mobiltelefonen mit GPS-Empfänger gibt es immer mehr Menschen, die diese Ebenen sehen und mit ihnen spielen können.

„Location Based Games“ schaffen eine neue Ebene: Aus einer ganz normalen Wiese wird ein riesiger Irrgarten

Zu entdecken gibt es einiges: Bei „Tourality“, einem kostenlosen Spiel, das für viele Handymodelle verfügbar ist, geht es zum Beispiel um Schnelligkeit. Das Ziel: Vorgegebene Orte müssen in einer bestimmten Reihenfolge abgelaufen werden. Allein, im Team oder gegeneinander und von bis zu 40 Teilnehmern gleichzeitig. Die jeweiligen Kurse werden von den Spielern auf einer Webseite erstellt. Auch das Spiel „GPS Mission“ setzt auf Inhalte von Usern. Die legen auf einer Landkarte im Internet die Wegpunkte einer Mission fest, verknüpfen Orte mit Rätseln, verteilen haufenweise imaginäres Gold in den Straßen und set-

zen Fotospots. Dort müssen die Spieler später ein Foto machen und es auf die Webseite hochladen. Gold sammeln sie ein, indem sie die Plätze besuchen, auf denen es in der Karte eingezeichnet worden ist, und bei Rätselfragen zeigt „GPS Missi-

on“ den nächsten Wegpunkt erst an, wenn die Spieler die Lösung ins Handy getippt haben. Eine Gefahr sind bei solchen Spielen noch die Kosten. Der Empfang des GPS-Signals ist zwar gratis, aber um mit dem Spiele-server Daten auszutauschen, ist eine Internetverbindung nötig wie bei jedem anderen Onlinespiel auch. Und genau das kann teuer werden. „Bis zu zehn Euro kann eine Runde ‚Fast Foot Challenge‘ kosten“, warnt Entwickler Tom Nicolai. Doch solche Kostenfallen könnten schon bald der Vergangenheit angehören, schließlich werden auch hierzulande Datenflatrates wie beim iPhone oder dem BlackBerry immer gängiger. „Wenn diese Einstiegshürden wegfallen, werden GPS-Games ihren Durchbruch

erleben“, prognostiziert Klemens Zleptnig von „Tourality“. Dann wäre die Zeit endlich reif für sogar noch komplexere Spiele als „Mobile Dead“, das es derzeit nur für den Blackberry gibt. Der mobile Tod schickt seine Spieler als High-Tech-Zombies durch Manhattan. Genauer: Es zeigt sie entsprechend ihrer realen Position in Manhattan auf dem Display als kleine Männchen an. Auf einer echten Karte von Manhattan und nahezu in Echtzeit. Zusätzlich sind auf der Map Waffen und Medi-Packs eingezeichnet, die der Spieler aufsammeln kann, indem er sich real an ihren Lagerplatz begibt. Treffen sich zwei Spieler, tragen sie einen rundenbasierten Kampf aus, tauschen Gegenstände oder bookmarken sich als Freund. „Mobile Dead“ nutzt zur genaueren Standortbestimmung nicht nur GPS, sondern auch die Funkzellen des Mobilfunknetzes. Zudem läuft das Spiel ohne Pause, und so kann es passieren, dass die Spieler auch auf ihren alltäglichen Wegen durch die Stadt versteckte Gegenstände oder Goodies wie virtuelle Sammelaufkleber finden.

Noch vor ein paar Jahren wäre ein so aufwendiges Spiel unmöglich gewesen: 2004, als sich einige New Yorker als Pac-Mans und Geister verkleideten, um sich in „Pac Manhattan“ durch die Stadt zu jagen, mussten sie ihre jeweiligen Positionen noch mündlich per Handy an ihre Mitspieler durchgeben.

Beim Einkaufen aus Versehen über Schätze zu stolpern oder auf dem Campus plötzlich virtuell „angegriffen“ zu werden: Dieses Immer-im-Spiel-Sein könnte den „Location Based Games“ zum Durchbruch verhelfen. „Eine ganz normale Tätigkeit mit einem Spiel zu verknüpfen ist der Schlüssel zum Massenmarkt“, sagt „REXplorer“-Erfinder Steffen P. Walz, „die Spiele müssen den Alltag begleiten.“ Oder sogar bereichern, wie das amerikanische iPhone-Spiel „Gowalla“, das lustige Abzeichen verleiht, wenn der Spieler Sehenswürdigkeiten besucht.

Die beste Grafik der Welt

Trotz der rasanten Entwicklung der vergangenen Jahre steht das Genre jedoch erst am Anfang, und das nicht nur technisch: „Derzeit sind es eher technikaffine Leute, die solche Games spielen“, sagt Walz – Studenten, Großstädter und neugierige Nerds. „Die meisten Leute fühlen sich nicht besonders wohl, wenn sie in der Öffentlichkeit, etwas Ungewöhnliches tun“, sagt der Entwickler – und wer auf ein Handy starrend wild durch die Gegend rennt, fällt natürlich immer auf. „So etwas funktioniert in Gruppen gut, weil man sich da nicht allein zum Affen macht.“ Und zwar so gut, dass es mit „The Go Game“ in den USA sogar einen Anbieter gibt, der solche Gruppenspiele für Events, Konferenzen oder zur Stärkung des Teamgeistes in Unternehmen ausrichtet – für 10 bis 10000 Spieler.

Welche Spielideen sich durchsetzen werden, wird sich zeigen. Die besten und originellsten wurden bisher bestimmt noch nicht einmal erfunden. Und das ist eine wunderbare Vorstel-

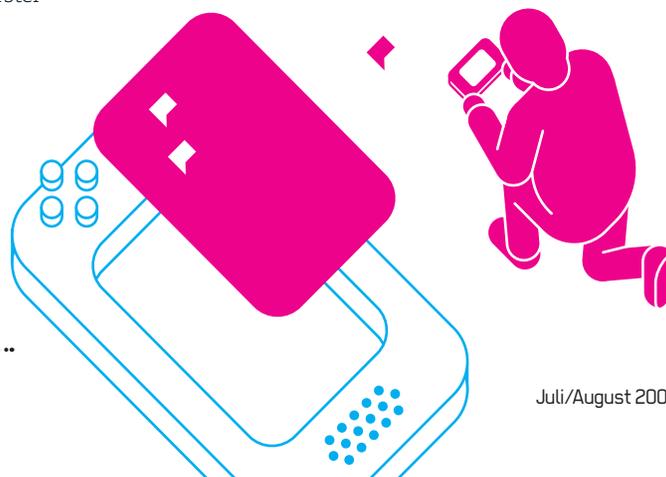
lung: Niemand weiß, was kommt – nur dass wir irgendwann die Möglichkeit haben werden, mit der besten Grafik zu spielen, die es gibt: mit der echten Welt da draußen. Kaum vorstellbar, dass die kommenden Versionen von Handhelds wie Nintendos DS oder Sonys PSP ohne integriertes GPS erscheinen werden. Mit dem separat erhältlichen GPS-Modul für die aktuelle PSP machen einige Games schon heute erste Gehversuche: Der „GPS Scan“-Modus von „Metal Gear Solid: Portable Ops“ zum Beispiel

platziert einen imaginären Gegner in der Umgebung des Spielers. Auf dem bläulichen Display erscheint er nur als Punkt – und um den zu gewinnen, muss sich der Spieler der angezeigten Position nähern, so weit es geht. Wenn er Glück hat, wartet

sein „Gegner“ nicht auf dem Dach eines Hochhauses, sondern an einer leichter zu erreichenden Stelle. Auf einem Weg dahin begleitet ihn das monotone Piepsen der PSP. Sie hetzt ihn, sie lässt sein Herz schlagen. Der Spieler wird zu James Bond auf geheimer Mission. Er ist mit seinem Körper im Spiel und doch jemand anderes. Er läuft durch seine Stadt, wie er sie kennt – aber noch nie war sie aufregender.

In Berlin Spandau ist die Jagd nach Mr. X gerade zu Ende gegangen, und Crazy H. und Crew fühlen sich überhaupt nicht wie Geheimagenten. Der Flüchtige ist ihnen immer wieder entwischt. Und die Zuschauer am Truck haben alles live mitverfolgt. Denn alle „Fast Foot Challenge“-Spiele werden mit Google Earth optisch aufbereitet und im Netz übertragen. Zermürbt trotten die Rapper zurück zum Treffpunkt. Das hatten sie sich natürlich anders vorgestellt. Breit grinsend erscheint jetzt Mr. X. Auf einem Fahrrad. Lässig posiert er mit seiner Sonnenbrille für den Fotografen und erzählt: „Erst habe ich mich von einem Motorradfahrer mitnehmen lassen, dann bin ich mit dem Bus weiter, und dann habe ich mir das Fahrrad einer Freundin ausgeliehen.“ Er hat den Radius des Spielfelds komplett ausgenutzt, die Verfolger abgehängt und lässt sich nun feiern. „Das gibt richtig Adrenalin“, sagt er, „manchmal sind sie mir ziemlich nahe gekommen.“ Dann braucht er erst einmal eine Pause, denn bald fängt schon das nächste Spiel an, und da will Mr. X wieder mitmachen – als Jäger und nicht als Gejagter. ☛

„Eine ganz normale Tätigkeit mit einem Spiel zu verknüpfen – das ist der Schlüssel zum Massenmarkt“



Games & Zubehör



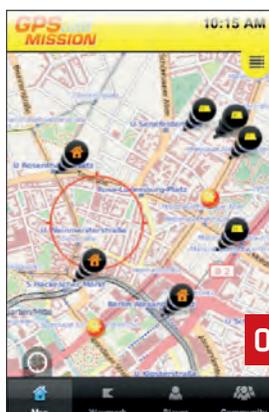
01



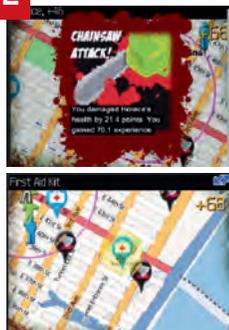
02



03



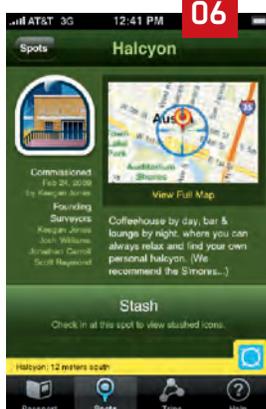
04



05



07



06



08

01 Oregon 300

Zum Aufspüren von „Geocaching“-Schätzen eignen sich auch ganz einfache GPS-Empfänger. Mit Farbdisplay, Kartendarstellung und Touchscreen ist dieses Modell von Garmin jedoch besonders bedienerfreundlich, mit 430 Euro aber auch nicht ganz billig. In manchen Geräten sind einfache Games wie Labyrinthspiele heutzutage bereits eingebaut, für dieses können diverse Spiele aus dem Internet heruntergeladen werden.
www.garmin.com

02 Mobile Dead | BlackBerry

New York wird zur Zombie-Hochburg: In dem BlackBerry-Game bewegen sich die Spielfiguren analog zu den Spielern über die Straßenkarte von Manhattan. Wenn zwei sich treffen, gibt es ein Kettensägenmassaker. www.mobiledad.com

03 Tourality | diverse Handytypen

Wettrennen für bis zu 40 Spieler. Es gilt, möglichst schnell Punkte abzulaufen, die auf dem Display angezeigt werden. Die jeweiligen GPS-Kurse werden von den Usern selbst erstellt.
www.tourality.com

04 GPS Mission | iPhone, Symbian, Windows Mobile

Wie bei einer Schnitzeljagd geht es hier darum, an bestimmten Orten Rätsel zu lösen, um zu erfahren, wohin es als Nächstes geht. Die jeweiligen Missionen denken sich die Spieler selbst aus.
www.gpsmission.com

05 Fast Foot Challenge | diverse Handytypen

Modernes „Räuber und Gendarm“ für vier bis fünf Spieler. Einer läuft weg und ist nur alle sechs Minuten auf den Handydisplays der anderen zu sehen. Schnappen müssen sie ihn trotzdem.
www.fastfoot.mobi

06 Gowalla | iPhone

Ganz nebenbei belohnt das iPhone-Spiel den Besuch von Sehenswürdigkeiten und ganz alltäglichen Orten mit lustigen Marken, die es in einen virtuellen Pass klebt. Leider bislang nur in den USA. www.gowalla.com

07 Geocaching

Mithilfe von im Internet veröffentlichten Koordinaten werden auf der ganzen Welt versteckte Kisten aufgespürt. Zur Suche wird lediglich ein einfacher GPS-Empfänger benötigt. Mehrere Anbieter stellen die Koordinaten zur Verfügung. Unter anderem www.geocaching.com, www.opencaching.de, www.navigacache.com

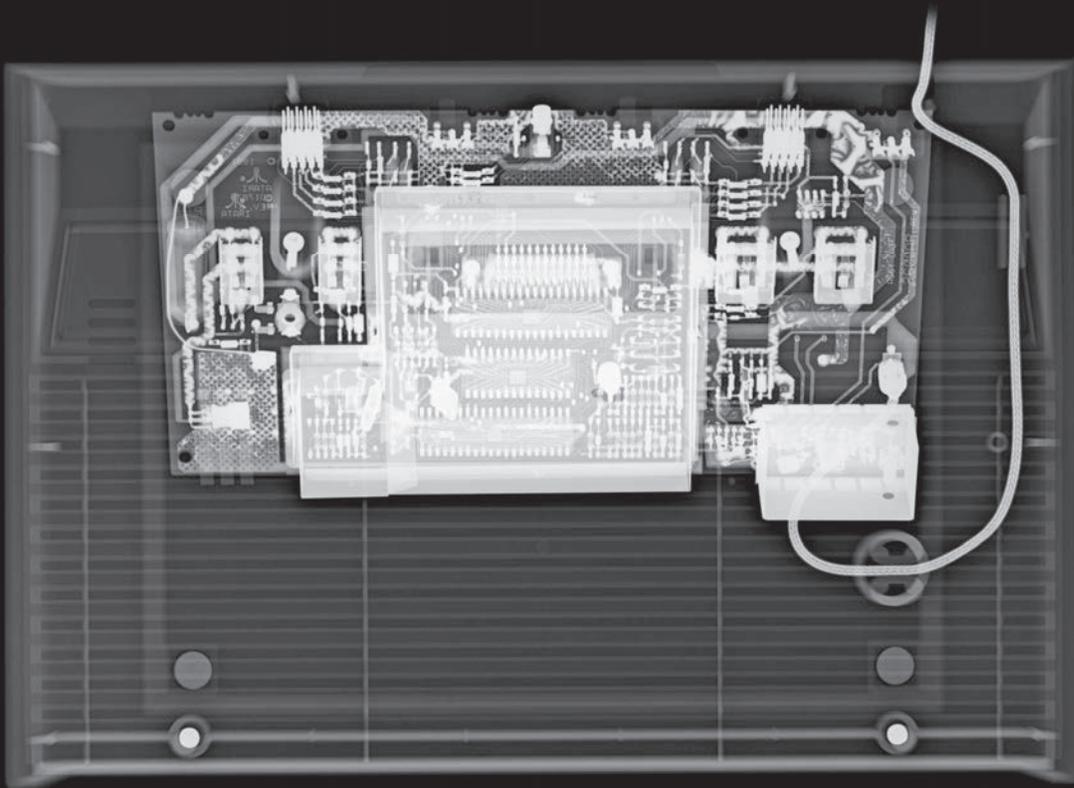
08 GPS Maus

Wer noch kein Handy mit integriertem GPS-Empfänger hat, macht es mit einer externen Lösung fit für „Location Based Games“. Per Bluetooth wird die Maus mit dem Handy gekoppelt. Die abgebildete Version ist besonders klein, kommt von Holux und kostet rund 60 Euro. www.holux-gps-vertrieb.de

BILDSTRECKE

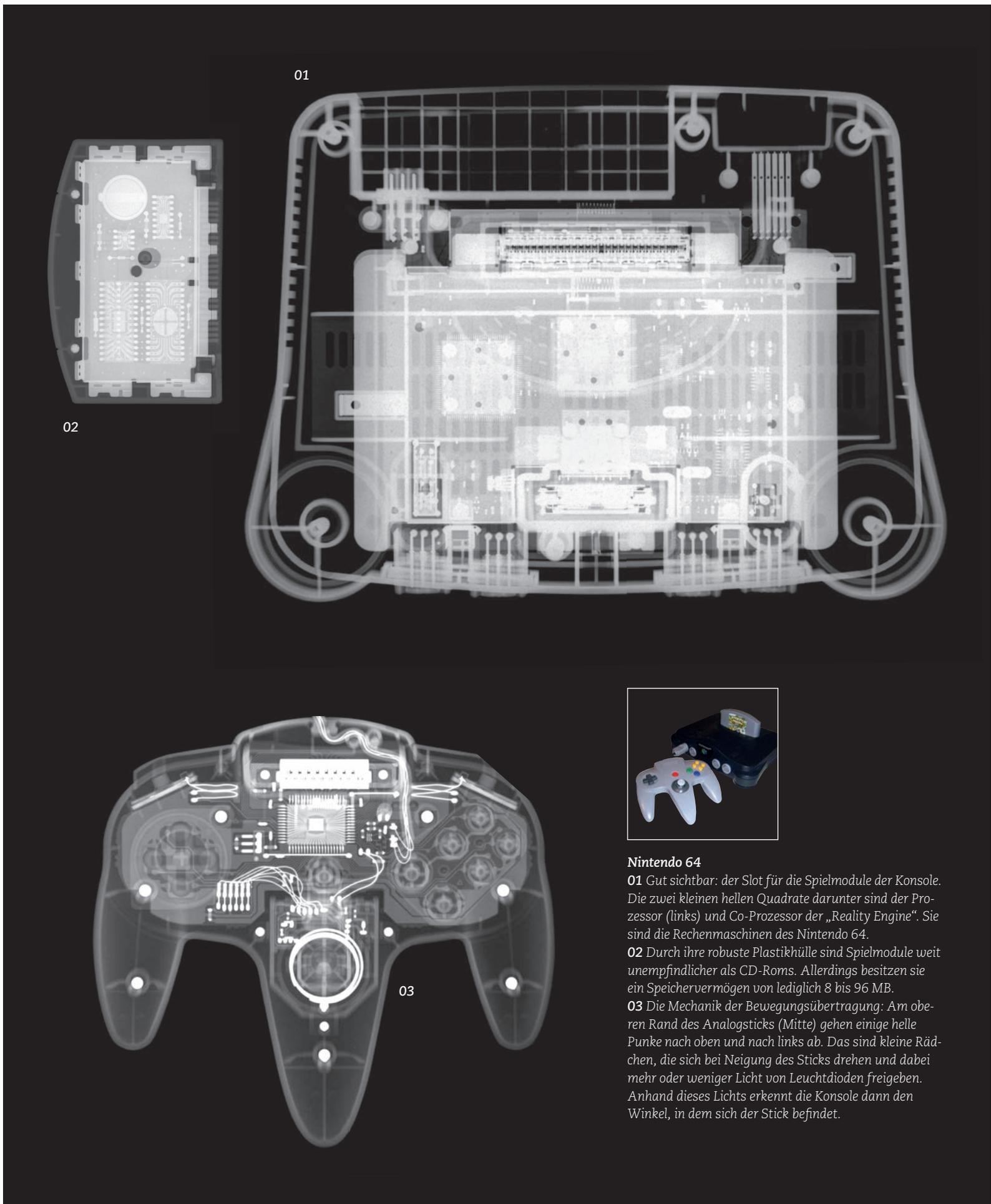
Innenleben

Spielkonsolen haben eine widerstandsfähige Hülle, die ihr empfindliches Inneres schützt. Nur Spezialisten wagen es, mit Werkzeugen in deren Eingeweide vorzustößen. Doch mit Röntgentechnik zeigt sich die innere Schönheit der Maschinen auch ohne chirurgische Eingriffe Fotos: Reinier van der Ende



Atari 2600

Seit mehr als 30 Jahren im Einsatz: In der Atari-2600-Heimkonsole geht es nach heutigem Empfinden noch sehr geräumig zu – doch auch damals schon wollten Spieler für ihr Geld etwas Wuchtiges in der Hand halten. Die Hauptplatine des Atari 2600 wird von einem schweren Metallgehäuse (weiß) geschützt. Der Kasten mit dem Kabel generiert das Video- und Audiosignal.



Nintendo 64

01 Gut sichtbar: der Slot für die Spielmodule der Konsole. Die zwei kleinen hellen Quadrate darunter sind der Prozessor (links) und Co-Prozessor der „Reality Engine“. Sie sind die Rechenmaschinen des Nintendo 64.

02 Durch ihre robuste Plastikhülle sind Spielmodule weit unempfindlicher als CD-Roms. Allerdings besitzen sie ein Speichervermögen von lediglich 8 bis 96 MB.

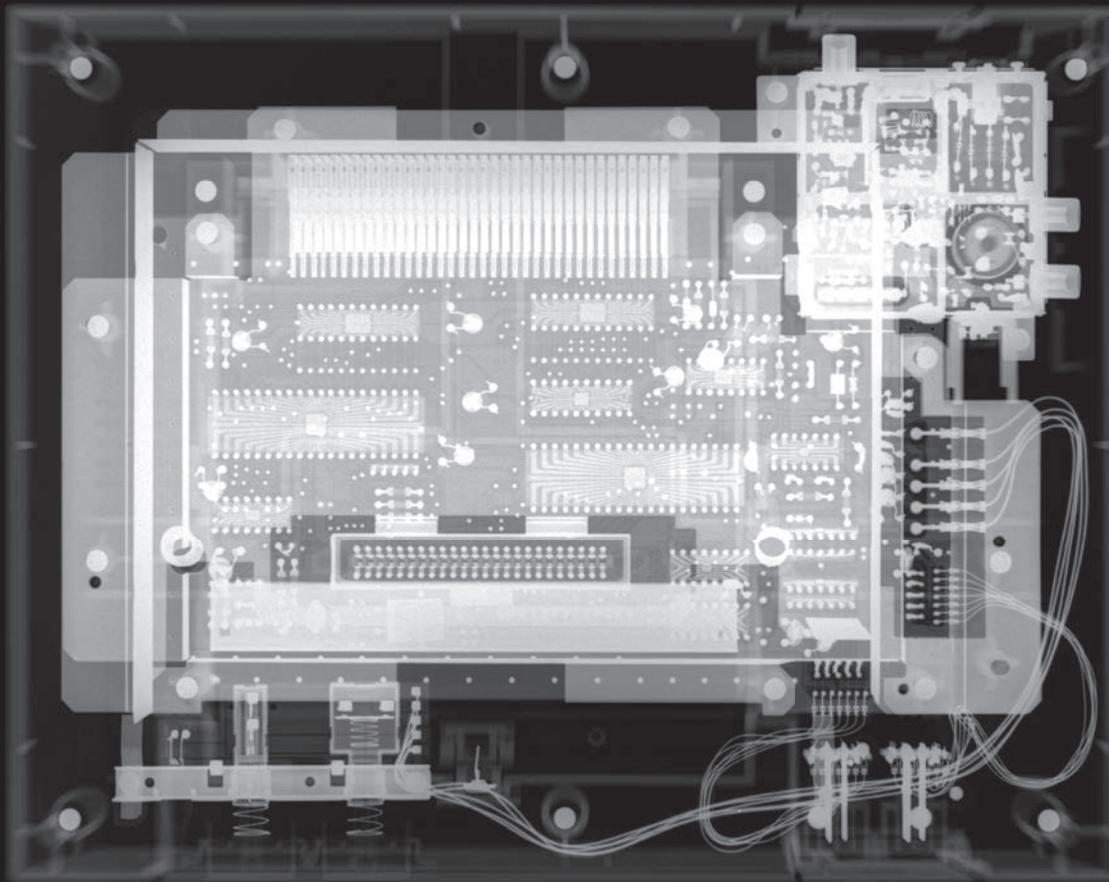
03 Die Mechanik der Bewegungsübertragung: Am oberen Rand des Analogsticks (Mitte) gehen einige helle Punkte nach oben und nach links ab. Das sind kleine Rädchen, die sich bei Neigung des Sticks drehen und dabei mehr oder weniger Licht von Leuchtdioden freigeben. Anhand dieses Lichts erkennt die Konsole dann den Winkel, in dem sich der Stick befindet.



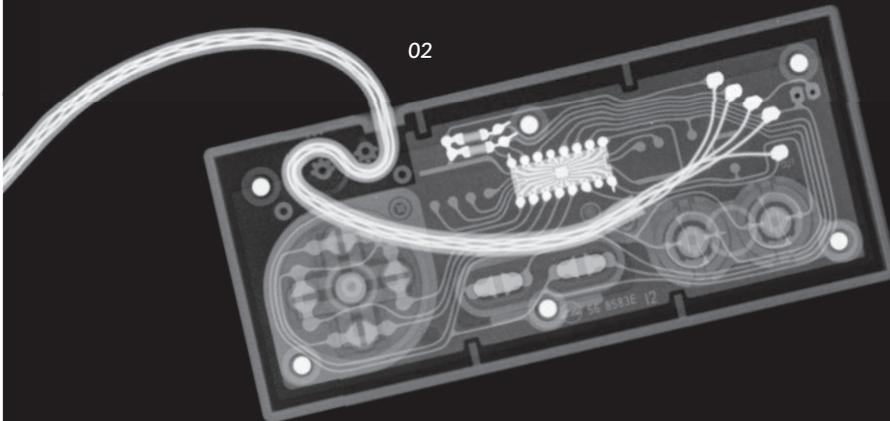
Nintendo Entertainment System

01 In der Mitte der rechten Hälfte der Konsolenplatine liegt Chip 3195A (mit den weißen Punkten drauf). Das Bauteil ist nicht nur für die Kommunikation zwischen Konsole und Cartridge da – es verhindert auch, dass Importe abgespielt werden können. **02** Ursprünglich besaß der zweite im Lieferumfang enthaltene Controller keinen Start- und Select-Knopf, dafür aber ein eingebautes Mikrofon. Hier handelt es sich also eindeutig um ein neueres Modell. **03** Diese Cartridge kann nicht älter sein als 22 Jahre. Denn erst nach 1987 wurden die Spielmodule nur noch mit drei statt fünf Schrauben zusammengehalten. Die beiden anderen hatte Nintendo durch Kunststoff-Clips ersetzt.

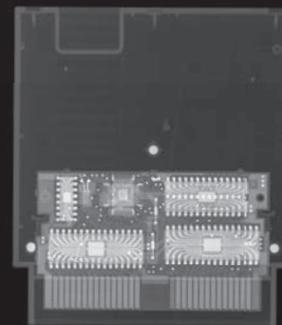
01

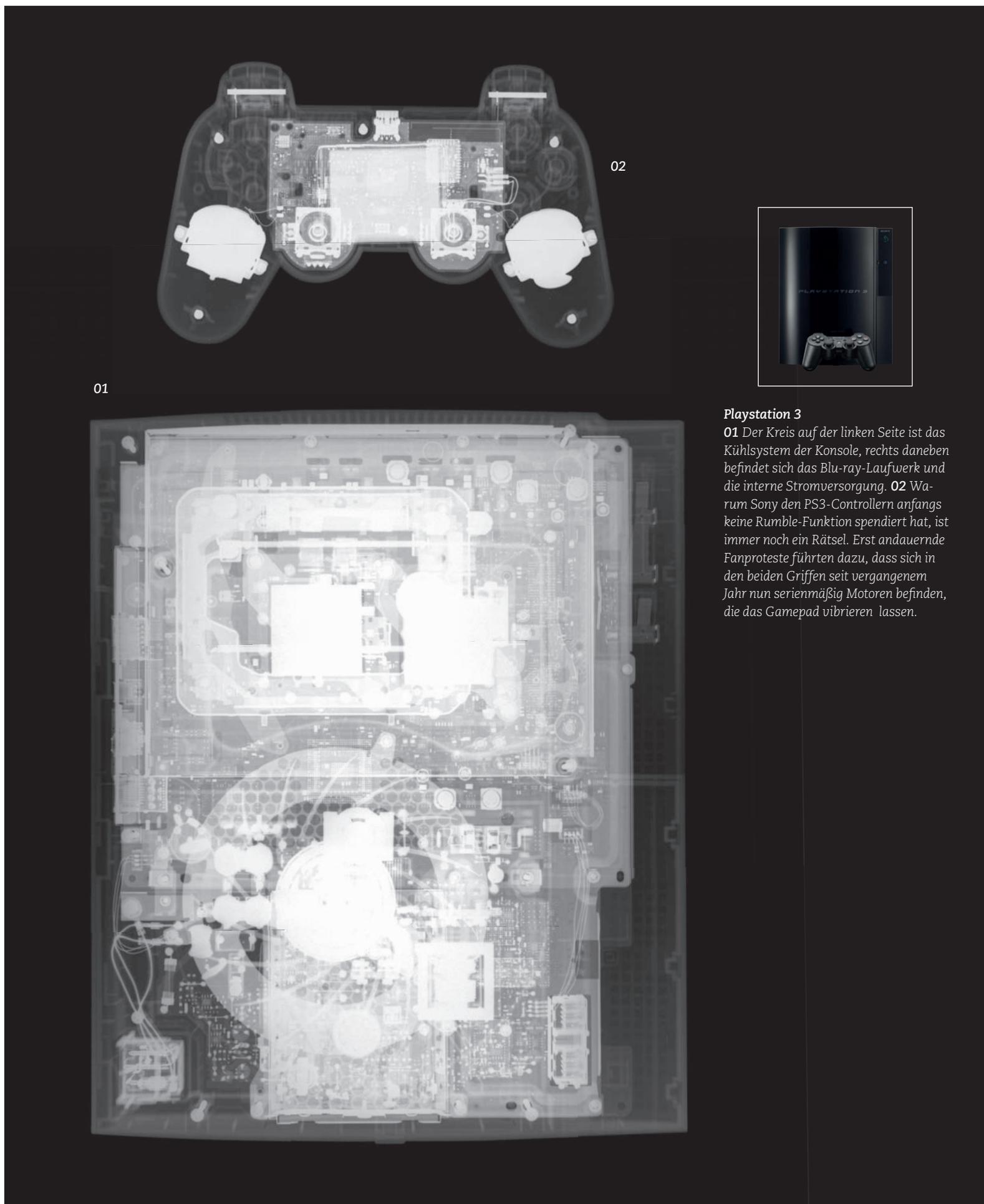


02



03



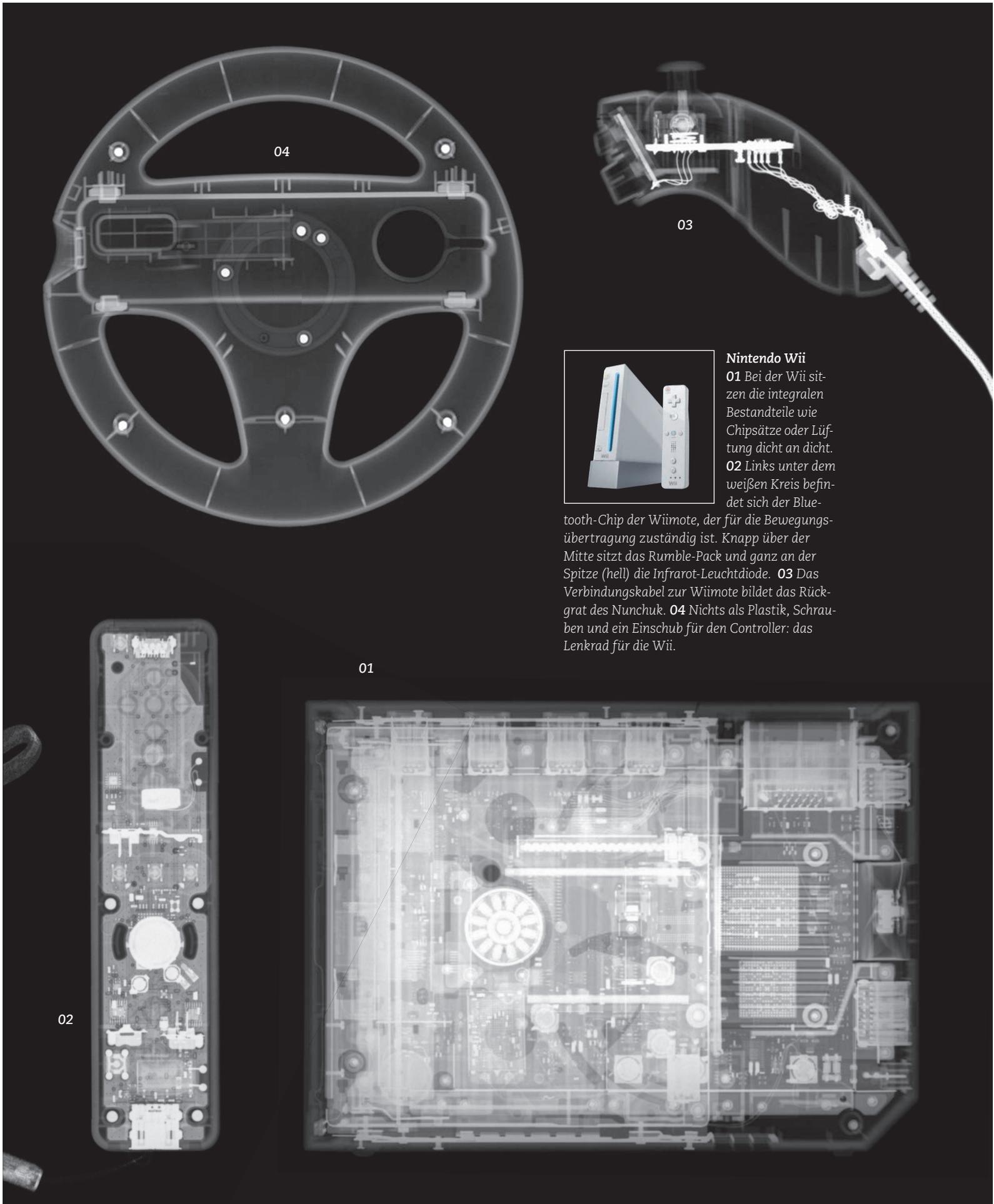


01

02

Playstation 3

01 Der Kreis auf der linken Seite ist das Kühlsystem der Konsole, rechts daneben befindet sich das Blu-ray-Laufwerk und die interne Stromversorgung. **02** Warum Sony den PS3-Controllern anfangs keine Rumble-Funktion spendiert hat, ist immer noch ein Rätsel. Erst andauernde Fanproteste führten dazu, dass sich in den beiden Griffen seit verganginem Jahr nun serienmäßig Motoren befinden, die das Gamepad vibrieren lassen.

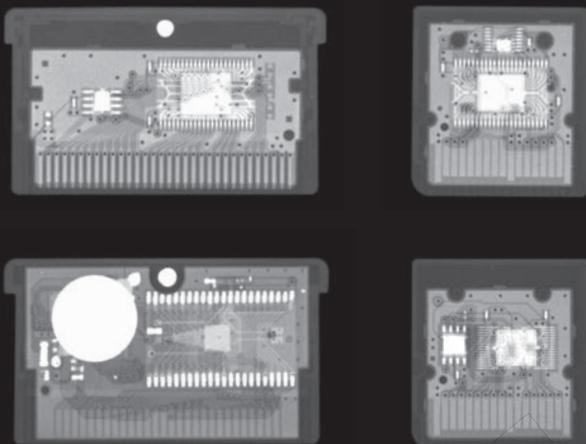


Nintendo Wii

01 Bei der Wii sitzen die integralen Bestandteile wie Chipsätze oder Lüftung dicht an dicht. **02** Links unter dem weißen Kreis befindet sich der Bluetooth-Chip der Wiimote, der für die Bewegungsübertragung zuständig ist. Knapp über der Mitte sitzt das Rumble-Pack und ganz an der Spitze (hell) die Infrarot-Leuchtdiode. **03** Das Verbindungskabel zur Wiimote bildet das Rückgrat des Nunchuk. **04** Nichts als Plastik, Schrauben und ein Einschub für den Controller: das Lenkrad für die Wii.

01 Bei der Wii sitzen die integralen Bestandteile wie Chipsätze oder Lüftung dicht an dicht. **02** Links unter dem weißen Kreis befindet sich der Bluetooth-Chip der Wiimote, der für die Bewegungsübertragung zuständig ist. Knapp über der Mitte sitzt das Rumble-Pack und ganz an der Spitze (hell) die Infrarot-Leuchtdiode. **03** Das Verbindungskabel zur Wiimote bildet das Rückgrat des Nunchuk. **04** Nichts als Plastik, Schrauben und ein Einschub für den Controller: das Lenkrad für die Wii.

01

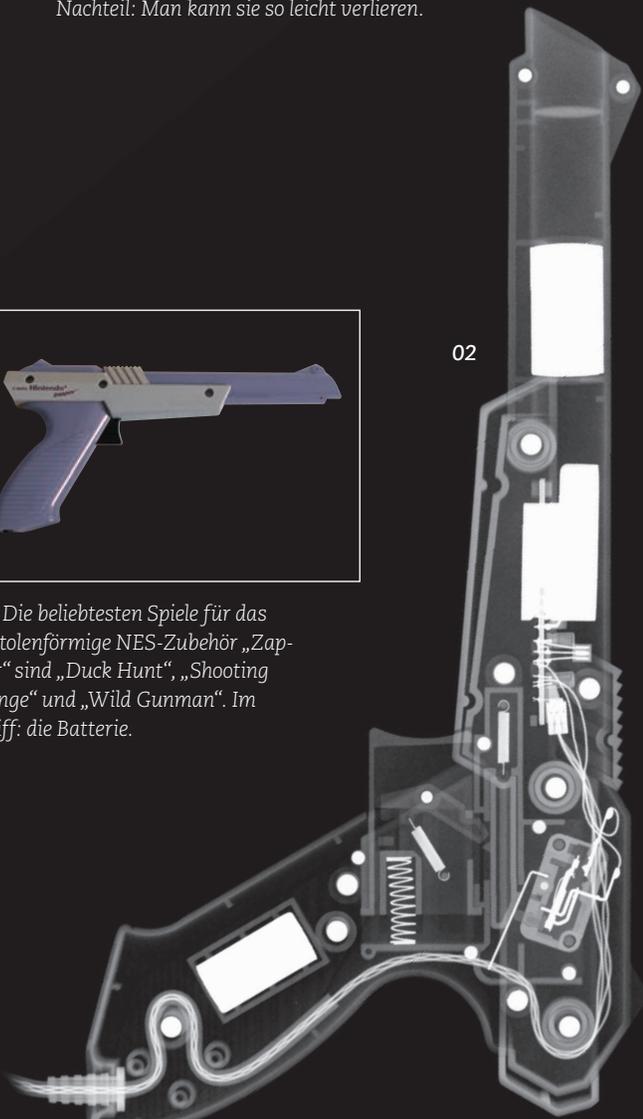


01 Links: eine „Zelda“-Spielkassette aus Super-Nintendo-Zeiten, darunter „Super Mario Bros. 3“ für das NES. Rechts: Die kleinen DS-Module haben einen großen Nachteil: Man kann sie so leicht verlieren.



02

02 Die beliebtesten Spiele für das pistolenförmige NES-Zubehör „Zapper“ sind „Duck Hunt“, „Shooting Range“ und „Wild Gunman“. Im Griff: die Batterie.



INTERVIEW

„Da kann nichts passieren“

Der holländische Röntgentechniker Reinier van der Ende, 32, hat seine Konsolen bis aufs Mark durchleuchtet. Angefangen hat alles an einem verregneten Tag im Krankenhaus



Warum machst du Röntgenaufnahmen von deinen Konsolen? Geht es ihnen nicht gut?

Doch, doch, ich behandle meine Spielehardware sehr pfleglich. Aber ich wollte einfach wissen, wie sie von innen aussehen. Allerdings wollte ich sie nicht öffnen. Ich hatte Angst, die Garantie zu verlieren. Und da ich nicht nur Videospiele, sondern auch

Röntgentechniker bin, habe ich an einem verregneten Tag meine Atari-2600-Konsole ins Krankenhaus mitgenommen und geröntgt. So hat alles angefangen.

Wie können wir uns das vorstellen? Hast du sie zwischen einem Beinbruch und einer Hüftprellung eingeschoben?

Nein, natürlich nicht. Ich mache das immer nur, wenn ich gerade keinen Dienst habe – und dann auch nur, wenn ein Raum gerade nicht besetzt ist. Mein Chef weiß auch Bescheid, ich habe seine Erlaubnis.

Schon mal dran gedacht, die Bilder zu verkaufen?

Das geht leider nicht. Schließlich gehören die Materialien, die ich dafür benutzt habe, meinem Arbeitgeber, dem Krankenhaus..

Wie schädlich ist es eigentlich für die ganzen technischen Komponenten, wenn man sie mit Strahlen beschießt?

Kaum schädlich, das halten die schon aus. Die eingestellte Kilovoltzahl am Gerät ist dieselbe, mit der ich sonst Menschen röntge. Da kann nichts passieren. Außer man röntgt sie wieder und wieder. Das ist weder gut für Mensch noch für Maschine.

KALENDER

Spielplan

Schon wieder ist ein halbes Jahr vorbei – Zeit also für unseren Eventplaner der zweiten Jahreshälfte. Auf dieser Doppelseite präsentieren wir euch eine bunte Mischung der interessantesten Ereignisse und Veranstaltungen rund um Videospiele

gesammelt von Karsten Nitschke



4.-5.7. Made In Japan Festival

In der Wiener Neustadt dreht sich Anfang Juli fast alles um japanische Popkultur. Es gibt einen Cosplay-Wettbewerb, ein Videospielturnier, einen Fanart-Workshop und eine Manga-Lesecke. Dank Ikebana, Go-Spiel und Teezeremonien kommt aber auch die Tradition nicht zu kurz.
www.made-in-japan.at



31.7.-2.8. Games Convention Online Messe

Trotz des Abgangs der größten Firmen nach Köln will die Leipziger Messe weiter im Spielermittelpunkt stehen – allerdings mit verändertem Fokus. Der liegt seit diesem Jahr auf Online-, Browser- und Handyspielen.
www.gamesconvention.com



21.-22.8. Blizzcon Messe

Wer die Veranstaltung zu Ehren der „Warcraft-“, „Starcraft-“ und „Diablo“-Spiele in Anaheim besucht, dem ist dieses Jahr ein exklusiver Begleiter für den „WoW“-Avatar sicher. Und wer die Reise in die USA scheut, verpasst dank Internetstream trotzdem nichts.
www.blizzard.com/blizzcon

Juli

August

September

15.6.

Ebay schafft Versandkosten ab Business

Ebayer aufgepasst: Ab dem 15. Juni fallen für den Standardversand von einigen ersteigerten Artikeln keine Versandkosten mehr an. Dazu gehören unter anderem Computer- und Videospieldzubehör sowie Merchandising-Artikel.

www.snipurl.com/versandfrei



19.-23.8. Gamescom Messe

Kölns er(n)ste Konkurrenz zur Games Convention. Nach dem Hickhack um beide Veranstaltungstermine startet das „Games-Festival der Superlative“ jetzt aber wenigstens nicht mehr zeitgleich zum „Original“.
www.gamescom-cologne.com



3.-8.9. Ars Electronica Medienkunst-Festival

Gesellschaftliche und kulturelle Phänomene, die sich aus technologischem Wandel erklären, sind zum 30sten Mal Thema in Linz, Europas Kulturhauptstadt 2009. Die Symposien, Ausstellungen und Performances nehmen nicht nur die Konferenzräume in Beschlag, sondern auch den Hafen und umliegende Klöster.
www.snipurl.com/ars_electronica



11.9. Symphonic Fantasies Konzert

Nach dem Erfolg von Chris Hülsbecks „Symphonic Shades“ spielt das WDR Radio Orchestra nun Stücke von Square Enix. Weil das Konzert am 12. September in Köln bereits ausverkauft ist, wurde zum Glück die Zugabe in Oberhausen beschlossen. www.symphonicfantasies.com

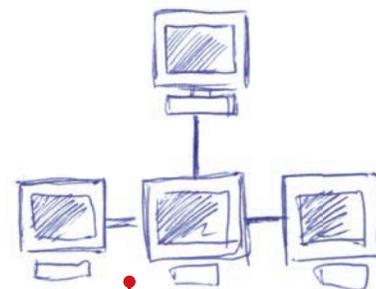


11.-15.11. World Cyber Games Finals E-Sport-Wettbewerb

Das Finale der WCG findet in diesem Jahr erstmals in der chinesischen Stadt Chengdu statt. In zwölf Disziplinen treten die weltweit besten E-Sportler gegeneinander an, diesmal unter anderem erstmals im Rennspiel „Trackmania Nations Forever“. www.wcg.com

26.-29.9. Dreamhack Lan-Party

Die Winter-„Dreamhack“ in Jönköping (Schweden) wird im „Guinness Buch der Rekorde“ mit über 10 000 vernetzten Computern als größte Lan-Party der Welt geführt. Neben E-Sport-Turnieren und Workshops treffen sich hier die besten Programmierer der Szene und protzen mit Grafiken, Sounds und Designs. www.dreamhack.se



Dezember

November

Oktober

23.9. 120 Jahre Nintendo Geburtstag

Bei seiner Gründung 1889 stellte Nintendo ausschließlich Spielkarten her. Erst knapp 100 Jahre später erweiterte die Firma ihr Angebot, um mit NES, SNES, Gameboy und Wii einen Erfolg nach dem anderen zu feiern. Heute wird Nintendo 120 Jahre alt. Die GEE gratuliert. www.nintendo.de

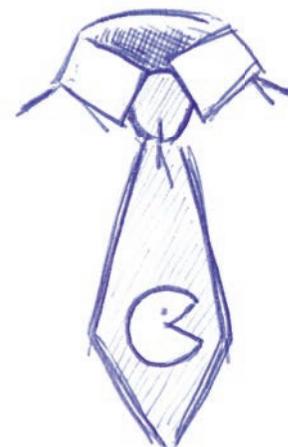


16.10. Brütal Legend Release

Jack Black liebt und lebt schwere Musik, ob als Lehrer in „School Of Rock“ oder Sänger der Metal Band „Tenacious D“. Fehlt nur noch ein Videospiel mit Metal-Magie. Das erscheint heute – natürlich mit der Stimme von Jack Black. Wort drauf. www.brutallegend.com

8.-10.12. Game Connection Europe Business Meeting

Im schönen Lyon haben Entwickler und Publisher in einer Art Speed-Dating die Möglichkeit, potenzielle Partner zu finden. In 30-minütigen Meetings werden die Eckpfeiler eigener Visionen besprochen – und diese vielleicht sogar umgesetzt. www.game-connection.com



FEATURE

Umsonst ist der Tod

Tauschbörsen und Raubkopien lassen das Videospiel sterben +++
Unterhaltungsbranche feiert Verurteilung der Pirate-Bay-Betreiber
als Sieg +++ Experten fordern Internet-Flatrate für Kultur +++ Ein
GEE-Feature über den Kampf gegen Selbstgebranntes *Text: Oliver Klatt*

Raubkopien von Computerspielen sind illegal. Das sagt schon der Name. Und das weiß auch Ulrich Ruschig*. Der 26-jährige Architekturstudent saugt sich aus Tauschbörsen im Internet jedes Spiel herunter, das ihm viel versprechend erscheint. Mehr als 1000 Games zählt seine Sammlung bereits – nur 20 davon hat er bezahlt. „Die meisten Spiele sind Schrott“, sagt Ruschig, „trotzdem lade ich so viele wie möglich herunter, um sie zumindest auszuprobieren. Das geht schnell, ist praktisch, und hin und wieder ist sogar eine echte Perle dabei.“ Begegnet Ruschig einem solchen Schmuckstück, bekommt er manchmal ein schlechtes Gewissen: „Das letzte Spiel, das mich begeistert hat, war ‚World Of Goo‘. Da überkamen mich Skrupel. Ich wusste ja, dass das Spiel nur von zwei Typen und ihrer Garagenfirma entwickelt wurde. Daher habe ich es mir gekauft. So ein kleines, kreatives Team wollte ich unterstützen.“ Große Firmen wie Microsoft, Sony oder Electronic Arts sehen von ihm hingegen keinen Cent. Welchen Schaden Raubkopierer wie Ulrich Ruschig auf dem Computerspielmarkt anrichten, ist selbst innerhalb der Branche umstritten. Nach einer aktuellen Studie der Business Software Alliance (BSA), dem Interessenverband der Softwareindustrie, handelte es sich bei 41 Prozent der weltweit im vergangenen Jahr installierten Computerprogramme um illegale Kopien. Das entspräche einem Gegenwert von knapp 39 Milliarden Euro. In Deutschland, so die Studie, liege der Anteil verwendeter Raubkopien bei 27 Prozent, was einem Umsatzverlust von 1,55 Milliarden Euro gleichkomme. Wie groß der Anteil an Unterhaltungssoftware –

Name von der Redaktion geändert

also vor allem Computerspielen – unter den Raubkopien ist, geht aus der Studie nicht hervor. Man braucht jedoch nur einen Blick in die Top-Ten-Listen diverser Internetbörsen zu werfen, um zu erkennen, dass neben Musik und Filmen vor allem Computerspiele hoch im Download-Kurs stehen. Titel wie „Fallout 3“, „Grand Theft Auto IV“ oder „Spore“, die sich an der Spitze der internationalen Verkaufscharts wiederfinden, belegen auch hier die obersten Ränge und werden tausendfach heruntergeladen. Kein Wunder also, dass Martin Lorber, PR Director bei Electronic Arts (EA), dem zweitgrößten Entwickler und Verleger von Videospiele weltweit, wütend ist: „Natürlich ist es nicht so, dass jedes illegal heruntergeladene Spiel einem nicht verkauften Spiel entspricht“, räumt er zwar ein, „und vielleicht gibt es sogar Menschen, die ein neues Videospiele auf diese Weise testen und es sich kaufen, wenn es ihnen gefällt. Unsere Erfahrung lehrt uns aber, dass Raubkopieren im großen Stil stattfindet. Viele Games werden gespielt, ohne dass dafür bezahlt wird – und das ist ein Zustand, den wir nicht hinnehmen können.“

Kaputtgeschützt

Folglich setzen die Hersteller auf Gegenmaßnahmen. Neben Aufklärungskampagnen und einigen Prozessen gegen erappte Raubkopierer soll vor allem ein Kopierschutz das illegale Vervielfältigen von Videospiele verhindern. Am weitesten verbreitet ist dabei ein individueller Lizenzcode, eine Folge aus Ziffern und Buchstaben, die sich in der Verpackung oder auf dem Handbuch eines Spiels befindet und während der Installation eingegeben werden muss. Auch ein Software-Prüfmechanismus, der sicher stellt, dass sich die Original-DVD im Laufwerk befindet, ist gang und gäbe. In der jüngsten Zeit sind – dank des Internets – neue Verfahren hinzugekommen: Spiele wie „Half-Life 2“ oder „GTA IV“ zwingen ihre

„Schlecht ist ein Kopierschutz, wenn er den Spielern auf die Nerven geht“ *Martin Lorber, Electronic Arts*

Spieler zu einer Onlineaktivierung. Nur wer sich über das Netz mit einem Computer des Herstellers verbindet und sich auf den Erwerb einer rechtmäßigen Kopie überprüfen lässt, darf spielen. Andere Firmen wiederum setzen auf das Konzept des „Digital Rights Managements“, das ein PC-Spiel mit der Hardware und dem Betriebssystem des Rechners verknüpft, auf dem es installiert wurde. Diese Verknüpfung, die ebenfalls regelmäßig über das Internet kontrolliert wird, soll sicherstellen, dass die legale Kopie eines Games nicht auf beliebig vielen Computern benutzt werden kann.

Schutzverfahren wie diese haben jedoch im vergangenen Jahr großen Unmut ausgerechnet unter den ehrlichen Spielekäufern hervorgerufen: Unter anderem wurden die PC-Games „Spore“ und „Mass Effect“ von EA mit dem umstrittenen Kopierschutzprogramm Securom ausgeliefert. Dieses sollte gewährleisten, dass die Titel nur auf maximal drei Rechnern installiert werden. Schnell verbreitete sich die Sorge, dass ein auf Langlebigkeit ausgelegtes Spiel wie „Spore“ nach Aufrüsten der Hardware oder der Anschaffung eines neuen Rechners in Zukunft nicht mehr aktiviert werden könne. Kunden hinterließen daraufhin haufenweise negative Bewertungen beim Einkaufsportale Amazon – das Resultat: negative Presse. Zur Schadensbegrenzung veröffentlichte Electronic Arts einen Patch, der die Anzahl möglicher Installationen heraufsetzte. Doch das Kind war bereits in den Brunnen gefallen: „Unsere Erkenntnis aus ‚Spore‘ und ‚Mass Effect‘ lautet, dass der Bereich Kopierschutz ein schwieriges und sensibles Thema ist“, sagt Martin Lorber: „Wir haben gelernt, dass ein Kopierschutz nur gut ist, wenn er illegale Kopien verhindert oder erschwert, vom Spieler aber nicht wahrgenommen wird. Schlecht ist ein Schutz, der den Spieler auf die Nerven geht.“

Angesichts solcher Probleme und in Anbetracht der Tatsache, dass bisher noch jedes Spiel – unabhängig von seinem Kopierschutz – eher früher als später als illegale Kopie im Internet aufgetaucht ist, stellt sich die Frage, ob ein komplizierter Kopierschutz überhaupt notwendig ist. Electronic Arts hat bereits angekündigt, den Bioware-Titel „Dragon Age: Origins“ ohne Securom und Onlineaktivierung zu veröffentlichen zu wollen. 2D Boy, die Entwickler von „World Of Goo“, dem Lieblingsspiel von →



„Ich würde meine Spiele sogar verschenken, wenn ich es mir leisten könnte“

Jan Müller-Michaelis, Daedalic

Raubkopierer Ruchig, verzichteten

sogar gänzlich auf Kopierschutzmaßnahmen. Und auch „Edna bricht aus“, ein Adventure des Hamburger Entwicklerstudios Daedalic Entertainment, wurde ohne Kopierschutz zum Erfolg.

„Ich glaube nicht, dass unser Spiel weniger oft kopiert worden wäre, wenn wir einen Kopierschutz eingebaut hätten“, sagt Jan Müller-Michaelis, Creative Director bei Daedalic: „Gerade bei Adventure-Games ist es sinnlos, dem Spieler eine Internetaktivierung aufzuzwingen, da es noch viele Fans gibt, die ihren PC nicht mit dem Netz verbunden haben oder auf einem Laptop spielen.“ Und obwohl sich nach Schätzung des Studios zehn von elf „Edna“-Spielern kein Original gekauft, sondern mit einer illegalen Kopie vergnügt haben, ist Müller-Michaelis nicht enttäuscht. „Ich bin zunächst einmal sehr froh darüber, dass sich so viele Leute für mein Spiel interessieren“, sagt er, „wenn ich es mir leisten könnte, würde ich meine Spiele sogar verschenken. Doch ein Spiel zu entwickeln kostet Geld. Für ‚The

Whispered World‘, unser neues Adventure, haben wir mehr als zwanzig Stunden Dialoge aufgenommen. Wenn kein Budget da ist, weil zu wenige Menschen Games kaufen, wäre so etwas nicht möglich.“

Führen Raubkopien also zu weniger guten Spielen und vielleicht irgendwann zu gar keinen Spielen mehr? Oder anders gefragt: Wenn es so leicht ist, Spiele illegal zu bekommen, die sich keinen Deut vom teuren Original unterscheiden, worin könnte der Anreiz bestehen, dennoch ein Original zu kaufen? Eine Lösung: Im Fall von „The Whispered World“ wird Daedalic nicht auf einen Kopierschutz verzichten

– er soll jedoch bei den Spielern eher Freude hervorrufen als Frust. Die Hamburger werden dem Spiel nämlich das Brettspiel „Droggel“ beilegen. Das Besondere: Die drei dazugehörigen Würfel sind exklusiv mit „The Whispered World“ erhältlich. Und nur aus den auf ihnen ablesbaren Runen lässt sich der richtige Code für die Kopierschutzabfrage des Spiels zusammensetzen. Das Vorbild: die klassischen „Monkey Island“-Adventures von Lucas Arts. Auch die kamen mit einer bunten Pappdrehscheibe daher, anhand derer man für den Kopierschutz das richtige Lösungswort herleiten musste. „Es geht darum, Spielern einen Mehrwert zu bieten“, sagt PR Manager Claas Paleta – „es ist ein sehr überzeugendes Argument für den Kauf einer Originalsoftware, wenn wir der Verpackung etwas beilegen, das sich nicht digital kopieren lässt.“

Kultur per Flatrate

Das Prinzip Mehrwert hat man auch an anderer Stelle erkannt. Denn während sich Daedalic auf Tradition besinnt und dem Spieler im Zeitalter des Virtuellen etwas Handfestes mitgibt, setzen andere Studios augerechnet auf den Totengräber Internet. So soll der Spieler immer häufiger durch regelmäßig zum Download bereitgestellte Erweiterungen wie neue Level, neue Ausrüstung und Multiplayer-Maps motiviert werden, sich längerfristig an ein Spiel und einen Anbieter zu binden. Voraussetzung für ein solches Verhältnis ist natürlich die Registrierung des Spielers und der Austausch von Geld gegen weitere Online-Inhalte. Nicht umsonst hat ein Online-Rollenspiel wie „World Of Warcraft“, das sich in erster Linie über Mitgliedsbeiträge und nicht über den Verkauf des Spiels finanziert, kaum unter Verlusten durch Raubkopierer zu leiden. Auch Martin Lorber von EA bestätigt diese Entwicklung: „Wir werden immer mehr zu einem Serviceunternehmen, das neben Spielen auch Online-Angebote im Programm hat. Multiplayer-Modi und Downloadable Content gewinnen immer mehr an Bedeutung. Natürlich ist das auch eine Form von Kopierschutz, denn eine Dienstleistung kann man nicht raubkopieren. Ein Friseur hat auch kein Problem mit illegalen Haarschnitten.“ Nicht jedes Spiel jedoch lässt sich sinnvoll um Online-Elemente erweitern. Und auch mit einer Armada von An-

Bücher zum Thema

01 Volker Grassmuck: „Freie Software“

440 Seiten Wissenswertes über Software-Lizenzen, Urheberrecht und Freeware. Für zwei Euro bei der Bundeszentrale für politische Bildung oder gratis unter <http://freie-software.bpb.de>

02 Cory Doctorow: „Content“

Der Science-Fiction-Autor und Gründer von Boingboing.org macht sich in 28 Essays Gedanken über die Zukunft des Copyrights. Für 12 Euro im Buchhandel oder gratis unter www.craphound.com/content

03 Jan Krömer & Evrim Sen: „No Copy“

Das Standardwerk zur Schwarzkopie-Problematik informiert ausführlich über die Geschichte, Technik und Kultur des Raubkopierens. Für 15,90 Euro im Buchhandel oder gratis unter www.no-copy.org



Die Expertenrunde



01 Martin Lorber

PR Director und Jugendschutzbeauftragter von Electronic Arts. Würde nach eigenen Angaben nie eine selbst gebrannte CD verschenken.

04 Volker Grassmuck

Freier Autor und Informatiker an der Humboldt-Universität in Berlin. Würde das Recht auf Privatkopie am liebsten auch auf Tauschbörsen ausweiten.

02 Jan Müller-Michaelis

Creative Director bei Daedalic Entertainment aus Hamburg. Würde am liebsten immer größere Spiele entwickeln. Dafür braucht er jedoch Geld.

05 Markus Bechedahl

Berater, Blogger und Aktivist für mehr Freiheit im Internet. Hält die Verurteilung der Pirate-Bay-Betreiber für politisch motiviert.

03 Class Paletta

PR Manager bei Daedalic Entertainment. Sieht die Zukunft der Spielebranche in Mehrwerten. Zum Beispiel durch eine schöne Verpackung.

06 Ulrich Ruschig*

Student und Raubkopierer. Spielt am liebsten auf DS und Wii. Würde mehr Spiele kaufen, wenn er nicht so leicht an illegale Kopien herankäme.

* Name von der Redaktion geändert

wälten wird sich der illegale Datenfluss über das Internet nicht stoppen lassen. Auch die Verurteilung der Betreiber der Internetaustauschbörse Pirate Bay im April hat nicht dazu geführt, dass Filesharing-Angebote unpopulärer wurden. „Studien haben ergeben, dass etwa die Hälfte der Internetuser Tauschbörsen nutzt“, sagt der Informatiker und Medienforscher Volker Grassmuck von der Humboldt Universität Berlin: „Das ist oft illegal, wird aber trotzdem gemacht. Tauschbörsennutzung hat sich als Kulturtechnik fest etabliert.“

Markus Bechedahl, bloggender Unternehmensberater und Internetaktivist (netzpolitik.org) stimmt ihm zu: „Es wurde schon immer kopiert, sobald die Möglichkeit zum Kopieren bestand. Die Kopie eines Musikalbums, die man früher einem Freund auf dem Schulhof geschenkt hat, war legal und durch das Recht auf Privatkopie gedeckt – doch wenn man heute etwas über eine Internetbörse tauschen will, soll das auf einmal nicht mehr legal sein. Diesen Kulturwandel kann man niemandem erklären.“

Die Lösung sehen beide in einer so genannten Kulturfltrate. Jeder Netzzugangsanbieter soll ermitteln, welche Musikstücke, Filme, Fernsehserien und eben auch Computerspiele wie oft heruntergeladen werden. Jeder Internetnutzer wiederum soll abhängig von der Geschwindigkeit seiner Netzverbindung eine monatliche Pauschale zahlen: die Kulturfltrate. Die Summe der Einzahlungen wird dann entsprechend der Häufigkeit der Downloads an die Urheber der heruntergeladenen Kulturgüter verteilt. Das klingt nach Zukunftsmusik, wird aber bereits in der Kulturbranche und auf politischer Ebene, zum Beispiel von den Grünen, diskutiert. „In meinen Gesprächen mit Industrievertretern habe ich festgestellt, dass es in den Bereichen Musik, Film und Text

„Tauschbörsennutzung hat sich als Kulturtechnik fest etabliert“

Volker Grassmuck, Humboldt-Universität Berlin

Volker Grassmuck. „Die Computerspiel-Industrie jedoch steht dem bisher eher ablehnend gegenüber.“ Und in der Tat: „Es ist zu begrüßen, dass darüber nachgedacht wird, wie Schöpfer geistigen Eigentums für ihre Tätigkeit angemessen entlohnt werden sollen“, sagt Martin Lorber von Electronic Arts. „Aber die technische Umsetzung, die garantiert, dass alle Urheber gerecht bezahlt werden, dürfte große Schwierigkeiten bereiten.“

Vielleicht sollte die Computerspiel-Industrie ihre Skepsis dennoch überwinden und auf Ulrich Ruschig hören. „Wenn es eine Kulturfltrate gäbe“, sagt der bekennende Raubkopierer, „dann wäre ich sofort dabei. 50 Euro im Monat wäre mir das wert.“ Und das wäre doch für die Industrie allemal attraktiver als gar nichts. <



Foto: Bild 04 von Sim Sullen

GALERIE

Stielprägend

Blühende Blumen und prächtige Pflanzen: Die Videospiele-Flora ist üppig. Bei einem Spaziergang durch unsere Spielesammlung haben wir 54 besonders schöne Gewächse gepflückt *Text: Sven Stillich*



„Rayman“
Digital Eclipse, 2001, GBA



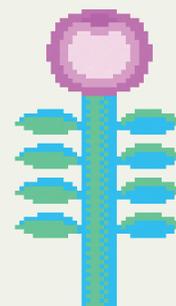
„Art Of Fighting 3“
SNK, 1996, Neo Geo



„Flood“
Bullfrog, 1990, Atari ST



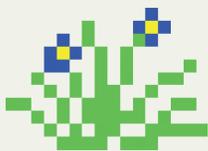
„Son Son II“
Capcom, 1989, PC Engine



„Fantasy Zone“
Sega, 1988, PC Engine



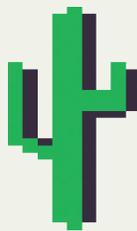
„Dig Dug“
Namco, 1982, Arcade



„Dingo“
Jaleco, 1983, Arcade



„Blue's Journey“
Alpha Denshi, 1991, Neo Geo



„California Games“
Epyx, 1988, DOS



„Hero's Quest“
Sierra On-Line, 1990, Atari ST



„Mountain King“
E.F. Dreyer, 1984, Colecovision



„Super Mario Bros. 3“
Nintendo, 1988, NES



„Back To Nature“
Commodore, 1982, C64



„Magical Pop'n“
Polestar, 1995, SNES



„Maniac Mansion“
Lucasfilm, 1988, Amiga



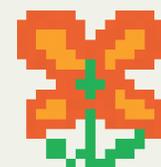
„Harvest Moon“
Natsume, 1996, SNES



„Sonic 3D Blast“
Traveller's Tales, 1996, Mega Drive



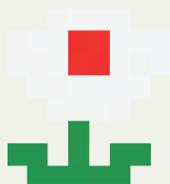
„Das Dschungelbuch“
Virgin, 1994, Game Gear



„Funky Bee“
Orca, 1982, Arcade



„The Adventures Of Captain Comic“
Color Dreams, 1989, NES



„Monkey Academy“
Konami, 1984, MSX



„The New Zealand Story“
Taito, 1989, Amiga



„Turrigan“
Rainbow Arts, 1991, PC Engine



„Last Ninja 2“
System 3, 1988, C64



„Zelda: A Link To The Past“
Nintendo, 1991, SNES



„Flower Power“
Nintendo, 2001, GBA



„Metal Slug 3“
SNK, 2000, Neo Geo



„Toe Jam & Earl“
Sega, 1991, Mega Drive



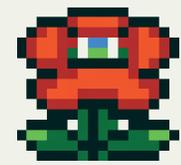
„Wonder Boy III“
Sega, 1990, PC Engine



„Neutopia II“
Hudson, 1991, PC Engine



„Sonic The Hedgehog“
Sega, 1991, Mega Drive



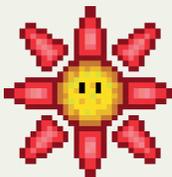
„Bonk 3: Bonk's Big Adventure“
A.I Co., 1993, PC Engine



„Yoshi's Island“
Nintendo, 1995, SNES



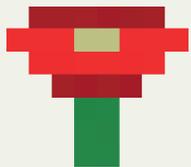
„Jurassic Park“
Ocean, 1993, Amiga



„Super Mario Bros.“
Nintendo, 1985, NES



„The Addams Family“
Ocean, 1993, Master System



„Running Naked In A Field Of Flowers“
Infinite, 2006, MSX



„Ganja Farmer“
EvilX Systems, 1998, DOS



„Miracle Girls“
Takara, 1993, SNES



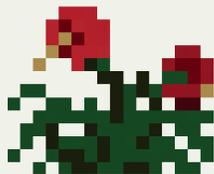
„Michael Jackson's Moonwalker“
Sega, 1990, Mega Drive



„The Legend Of Kyrandia“
Westwood, 1992, DOS



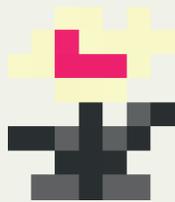
„Secret Of Mana“
Square, 1993, SNES



„J.J. & Jeff“
Hudson, 1987, PC Engine



„Cannon Fodder“
Sensible Software, 1993, Amiga



„Earth Bound“
HAL Laboratory, 1994, SNES



„Bonk's Revenge“
Red Company, 1991, PC Engine



„Pac-Land“
Namco, 1990, PC Engine



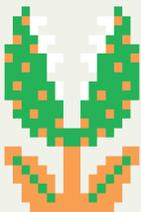
„Super Adventure Island“
Hudson, 1992, SNES



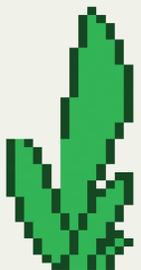
„Paperboy“
Atari, 1990, Master System



„Kirby: Squeak Squad“
Flagship, 2006, DS



„Super Mario Bros.“
Nintendo, 1985, NES



„Parasol Stars“
Taito, 1991, PC Engine



„Legend Of Mana“
Square, 1999, Playstation



„Ninja Commando“
Alpha Denshi, 1992, Neo Geo

Wer durch die Blume spricht, verliert sich nicht in allzu blumigen Worten – er sagt einfach, was ist. Denn Blumen erklären sich selbst. Deswegen wachsen sie in so vielen Spielen: mal als Sinnbild für Natur (wo Röslein stehen, da wächst etwas, da ist noch Leben), mal verwelt als Symbol für Tod und Vergänglichkeit oder als Zeichen des Sieges, wenn sie vom Himmel regnen, bis uns ganz blümerant zumute wird. Wenn Entwickler Blumen wachsen lassen, wissen sie, dass sie auf der ganzen Welt verstanden werden: Die Büroblume in einem Egoshooter zum Beispiel ist nicht nur bloße Dekoration – sie lässt uns ahnen, dass es in dem Raum, in dem wir kämpfen, einmal einen Alltag gab. In Jump'n'Runs zeigen uns ihre Knospen den Weg in höhere Regionen, in vielen Abenteuerspielen lohnt es sich, im Blumenmeer nach Schätzen zu tauchen (oder ihren Stängel mit dem Schwert zu kürzen), und manchmal drücken sie einem Videospiel sogar ihren Stempel auf wie die Fleisch fressenden Exemplare in Nintendo-Spielen. Blumen haben Stiel und Stil. Und mehr noch: Ohne sie wären einige Games gar nicht entstanden. Wo ist Shigeru Miyamoto auf die Idee zu seinen „Pikmin“ gekommen? Genau: in seinem Garten. Und hätte Satoshi Tajiri als Kind nicht auf den Blumenwiesen in den Wäldern vor Tokio Insekten gesammelt, gäbe es heute keine Pokémon. In diesem Sinne: danke für die Blumen.



12x
neue Energie tanken mit den 0,5 l Rockstar Energy-Drinks im Wert von 25 Euro. Erhältlich in den Geschmacksrichtungen Original, Juiced und Punched Apple.

Special Deal!
Jeder Neuabonnent erhält ein GEE-T-Shirt, eine paysafecard im Wert von 10 Euro und zwölf Dosen Rockstar Energy-Drinks im Wert von circa 25 Euro.

 **paysafecard**
pay cash. pay safe.

Die **paysafecard** im Wert von 10 Euro ist einlösbar in mehr als 2700 Webshops und bei Online-Games.

paysafecard - schnell, einfach und sicher. Du brauchst weder Kreditkarte noch Konto. Einfach beim Bezahlen **paysafecard** auswählen, PIN-Code eingeben, und schon ist die Zahlung abgeschlossen. Bei welchen Games du mit **paysafecard** bezahlen kannst, siehst du unter www.paysafecard.com.

← Allerletzte Chance

Wegen des großen Erfolges noch ein weiteres Mal zum alten Preis: **GEE im Abo**. Obendrauf: eine **paysafecard** im Wert von 10 Euro, zwölf Dosen Rockstar Energy-Drinks* im Wert von circa 25 Euro und ein stylisches GEE-Shirt. Wer jetzt nicht zugreift, ist selber schuld.

- Ich will das Shirt, die **paysafecard** und die Drinks und abonniere das GEE Magazin*.
 Ich will ein GEE-Shirt, die **paysafecard** und die Drinks und verschenke das GEE-Abo*/**.
 Ich bin ESL-Mitglied und will Shirt, **paysafecard** und Drinks und abonniere GEE*.

Ich bestelle das GEE Magazin im Jahresabo*** (zurzeit acht Ausgaben) portofrei zum Vorteilspreis von 27 Euro (Österreich 29 Euro, Schweiz 49 Franken). Für ESL-Premium-Mitglieder (in Deutschland) nur 23 Euro

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

Ich möchte die Drinks in folgender Geschmacksrichtung
Original Punched Apple Juiced

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



Kontonummer

Bankleitzahl

Kontoinhaber

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

Datum, Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

Jetzt per Fax an

040/43 21 40 97

Oder online unter

www.geemag.de

Adresse des GEE-Abo-Empfängers

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

Postleitzahl, Ort

Telefon

Geburtsdatum

E-Mail-Adresse (wie bei ESL angegeben)

ESL User ID

Rechnungsadresse für Geschenkabo

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

Postleitzahl, Ort

Telefon

Postanschrift:

GEE Magazin, Sternstr. 106,
20357 Hamburg
GEE im Internet:
www.geemag.de

*Die Energy-Drinks werden nur innerhalb Deutschlands verschickt. Neuabonnenten in Österreich und der Schweiz erhalten stattdessen die erste Staffel der anarchischen Cartoon-Serie „Happy Tree Friends“ auf DVD.

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

***Das Abo läuft mindestens ein Jahr (8 Ausgaben) und verlängert sich automatisch zum Preis von 30,90 Euro (Österreich 34 Euro, Schweiz 55 Franken) um ein weiteres Jahr, wenn es nicht 4 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraums schriftlich gekündigt wird.

POLIZEIEINSATZ

„Kriminalität folgt den Möglichkeiten“

Ein Spieler des Online-Games „Metin 2“ hat kürzlich Anzeige bei der Polizei erstattet, weil ihm seine Ausrüstung gestohlen wurde. Polizeihauptkommissar **Frank Plewka** erzählt, wie die Polizei in solchen Fällen ermittelt

Bitte fassen sie den Fall „Metin 2“ für uns noch einmal kurz zusammen.
Frank Plewka: Ein 46-jähriger Bochumer erschien auf der Polizeiwache in Bochum-Linden und gab an, online bestohlen worden zu sein. Man habe ihm seine Phönixschuhe, ein Himmels-tränenband sowie verschiedene Waffen entwendet. Er geriet dabei an eine junge Beamtin, die sich in Sachen Onlinespiele auskennt und somit schnell einordnen konnte, was er von ihr wollte. Er hatte die Vermutung, dass sein Avatar im Spiel „Metin 2“ manipuliert worden und er nun bar jeder Ausrüstung sei, für die er über einen Zeitraum von zwei Jahren etwa 800 Euro ausgegeben habe.

Wie gingen die Beamten bei der Ermittlung vor?

Ganz klassisch. Sie haben zunächst den Spieleanbieter angeschrieben und um die Protokolle des Servers gebeten. Nach Auswertung der Listen konnten zwei Verdächtige ermittelt werden, die daraufhin zur Sache vernommen wurden.

Und was kam dabei heraus?

Einer davon hat bei seiner Vernehmung schlicht und einfach gestanden. Jedoch hat er vermutlich nichts Unrechtes getan. Der 19-jährige Bonner war selbst Opfer eines Diebstahls geworden und hatte von befreundeten Mitspielern – auch dem 46-jährigen Bochumer – die Erlaubnis erhalten, sich an ihren Zweit-Avataren zu bedienen. Offenbar kam es dabei zu einer Verwechslung, und er räumte den Erst-Avatar ab.

Nur eine missglückte Mausechlei also. Wie häufig kommt es denn inzwischen vor, dass die Polizei in solchen Fällen ermitteln muss?

Ein guter Spruch ist: „Kriminalität folgt den Möglichkeiten.“ So lange sich

Kuriose Polizeieinsätze im Videospieldmilieu

Dänemark: Per Megafon forderten schwerbewaffnete Polizisten zwei Spieler auf, mit erhobenen Händen das Haus zu verlassen. Die Geräusche ihres Shooter-Spiels hatten Nachbarn an eine echte Schießerei glauben lassen, woraufhin sie die Polizei verständigt hatten.

Amerika: Ein Familienvater wurde von Polizeibeamten in Gewahrsam genommen, nachdem er seinen sechsjährigen Sohn geschlagen hatte, weil der in einem Spiel nicht weiterkam. Den Namen des Games verriet die Polizei nicht.



Polizist Frank Plewka, 46: „Meist werden Avatar-Besitzer bestohlen“

das Internet und seine Geschäfte entwickeln, wird es auch Personen geben, die Lücken zu ihrem Vorteil ausnutzen. Genaue Zahlen gibt es dazu aber nicht.

Welche Vergehen sind im Umfeld von Onlinespielen besonders häufig?

In erster Linie, dass der Avatar-Besitzer wie in diesem Fall bestohlen wird. Wobei es hier kein Diebstahl nach den Worten des Gesetzes ist. Das Gesetz fordert nämlich die Wegnahme einer fremden beweglichen Sache. Dass Nullen und Einsen keine solche Sache sind, ist, glaube ich, unstrittig.

Betrifft die Polizei bei ihren Ermittlungen auch mal die virtuelle Welt?

Es ist eine schöne Vorstellung, sich in „Metin 2“ als Polizeireiter auf einem nicht definierten Reittier durch die virtuelle Wüste zu bewegen, sich durch andere Spiele zu ballern, um Zeugen zu finden, oder wie seinerzeit in den Achtzigern in dem Film „Tron“ in den Computer einzudringen und den Schuldigen zu verfolgen. Aber Einsatzbefehle wie „Begeben Sie sich an den nächsten Computer, starten Sie das Spiel, und führen Sie eine Befragung anderer Mitspieler und Monster durch“ gibt es natürlich nicht.

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



01



02

01 Zukunftsvision Die Regisseure der „Crank“-Filme zeichnen in ihrem neuen Werk „Gamer“ ein düsteres Bild der Zukunft: Im Onlinespiel „Slayers“ treten echte Menschen gegeneinander an, die von anderen Menschen kontrolliert werden. Neben „Dexter“-Star Michael C. Hall spielt auch Rapper Ludacris eine Rolle in dem Kinofilm. Start im September. **02 Schlechte Verlierer** The9, der bisherige Betreiber von „World Of Warcraft“ in China, verlor die „WoW“-Lizenz im letzten Monat an den Konkurrenten Net Ease. Dem Klischee von alles kopierenden Chinesen entsprechend, kündigte der Publisher nun das MMO „World Of Fight“ an. Schon der „WoF“-Schriftzug ähnelt dem von „WoW“ frappant. www.wofchina.com

KARRIEREPLANUNG

Böse Buben, gute Buben

Was machen E-Sportler, nachdem sie die virtuelle Uzi an den Nagel gehängt haben? Sie tauschen Maps gegen Karten und spielen **Poker im Internet**. Dank der Erfahrungen, die sie in „Counter-Strike“ gesammelt haben, sind sie auch dort schwierige Gegner – einige machen ein Vermögen *Text: Mathias Hamann*

Nach ihrem Karriereende betrieben Profisportler früher Lottoläden in der Provinz und verschwanden aus dem Blickpunkt der Öffentlichkeit. Diesen Weg in die Versenkung gehen nun auch viele E-Sportler, weil sie den schlimmsten aller Endgegner fürchten: das Finanzamt. Denn immer mehr von ihnen spielen Poker im Internet, teils um hohe Summen. So wie „Kai Jessen“, der seinen echten Namen deswegen nicht in der GEE lesen möchte. Wie er zum Pokern fand, ist exemplarisch: Jessen war einer der besten deutschen Counter-Striker und spielte Turniere in Rio de Janeiro, Paris und Dallas. Dann entdeckte er eine viel lukrativere Welt: Royal Flushs statt Headshots. Für E-Sportler ist es ein kleiner Schritt von der Map an den Kartentisch. „Internetaffin war ich, und Online-Zocken konnte ich auch“, sagt Jessen. Außerdem konnte er aus den vielen „Counter-Strike“-Matches einiges mitnehmen: seinen Ehrgeiz, Übersicht und nicht zuletzt analytische Fähigkeiten. E-Sportler können mehrere Probleme gleichzeitig im Kopf lösen, hier eine Basis bauen, dort Truppen in den Kampf schicken, hier ein Ass, dort ein Bube: „Solches Micromanagement hilft auch beim Pokern“, sagt Jessen. Einen schnellen Rechner hatte er natürlich sowieso – und der ist für das Online-Pokern auch unerlässlich. „Jeder, der ambitioniert pokert, hat Analyseprogramme im Hintergrund laufen“, sagt Jessen, „sie errechnen die Wahrscheinlichkeit bestimmter Kartenkombinationen und damit die Chancen, das Spiel zu gewinnen.“ Pokern und E-Sport gehen inzwischen Hand in Hand. Der ehemalige „Starcraft“-Profi Dominik



„All in!“. Von „Counter-Strike“ zum Online-Poker ist es nur ein kleiner Schritt

Eine Frage der Strategie

Dominik Kofert war unter dem Namen „Korn“ einer der ersten professionellen „Starcraft“-Spieler Deutschlands. Doch dann vertrieb er sich dem Pokern und gründete das Online-Lernportal Pokerstrategy.com. Heute macht er damit Millionen. Sein Fazit: „Pokern ist wie ‚Starcraft‘ im Grunde ein Echtzeitstrategiespiel.“

Kofert hat eine Pokerwebseite gegründet und lebt von ihr heute prächtig (siehe Kasten), der Clan mTw hat eine Pokerfirma als Sponsor. Einige E-Sportler sind den Karten so verfallen, dass sie lieber virtuelle Chips im Online-Pokerroom bewegen als Krieger bei „Warcraft III“. „Wir mussten deswegen sogar einem Spieler den Vertrag kündigen“, sagt Sebastian Conrad von mTw. Monatelang hat Jessen am Tag rund 2000 Partien gespielt, immer 15 Spiele gleichzeitig. Abends um 20 Uhr hat er sich an den PC gesetzt und losgepokert, gegen 23 Uhr gingen dann die Ameri-

kaner online. Die bringen höhere Gewinne als Europäer, denn sie spielen schlechter. Die langen Nächte vor dem Rechner war er gewöhnt. Seine „Counter-Strike“-Zeiten hatten ihn gelehrt, wie man konzentriert bleibt: Wasser statt Cola, Obst statt Schokolade, Ballaststoffe statt Burger. Alles wie immer, mit einem Unterschied: „Man pokert nicht um Ruhm“, sagt Kai Jessen – sondern um das schnelle Geld. „Und niemand, den ich kenne, versteuert seine Gewinne.“ Viele seiner Ex-Kollegen machen Hunderttausende Euro im Jahr. Davon könnten sie beim E-Sport nur träumen.

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



01

02



01 Bundesliga, die erste Mit der nächsten Basketball-Bundesligasaison startet auch die Kooperation zwischen virtuellem und realem Sport: Die Electronic Sports League wird Partner der Liga. Neben der Online-Meisterschaft in einem noch ungenannten Spiel sind Show-Matches zwischen E-Sportlern und echten Athleten geplant. www.esl.eu **02 Bundesliga, die zweite** Eine einstweilige Verfügung hat den Spielbetrieb der E-Sport-Bundesliga lahmgelegt. Das Logo weist „Teilähnlichkeiten zu geschützten Marken“ auf, wie das Frankfurter Landgericht den Betreibern mitgeteilt hat. Wann es weitergeht, stand beim redaktionellen Abpfiff noch nicht fest. www.snipurl.com/abpfiff

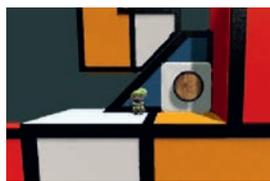
LEVELDESIGN

Hommage à la Sackboy

Das Jump'n'Run „Little Big Planet“ macht es uns leicht, eigene Level zu basteln und den Künstler in uns zu entdecken. Manche Spieler wiederum nutzen den Editor des Spiels, um ihren Lieblingskünstlern ein Denkmal zu bauen



Ansteckend: Sackboy ist die personalisierte Freude an der Kreativität



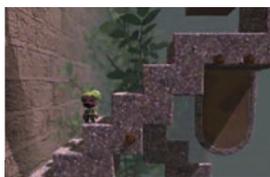
01 „Mondrian Beta ver1.0“

Der niederländische Maler Piet Mondrian (1872 bis 1944) erschütterte mit seinen monochromen Rechtecken die Kunstwelt. In diesem Fan-Level muss man vor ihnen in Deckung gehen, kann sie aber auch als Brücken benutzen. *von soldierpkt*



02 „Cremaster 1“ & „Cremaster 4“

Der fünfteilige „Cremaster“-Filmzyklus bildet das Hauptwerk des Bildhauers und Björk-Lovers Matthew Barney. „Little Big Planet“-Künstler Fluxlasers hat die Teile eins und vier in spielbare Hommagen verwandelt, die sich stark an den Vorlagen orientieren. *von fluxlasers*



03 „M. C. Escher Goes LBP!“

Die verschlungenen Grafiken des Niederländers M. C. Escher (1898 bis 1972) versuchen, das Unmögliche sichtbar zu machen. Auch wenn sich User CupcakeBomb sichtlich bemüht hat: Die Kraft seiner Vorbilder erreicht dieser Level nicht. *von CupcakeBomb*



04 „Van Gogh Fantasy“

Archetyp des leidenden, zu Lebzeiten verkannten Künstlergenies ist und bleibt Vincent van Gogh (1853 bis 1890). In diesem „Little Big Planet“-Level lässt man Sackboy an Sonnenblumen und malerisch schief stehenden Häusern vorbeispazieren. Wie passend, dass Sackboy eh keine Ohren hat. *von DRL1974*



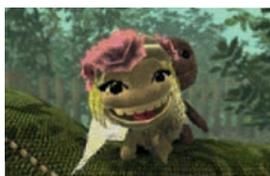
05 „Dali“

Wer kennt sie nicht: die schmelzenden Uhren des katalanischen Surrealisten Salvador Dalí (1904 bis 1989). Diese und andere Motive aus seinem Œuvre ängstigen Sackboy beim Gang durch „Dali“. *von therealyeep*



06 „Little Big Art #1 Marcel Duchamp“

„Readymades“ nennt man Alltagsgegenstände, die von einem Künstler zu Kunst erklärt wurden. Das hier reproduzierte Rad von Marcel Duchamp (1887 bis 1968) zählte neben dem im Museum ausgestellten Urinal zu seinen ersten Werken. *von Yayo-Dude*



07 „Jeff Koons - Made In Sack Heaven“

Der Amerikaner Jeff Koons provoziert durch eine Mixtur aus Kitsch und Kunst. Einige seiner früheren Arbeiten, die ihn zusammen mit seiner damaligen Ehefrau zeigen, der Pornodarstellerin Cicciolina, wurden für diese Hommage von Sackboy und Sackgirl nachgestellt. *von MNC216*

++ NEWS ++ NEWS ++ NEWS ++



01



02

01 Verquer Wenn es Spiele gibt, die das Etikett „experimentell“ verdienen, dann die des Finnen Arvi Teikari. Sein jüngster Wurf, das PC-Game „Flickerstrings“, spielt sich so: Man zieht möglichst schnell eine bunte Linie von einem braunen Klotz zu einem gelben. Jede Linie, die gezeichnet wurde, erstarrt und versperrt den Weg für nachfolgende. Verwirrt? Einfach runterladen und selber spielen auf www.hempuli.com/orig **02 Vandale** „Steve Color“ von Nikolaus Baumgarten ist ein digitales Malbuch, in dem man als Graffiti-Künstler wahlweise Schloss Neuschwanstein oder die Basilius-Kathedrale in Moskau verziert. Zufrieden stellende Resultate landen per Mausclick in der Galerie auf www.stevecolor.net

IMMERSION

Der Naseweis

Immer wieder wird über neue spektakuläre Technologien diskutiert, die das Spielerlebnis noch intensiver machen sollen. In den vergangenen Jahren war viel von Gerüchen die Rede. Der britische Forscher **Bob Stone** untersucht derzeit die Technik *Text: Ole Schley*



Smells like game spirit: Bob Stone experimentiert mit Geruchstechnologie

Ein Soldat läuft irgendwo im Nahen Osten über einen Markt. Die Waffe im Anschlag, muss er die Menschen im Auge behalten und sich auf seine Mission konzentrieren. Nur nicht ablenken lassen – von den exotischen Gewürzen, seinem Angstschweiß oder von den Autoreifen, die in der Nähe brennen. Situationen wie diese sind in Videospiele einfacher zu meistern als in der Realität. Denn im Spiel beschränkt sich unsere Wahrnehmung auf das, was wir sehen und hören: Wir erleben die Umgebung ohne ihre spezifischen Gerüche.

Welche Auswirkungen es hätte, wenn wir digitale Umgebungen auch riechen könnten, fragt sich Bob Stone von der Birmingham Universität: Der Forscher, der im Auftrag des britischen Verteidigungsministeriums bereits diverse Serious Games entwickelt hat, untersucht derzeit, ob Soldaten durch Duft-Technologien besser auf Einsätze vorbereitet werden können. „Wir leben in einer Welt voller Sinnesreize, in der neben Sehen und Hören auch Tasten, Riechen und Schmecken be-

stimmen, wie wir auf die Umgebung reagieren“, sagt Stone. Wie sich das im Virtuellen verhält, will er mithilfe der frei erhältlichen Hardware „Scent Palette“ überprüfen, einem Gerät von der Größe einer Schuhschachtel.

Doch das System, das in Paraffinwachs eingebettete Kunstdüfte mit Ventilatoren in Richtung Spieler pustet, ist noch nicht ausgereift: „Zwar können wir bereits hunderte Gerüche manuell mit Szenen verknüpfen, die auf der ‚Far Cry‘- oder der ‚Quest 3D‘-Engine basieren. Und zum Beispiel die Gerüche von Abwasser, brennendem Gummi oder Sprengstoff lösen starke Reaktionen bei den Versuchspersonen aus“, sagt Stone – doch dazu muss das Labor immer frei von Zugluft sein und der Spieler sehr nah an der Geruchseinheit sitzen. Auch ließen sich freigesetzte Düfte nur schwer durch neue ersetzen. Seine Ergebnisse sind deshalb bislang ernüchternd: „Den Probanden hat das alles

zwar Spaß gemacht, aber ihr Training wurde dadurch nicht verbessert.“

Doch was bei Soldaten nicht hilft, könnte ja zumindest Spiele reizvoller machen? Stone ist auch da skeptisch: „Ist es wichtig, dass man das Pulver eines Gewehrs riechen kann? Bringt einen der Geruch eines Parasiten im Spiel ‚Half-Life 2‘ dazu, vom Stuhl zu

springen – mehr, als es das Viech alleine schaffen würde? Ich glaube nicht. Das ist erst spektakulär, nutzt sich aber sehr schnell ab.“

Vielleicht hat er auch aus einem anderen Grunde Recht mit seinen Zweifeln: Wer will schon, dass sein Zimmer am nächsten Morgen immer noch nach den Resten von Endgegnern riecht?

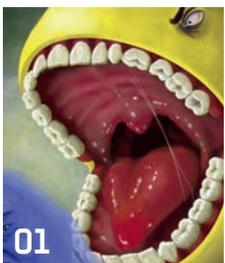
Die größten Hardwareflops der Videospiegeschichte

Power Glove Das „unlaubliche Spielgefühl“ des Nintendo-Powerhandschuhs von 1989 wollte sich nie einstellen. Wegen mangelnder Präzision gab es für ihn nur zwei NES-Spiele, weitere wurden nie programmiert.

Virtual-Reality-Brillen Von diesem Hype der Neunziger hört man heute nur noch selten. Trotz immer ausgefeilterer Technik erlebten VR-Brillen nie ihren Durchbruch.

Videospielsessel Groß angekündigt und heute fast nur in Spielhallen oder der GEE-Redaktion anzutreffen: Sessel mit Lautsprechern, Vibration und Getränkehaltern.

++ NEWS ++ NEWS ++ NEWS ++



01



02

01 Gesunder Vielfraß Das Enzym IDE (Insulin Degrading Enzyme) ist geformt wie ein Greifer und schnappt ständig auf und zu, wobei es schädliche Proteine verschlingt. Klingt nach Pac-Man? Genau darum trägt es auch den Spitznamen „Pac-Man-Enzym“. An Floridas Moya-Klinik wurde die Wirkung des Enzyms jetzt verstärkt – wodurch vielleicht ein großer Schritt zur Alzheimerbekämpfung gelungen ist. <http://snipurl.com/hvdfp>

02 Untuned Früher erzeugten kleine Chips die gesamte Spielmusik. Während man heute einfach Musik von der CD einspielt, musste damals jeder Ton mühselig mit nur wenigen verfügbaren Kanälen programmiert werden. Eine echte Herausforderung. Fundiert erfährt man auf der folgenden Website, wie prachtvoll sich Chiptunes von ihren Anfängen bis heute entwickelt haben: <http://snipurl.com/chiptunes>

Produkte

31 gute Gründe zum Geldausgeben



Zona Plus

Stress, Alkoholgenuss, Übergewicht, mangelnde Bewegung, Rauchen: Es gibt viele Faktoren, die den Blutdruck steigen lassen. Dieses Gerät wurde entwickelt, um Bluthochdruck ohne Medikamente wieder zu senken. „Zona Plus“ liegt gut in der Hand wie ein „Quickshot“-Joystick und macht fast so viel Spaß wie die „Game & Watch“-Spiele von früher. Zwölf Minuten lang muss das Gerät immer wieder fest zusammengedrückt werden. Wie fest genau, zeigt es auf dem Bildschirm an. Je nach Performance gibt es am Ende eine entsprechende Punktzahl. Wer mit „Zona Plus“ drei bis fünf Mal in der Woche spielt, sollte nach einem guten Monat erste Verbesserungen spüren.

Circa 280 Euro, www.zona.com

01 Snope Node Durch den neu platzierten Laser dieser Maus lässt sich der Cursor auf dem Bildschirm so präzise bewegen, als hätte man einen angespitzten Bleistift in der Hand. Durch das asymmetrische Design sieht sie zudem aus wie ein spannendes High-Tech-Gerät aus „Metal Gear Solid“. Ab 30 Euro, www.ednet-gmbh.de

02 Quad Lantern 75 Stunden lang erleuchtet die besonders helle LED-Lampe die Wohnung bei Stromausfall oder Nächte im Camping-Urlaub. Ist man dabei nicht allein und jemand möchte sich von der Gruppe entfernen, kann er einfach ein Stück der in vier Teile zerlegbaren Lampe mitnehmen. Circa 50 Euro, www.coleman.com

03 Rainshower Icon Das Loch in der Mitte macht den Duschkopf nicht nur zum durchschaubaren Hingucker, sondern auch zum gewissenhaften Wassersparfuchs. Trotz tropenregenartigem Guss wird durch das spezielle Design viel weniger Wasser als bei herkömmlichen Brausen verbraucht. Circa 100 Euro, www.grohe.de

04 Little Sleep Machine Mit speziell komponierter Musik und „Delta-Frequenzen“ lässt dieses Gerät Zuhörer schon nach wenigen Minuten in einen tiefen und erholsamen Schlaf fallen. Ob das auch funktioniert, wenn man es seinen Kollegen vorspielt oder in der Telefonwarteschleife einsetzt? 22 Euro, www.therelaxationcompany.com

05 L1 Compact Benutzt du bei deiner Blockflöten-Performance in der Fußgängerzone in Zukunft diese mobile Soundanlage, bleiben die Leute schon alleine wegen der Technik stehen. Damit sie dir dann aber auch den Anschaffungspreis in den Hut werfen, musst du schon verdammt gut flöten. 1000 Euro, www.bose.de





06



08



07

Feinkost

Neues für den Gaumen

Le Whif

Eine völlig neue Art, Schokolade zu genießen, verspricht Le Whif. An dem lippenstiftartigen Gehäuse wird nämlich gezogen wie an einer Zigarette. Dadurch gelangt Schokoladenstaub in den Mund, und ein köstliches Aroma breitet sich aus. Weil für vollmundigen Geschmack nur ganz wenig Staub nötig ist, hat ein Zug nicht mal eine Kalorie. Gibt es mit Minz-, Erdbeer-, Mango- und Milkschokoladengeschmack. 6 Stück 10 Euro, www.lewhif.com



06 Automower 260 ACX Wie ein Supersportwagen sieht dieser Rasenmäher aus, der eine Fläche von bis zu 6000 Quadratmetern ganz allein so hegt und pflegt, als wäre es der Centre Court in Wimbledon. Und wenn es mal ein Problem geben sollte, schickt er eine SMS. Echt! 4000 Euro, www.husqvarna.com

07 Nature Mill Das ist kein Biocomputer, sondern ein Kompostierautomat. Im oberen Teil mischt er Lebensmittelreste gut durch und macht sie heiß und nass. Im unteren Teil reifen sie dann geruchslos in nur zwei Wochen zu feinsten Blumenerde. Ab circa 170 Euro, www.naturemill.com

08 SV 9380 An eine Fernsehantenne denkt wirklich niemand bei diesem Teil, doch das ungewöhnliche Design zahlt sich aus: Das DVB-T-Signal wird verstärkt, Störsignale von Handys oder W-Lan-Netzen werden herausgefiltert. Sogar DVB-T2 kann die Antenne empfangen. 50 Euro, www.oneforall.de

Musik

Neue Platten



POP

Junior Boys: „Begone Dull Care“

Label Domino | Vertrieb Indigo



Nach diversen Retrowellen ist das musikalische Erbe der achtziger Jahre in den Genpool der Musikstile geflossen. Die beiden Junior Boys haben ausgiebig darin gebadet und kehren nun mit einem grandiosen Synth-Pop-Entwurf zurück, der den Wave der Achtziger mit dem Glam der Siebziger (Disco) und der Präzision der Neunziger (House) vermenget, ohne Revival zu sein. Trotz des be-
zirkenden Gesangs wirken Songs wie „Hazel“ oder „Work“ zunächst unterkühlt, beginnen dann aber alle parallel zu schillern. Die Kanadier haben zwar nur acht Tracks auf ihr drittes Album gepackt, aber das kommt den Aufmerksamkeitsdefiziten vieler heutiger Musikhörer wohl entgegen. Aus den Junioren sind Erwachsene geworden. Wenn die Pet Shop Boys sich mal wieder richtig locker machen würden, käme ein Album wie dieses heraus.



FOLK

Grizzly Bear: „Veckatimest“

Label Warp | Vertrieb RTD

Das New Yorker Quartett machte auf der vorigen Platte extrovertierten Freak-Folk zu einem intimen Kammerspiel. Hier schafft es den Spagat, gleichzeitig komplexer, zugänglicher sowie homogener und vielseitiger zu werden und dabei in jedem Song die halbe Rockhistorie zu zitieren. Die heimelige Hälfte, versteht sich.



ROCK

Jarvis Cocker: „Further Complications“

Label Rough Trade | Vertrieb Indigo

Jarvis Cocker scheint die Luft in seiner neuen Wahlheimatstadt Paris gut zu tun. Wie sonst wäre zu erklären, dass der Ex-Pulp-Frontmann auf seinem zweiten Soloalbum derart entspannt und offenherzig seine mannigfaltigen Unzulänglichkeiten besingt? Das Sommer-Rockalbum für Freaks wie uns.



POP

Masha Qrella: „Speak Low“

Label Morr Music | Vertrieb Indigo

It's a musical! Anlässlich des 50-jährigen Bestehens des Hauses der Kulturen der Welt interpretiert Masha Qrella Broadway-Songs. Ihre Spontaneität entschlackt dabei den Pomp der Originale und verwandelt sie in ebenso luftigen wie auf den Punkt gebrachten Indiepop mit enormer Catchyness.



HOUSE

The Field: „Yesterday And Today“

Label Kompakt | Vertrieb Kompakt

Auch auf Album Nummer zwei frönt der Stockholmer clever arrangierten, gerne rückwärts abgespielten Samples, die aber nun von Live-Instrumenten angetrieben werden. Das klingt verhuschelter, jedoch nicht weniger hypnotisch. Und bald stellt sie sich wieder ein: die ganz eigene „The Field“-Euphorie.



INDIE

God Help The Girl: „God Help The Girl“

Label Rough Trade | Vertrieb Indigo

Neues von Belle-&-Sebastian-Meisterhirn Stuart Murdoch: Aus „God Help The Girl“ soll 2010 ein Musical entstehen. Dementsprechend beschwingt kombiniert er den Esprit der frühen Belle & Sebastian mit der Opulenz ihres Spätwerks. Trotz der aalglatten Produktion ein tolles Feelgood-Album.

Filme

Neue Streifen und Scheiben

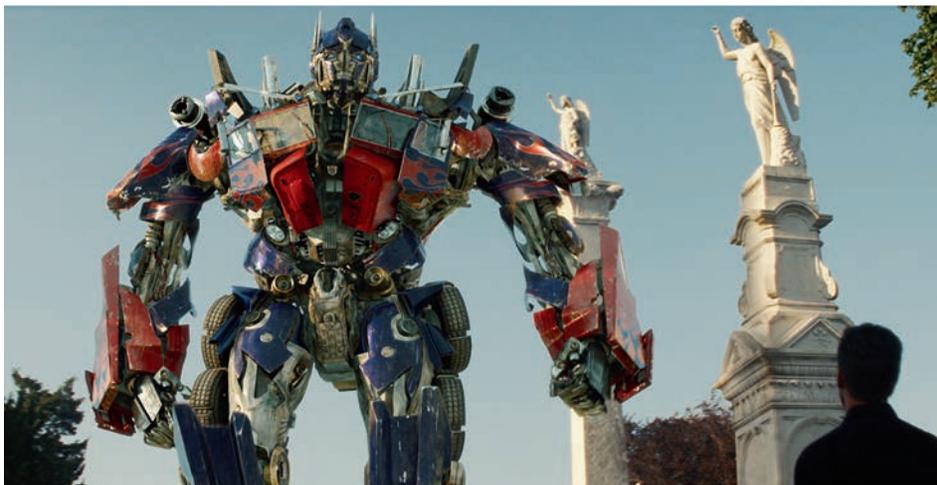
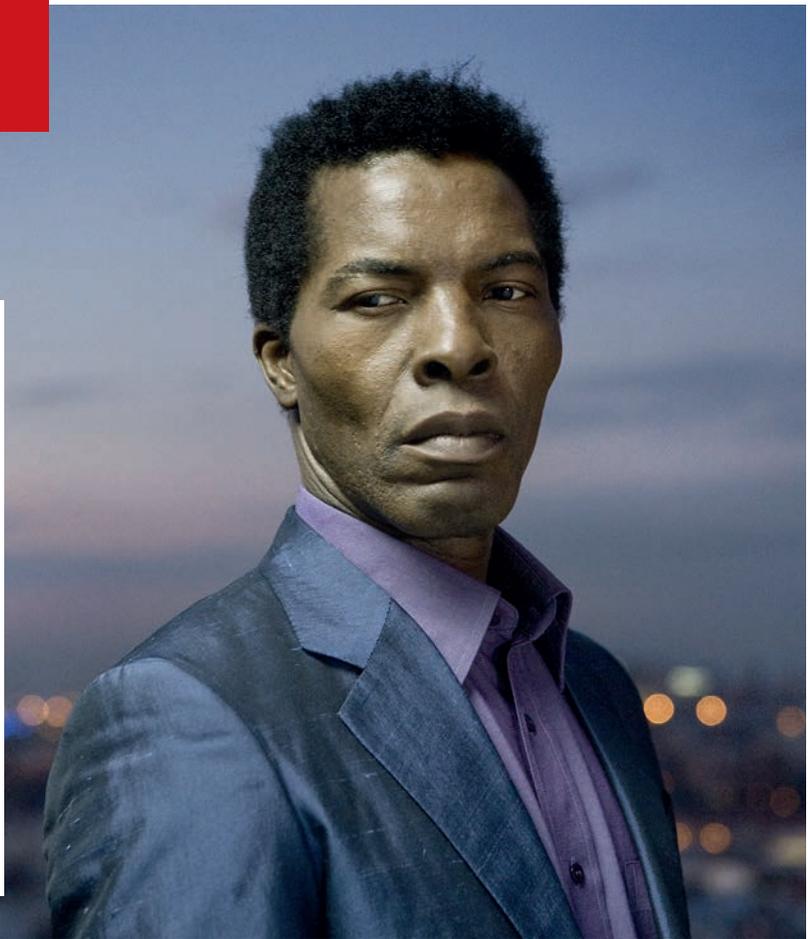
Kino

AUTORENFILM

The Limits Of Control

Verleih Tobis | Kinostart 28. Mai

„Die besten Filme sind wie Träume, bei denen man sich nicht sicher ist, ob man sie hatte“, orakelt eine Platinblonde mit Cowboyhut in „The Limits Of Control“. Nehmen wir dieses Kriterium als einziges Qualitätsmerkmal für Filme, so ist der neue Film von Jim Jarmusch sicherlich gut, da er geradezu fiebertraumhaft erscheint. Figuren ohne Namen, die kurz aufflackern – eine betörende Nackte etwa oder der Violinenmann – sind nicht mehr als schrille Wasserträger mit eindimensionalem Persönlichkeitsprofil. Sie überreichen der Hauptfigur (Isaach De Bankolé, Foto), einem farbigen, sehr bedachten Unbekannten, Informationen in Streichholzschachteln. Die braucht er für seinen Auftrag, der ihn nach Spanien führt. Was er dort soll? Jemanden umbringen? Man kann es nur ahnen. Die Handlung bleibt vage, die Figuren symbolhaft, die Bilder hingegen zeigen schwebend den zwanghaft rhythmisierten Tagesablauf des vermeintlichen Killers. Der verbringt seine Nächte stets hellwach. Denn wer schläft, der träumt, und wer träumt, verliert die Kontrolle.



ACTION

Transformers 2

Verleih Paramount | Kinostart 24. Juni

Michael Bays „Transformers 2“ will in Sachen Action immer noch eins draufsetzen. Denn die scheinbar geschlagenen Decepticons (das sind die bösen Autos) machen auf ihrem Heimatplaneten mobil, um auf die Erde zurückzukehren und es den Autobots, ergo: den Guten, heimzuzahlen. Auch der totgeglaubte Obermottz Megatron (wiederum böse) steht abermals auf der Matte. Dazwischen: Sam (Shia LaBeouf), der eigentlich nur das College besuchen möchte, dort aber verhaltensauffällig wird – und das Ende der Welt nah sieht.

DRAMA

Love Exposure

Verleih Rapid Eye Movies | Kinostart 13. August

In der ersten Stunde seines neuen Films erzählt uns Sion Sono („Suicide Circle“) die Geschichte des Schülers Yu, der von seinem Vater – einem fanatischen Priester – in die Perversion getrieben wird und der Liebe seines Lebens begegnet. Was in den darauf folgenden drei Stunden geschieht, ist der reine Wahnsinn.



DVD/Blu-ray

ACTION

Ong Bak 2

Vertrieb Splendid | Format DVD, Blu-ray



Die digitale Tricktechnik hat das Martial-Arts-Genre komplett umgekrempelt: In den chinesischen Actionfilmen „Kung Fu Hustle“ und „Shaolin Soccer“ werden selbst unsportliche Dicke zu Superkämpfern, weil stützende Seile wegretuschiert und ganze Bewegungsabläufe komplett animiert wurden. Den Gegensatz dazu bildet momentan der thailändische Schauspieler und Martial Artist Tony Jaa. Einer Art südostasiatischem Dogma95 folgend, drehen und choreografieren er und sein ehemaliger Lehrmeister Phanna Rithikrai alle Kampfscenen ohne technische Hilfsmittel, wie einst Jaas Vorbilder Bruce Lee und Jackie Chan. Nur dass Jaa kein Kung-Fu,

sondern den thailändischen Nationalsport Muay-Thai anwendet – und das so spektakulär, dass er 2003 mit dem ersten „Ong Bak“ seinen Durchbruch feiern konnte. Seine Filme sind inhaltlich dünn, die Kampfscenen doch ellenbogenhart, spektakulär schnell und sehr puristisch. Und so schön, dass die besten Szenen in Zeitlupe wiederholt werden.

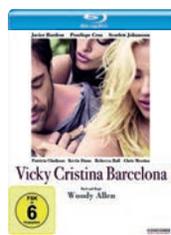


DRAMA

Benjamin Button

Vertrieb Concorde | Format DVD, Blu-ray

Benjamin Button (Brad Pitt) durchläuft eine absonderliche Metamorphose – er lebt rückwärts, vom Greis zum Säugling. Zwar umschifft David Finchers Verfilmung der Fitzgerald-Novelle kitschige Untiefen, aber leider ist der Film auch so vorhersehbar wie eine Beamtenlaufbahn.



ROMANTISCHE LIEBESKOMÖDIE

Vicky Cristina Barcelona

Vertrieb Ascot | Format DVD, Blu-ray

Der smarte Künstler Juan Antonio lädt die Spanienurlauberinnen Cristina (Scarlett Johansson) und Vicky in sein Haus ein. Dort sollen sie relaxen, Wein trinken und sich in der Sonne poppen lassen ... Leisure Suit Woody in seichten Komödiengewässern.

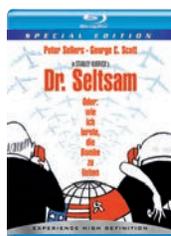


KRIMI

Fargo

Vertrieb Splendid | Format DVD, Blu-ray

Ein Polizistenmord in North Dakota hält die schwangere Polizistin Marge auf Trab. Der siebte Film der Brüder Coen ist das kauzige und humorvolle Porträt eines amerikanischen Landstrichs, in dem unsereins nicht mal tot überm Zaun hängen möchte.



KOMÖDIE

Dr. Seltsam oder: Wie ich lernte ...

Vertrieb Splendid | Format DVD, Blu-ray

Ein US-General verliert die Nerven und befiehlt seinen Bombern, die UdSSR zu vernichten. Die Russen wiederum haben eine Weltzerstörungsanlage gebaut, die bei einem Atomangriff automatisch die ganze Erde auslöscht. Stanley Kubricks bissiger Kommentar zum Kalten Krieg.

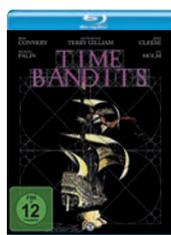


WESTERN

Suiyaki Western: Django

Vertrieb Rapid Eye Movies | Format DVD

Die comichaft überzogene Geschichte eines Pistoleros, der zwei verfeindete Clans gegeneinander ausspielt, begründet ein neues Genre: den japanischen Spaghettiwestern. Bonus: Die Schauspieler reden ausschließlich Englisch. Das klingt bei Japanern so, als sprächen sie rückwärts.



FANTASY-KOMÖDIE

Time Bandits

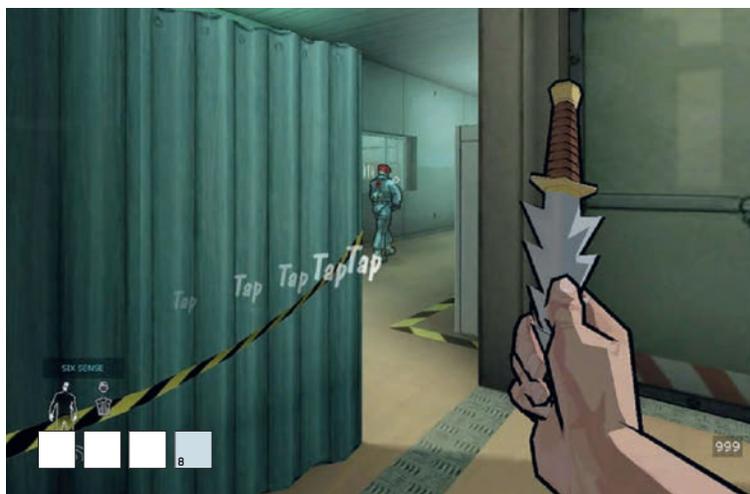
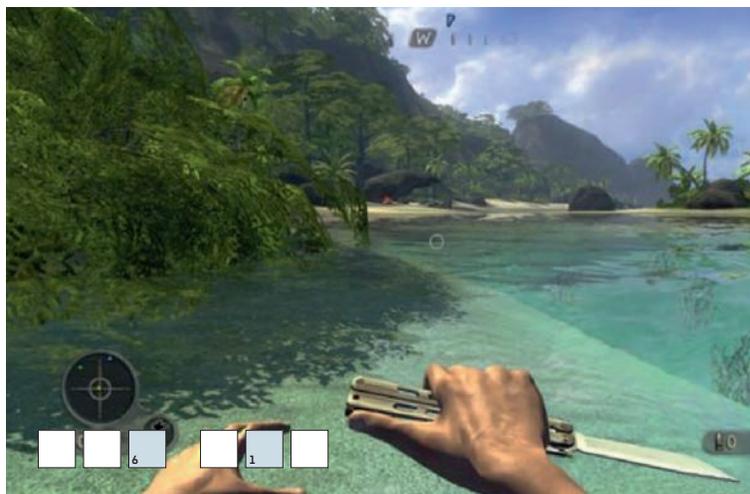
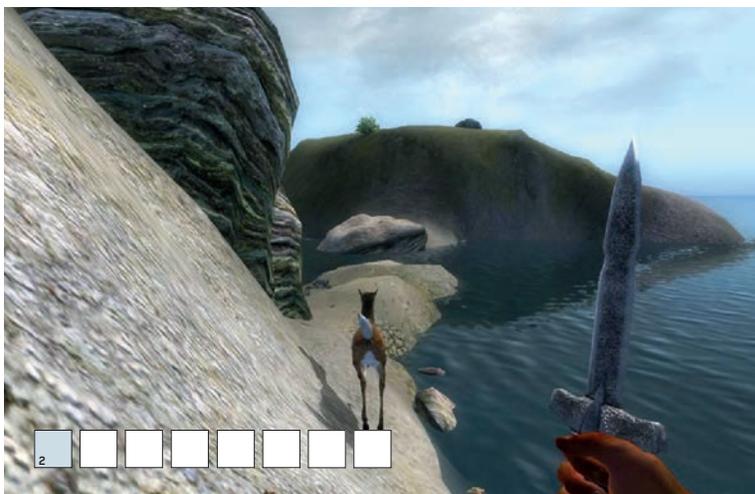
Vertrieb Koch | Format DVD, Blu-ray

Die Ex-Monty-Pythons Michael Palin und Terry Gilliam schufen Anfang der achtziger Jahre diesen heftig durchgeknallten Film über eine Gruppe Zwerge, die sich durch historische Epochen plündern. Die anarchische Energie dieses Films von 1981 ist zeitlos.

DIE FÜNF ?????

Messerscharf beobachten

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



Der Preis

Keine Ausreden mehr: Diese 250 Gigabyte große „Clickfree“-Festplatte macht automatisch eine Sicherungskopie aller wichtigen Daten auf dem PC oder Mac. Völlig ohne Software-Installation oder umständliche Konfiguration legt sie das Backup selbstständig an – einfach und sicher.

Unter allen Einsendern des Lösungswortes verlieren wir eine „Clickfree HD225“ Backup-Festplatte von Storage Appliance Corporation im Wert von 90 Euro. Teilnahme per Postkarte an die Redaktion oder per E-Mail an gewinnen@geemag.de.

1 2 3 4 5 6 7 8

Das Lösungswort vom letzten Mal: Pennywise



FÜNF FRAGEN AN ...

Jacques Exertier

Schluss mit nett! Hier kommen fünf Fragen, die es in sich haben. Dieses Mal an den Creative Director des Spiels „Rabbids Go Home“ von Ubisoft Montpellier



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

Jacques Exertier: Von jedem erdenklichen Game. Und das war nur der Anfang, denn „Rabbids Go Home“ ist eine Verdichtung der gesamten Geschichte menschlicher Kreativität. Das Spiel hat den Wahnsinn der größten amerikanischen Zeichentrickfilmer, die Intensität einer wagnerischen Oper, den Genius eines Riffs von Hendrix, die Anti-Konformität von Marcel Duchamp, die Präzision eines Tors von Zidane und den Geschmack einer frischen Gemüsesuppe bei Bocuse.

Ist schon mal ein Date geplatzt, als herausgekommen ist, was du beruflich machst?

Was wollt ihr denn damit andeuten? Dass Frauen nicht wahnsinnig auf Männer aus der Spieleindustrie abfahren? Ich hatte noch nie Probleme mit meinem Liebesspiel. Ich kann euch frivole Anekdoten erzählen, die ganze Seiten füllen würden ... äh ... nächste Frage, bitte.

In welchem Spiel versagst du kläglich?

Nun hört aber auf. Vorspiel, Nachspiel, ich meinte doch schon, dass es bei mir super läuft. Ich erinnere mich an dieses eine Mal ... nächste Frage?

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

Ich bin zu schwach, um diese dicken Shooter-Wummern zu tragen. Aber ich bin dreimaliger Champion im Zwischen-die-Beine-Schießen. Hier wird das Ziel zwischen die eigenen Beine gestellt, um es besser treffen zu können. Leider haben mich zehn Jahre dieses Sports einen Zeh und einen Hoden gekostet.

Denkst du mal daran, bei dem Leid auf der Welt etwas Sinnvolleres zu tun, als Games zu entwickeln?

Eines der größten Probleme auf der Erde ist Überbevölkerung. Nimmt man die von euch suggerierte mangelnde Attraktivität von Männern in der Spieleindustrie und die unerfreulichen Auswirkungen vom Zwischen-die-Beine-Schießen auf meine Fruchtbarkeit, bin ich ein vorbildlicher Weltverbesserer.

FÜNF FAKTEN ÜBER ...

Wario

Vom Statisten zum Solisten: Sein Debüt gab Wario 1992 als Gameboy-Endgegner in „Super Mario Land 2“. Seitdem hat sich der knuffige Antiheld mit seinen Serien „Wario Land“ und „Wario Ware“ als Hauptdarsteller mehr als etabliert

01 Für Westler besteht das Wortspiel der Namen Mario und Wario lediglich aus dem umgedrehten „M“. Im Japanischen ist es etwas tiefergründiger: Dort ist der Name nämlich eine Mixtur aus Mario und dem Adjektiv „warui“ – was soviel bedeutet wie „schlecht“ oder „böse“.

02 Wario und sein Cousin Mario sind 25 Jahre alt. So steht es im Comic „Mario Vs. Wario“ des „Nintendo Power Magazins“ von 1993. Dort erfahren wir auch den Grund für Warios Hass auf seinen Cousin: Der Arme durfte beim Cowboyspielen nur einmal den Sheriff mimen – Mario stolze 1255 Mal.

03 Wario ist ein Abbild seines Designers Hiroji Kiyotake – zumindest, wenn man seinem Team Glauben schenkt: Alle behaupteten, Wario sähe Kiyotake sehr ähnlich. Seine Schulterattacke soll auf Kiyotakes Mitgliedschaft in einem Rugby-Verein zurückzuführen sein.

04 Charles Martinet, der seine Stimme neben Mario und Wario auch etlichen anderen Charakteren aus dem Mario-Universum leiht, bekam den Job in allerletzter Sekunde: Zum Vorsprechtermin erschien er erst, als die Leute dort bereits begonnen hatten, ihr Aufnahmegerät einzupacken.

05 Wo Mario uns zu jedem erfolgreich beendeten Level ein Victory-Zeichen zuwirft, nimmt Wario noch den Ringfinger mit dazu – wodurch uns der Antiheld herrlich selbstverliebt den Anfangsbuchstaben seines Namens entgegenstreckt.



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:**

Meisterliche Einzel-Levels in Games, die keine Meisterwerke sind

2 von 3: Frontal in den Zug

Stuntman“ (Atari, 2001) ist ein Spiel, das nicht zum Meisterwerk geriet, weil es erstens zu schwer ist (die vielen Neuversuche mit ihren Ladepausen frustrieren gewaltig), und weil man ihm zweitens seine technischen Limitierungen zu sehr anmerkt. Es ist ein Spiel, das vielleicht zu früh gewagt wurde. Mit heutigem Programming und heutiger Technologie könnten exakt dieselben Missionen ziemlich makellos sein.

Ein meisterliches Level, das zu spielen auch heute noch eine bewusstseins-erweiternde Erfahrung darstellt, ist nichtsdestoweniger die Mission mit dem Namen „Den Zug zähmen“: Bei den Dreharbeiten zu einem typischen Siebziger-Jahre-Südstaaten-Hillbilly-Bootlegger-Musclecar-Movie muss man einen Autostunt-Parcours absolvieren. Zuerst auf das Dach eines fahrenden Zuges rauf. Dann dort oben entlang und wieder runter, bevor eine niedrige Brücke einen runterkratzt wie ein Scheibenwischer eine Fliege von der Windschutzscheibe. Dann mit Vollgas zwischen ein paar Autos hindurch, durch ein paar Möbel und eine verteufelt enge Waschanlage. Danach wieder Vollgas auf einer Piste mit tückischen Gräben, um knapp vor einem Zug die Bahngleise zu überqueren. Das Prekäre dabei ist, dass man diesen Zug von hinten angeht. Man überholt ihn also, kreuzt vor ihm, während von vorne ein zweiter Zug frontal angerast kommt!

Bei meinem ersten Versuch dieser Gleisüberquerung bin ich mit solcher Wucht vom entgegenkommenden Zug erfasst worden, dass es mir im Sitzen schier den Hintern weggerissen hat. Niemals zuvor in meiner gesamten Computerspielkarriere hatte ich eine dermaßen heftige Empfindung eines Aufpralls. Ich wiederhole: Das ist ein schnell fahrender Zug, verdammt nochmal! Wer, der noch alle Tassen im Schrank hat, fährt denn schon auf eine ihm entgegenrasende Lok zu, nur um noch schnell vor einem anderen Zug über die Gleise zu kommen – wird also zum Geisterfahrer auf dem Gleisbett? Das würde niemand machen, unter keinen Umständen der Welt. Es sei denn, er ist Stuntman und wird dafür bezahlt. Das ist das Geniale und Witzige an diesem sonst so wenig meisterlichen Spiel: Die Stunts sind vollkommen unrealistisch – und gerade deshalb so typisch für die überdrehten Choreografien der Filmbranche.

Das Cleverste an diesem Level ist jedoch, dass es nach dieser Gleisüberquerung noch nicht vorbei ist. Irgendwann lernt man, seine Urangst vor dem entgegenkommenden Eisenbahngeschoss zu überwinden. Man zerschellt noch vier oder fünf Mal, aber man gewöhnt sich daran, so wie man sich an das Kreischen eines Zahnarztbohrers gewöhnt. Man lernt, auf der Piste neben dem Bahndamm die tückischen Gräben zu vermeiden und schafft es so, die Gleise mit beruhigendem Sicherheitsabstand vor beiden Zügen zu überqueren. Danach soll man wenden und – ebenfalls absurd! – in dem engen Spalt zwischen den beiden fah-



renden Zügen zurückfahren, bis das Level seinen Höhe- und Schlusspunkt setzt: Auf einer schmalen Brücke, links und rechts von Geländern begrenzt, muss man auf einen entgegenkommenden Zug zubrettern, und zwar so schnell wie möglich, um das jenseitige Ende der Geländer zu erreichen und zur Seite ausweichen zu können, bevor die Lok einen erwischt. Der höhnische Kommentar des Regisseurs für diese Szene lautet: „Weiche dem Zug nicht zu früh aus, damit es nach etwas aussieht!“, aber ich bin ziemlich überzeugt davon, dass es unmöglich ist, anders als mit Haaresbreite zu entkommen.

Natürlich bin ich mehrmals frontal mit dem Zug zusammengestoßen. Meist dengelte ich zu früh ängstlich fliehen wollend gegen eines der Begrenzungsgeländer, eierte dann mit quietschenden Reifen aufs Gleis zurück und – CRRRRRRASHHHHH. So ein Totalschaden tut übrigens noch mehr weh, wenn der vorherige Weg durchs Level lang und knifflig war, und die Hände ohnehin schon schweißig sind. Im Nachhinein kam mir das Level wie ein tiefenpsychologisch konstruierter Kurs zur Überwindung einer Phobie vor:

*Bist du den Zug geritten,
hast das Fallbeil aus zwei weiteren durchschritten,
bist zwischen beiden durchgeglitten,
dann darf ich zum Duell dich bitten!*

Wer das alles absolviert hat, kracht mit Vergnügen frontal in jeden Hochgeschwindigkeitszug. Wozu man das im wahren Leben brauchen kann, habe ich bislang noch nicht herausgefunden. Aber Al Quaida wüsste da sicherlich was.

Next: Die Grenzbrücke

Betreff

Ausgabe Mai

Betreff: Antwort

Guten Tag.
Sollte dieser Brief abgedruckt werden, könnt ihr ja gleich mal ein Exemplar daran statuieren. Ich frage mich nämlich, warum es nie eine Antwort auf auch nur einen Leserbrief gibt. Versteht mich nicht falsch – ich finde das eigentlich total sympathisch. Aber manchmal würde ich mir schon eine kurze Stellungnahme oder ein klitzekleines Statement wünschen – wohlwissend, dass dies nie passieren wird. In diesem Sinne und in keiner Hoffnung auf Antwort,
Bernd Kalusche

Betreff: Das K-Wort

Liebe GEE-Unit,
ich lese euer Blatt gerne und werde es auch weiterhin gern lesen. Aber sich derart an das Thema „Killerspiele“ ranzuschmeißen ... da hätte ich mehr von euch erwartet. „Killerspiele“ ist ein Wort, das von Politikern, Medien und Verrückten dazu benutzt wird, unser aller Hobby zu verunglimpfen. Computerspieler werden dadurch mit einem einzigen Wort zu potenziellen Mördern gestempelt. Nur „Tötungssimulationen“ wäre schlimmer gewesen. Macht so etwas bitte nie wieder!
Word! H. F.

Betreff: Pixelklumpen

Hallo, liebe GEE.
Ich wollte euch eigentlich nur mitteilen, dass mir neben euren immer wunderbar unkonventionell geschriebenen Rezensionen die Galerie am besten gefällt. Wenn ich die neue GEE aus dem Briefkasten gefischt habe, bin ich immer wieder gespannt, welches Thema ihr diesmal ausgesucht habt – und welche der nostalgischen Pixelklumpen mir (auch schon jenseits der 30) noch selber aus der Vergangenheit bekannt vorkommen.
Danke dafür. Euer Jonas

Betreff: 25

Es sind 25. Ja, 25 – ich habe sie gezählt. So viele Nintendo DSi sind in den Ecken der aktuellen GEE abgebildet. Und da ich nicht weiß, warum die dort sind und ich auch nichts darüber im Heft gefunden habe, dachte ich mir: Ich zähl sie mal. Vielleicht kann der Leser ja was gewinnen – also zum Beispiel ich. Zählt man alle DSi in der Ausgabe, kommt man auf 29. Zwei sind in der Werbeanzeige zu sehen und zwei im DSi-Test. Und wenn die Zahlen nicht stimmen, dann liegt das bestimmt an meiner Konzentrationsfähigkeit. Gibt's da nicht so ein Spiel, um das Hirn zu trainieren? Vielleicht könnt ihr das ja der Gewinn-DSi beilegen ... irgendwo muss doch noch eine rumliegen, die dreißigste.
Euer treuer Markus Burck

Betreff: Sex

Hallo,
ich lese seit Langem jedes eurer Hefte, jede einzelne Seite und Zeile, und freue mich, dass es euch gibt: ein intelligentes, geistig anregendes Magazin, das über den Tellerrand guckt und dem popkulturellen Phänomen Games die Kultur nicht absondern zuschreibt. Zwar war die größere Hälfte der Menschheit (weiblich) bei euch immer etwas unterbelichtet, schon im Sprachgebrauch, aber das Thema auf die Art ins Heft zu bringen wie in der aktuellen Ausgabe ist echt der „Abschuss“. Unter der Rubrik „Kunst“ wird sexistische Scheiße von (ausgerechnet) auf Bananenschalen ausrutschenden nackten Frauen offeriert – selbst wenn der Urheber eine It-Person im Games-Universum ist, sexistisch bleibt das Ganze dennoch. Ein paar Seiten weiter dann ein Artikel über Sexgames, wogegen nichts einzuwenden ist. Aber das Pic zu „Bontown“ zeigt ganz wunderbar die Frau in einer Unterwerfungshaltung in einem gewaltgesättigten Kontext (Schlagring noch an der Hand beim Runterdrücken in den Doggiestyle). Also echt mal, ich hätte von euch wirklich etwas anderes erwartet.
Winfried aus Berlin

Betreff: Leute

Leute, macht euch keine Sorgen: Euer Mag ist so gut, dafür würd ich auch für einen ganzen Euro mehr noch jeden Monat zum Kiosk laufen. Aber ihr erscheint ja leider nicht mal monatlich. Dabei wäre das für die Terminplanung eurer Leser echt von Vorteil.
Egal! Frank

Ihr wollt uns eure Meinung sagen?
Aber gern! Unter 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: Karsten Nitschke

Art-Direktion: Alexander Scholz

Junior Art Director: Brian Crome

Redaktionelle Mitarbeit: Christian Gaca, Gerrit Geertz,

Gernot Gricksch, Mathias Hamann, Sven Herwig,

Danny Kringiel, Tobias O. Meißner, Sonja Müller,

Alexander Praxl, Felix Scharlau, Ole Schley

Fotos & Illustrationen:

Reinier van der Ende, Benne Ochs, Axel Pfaender

Schlussredaktion: Jan Peters

Marketing & Anzeigen: Volker Hansch,

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

hansch@geemag.de

Marketing-Assistenz: Ines Althoff

Projektmanagement: Nils Peitz

Vertrieb: ASV Vertriebs GmbH

lothar.kosbue@axelspringer.de

Druck: Neef & Stumme GmbH, 29378 Wittingen

Abo: GEE Media & Marketing GmbH,

Sternstraße 106, 20357 Hamburg,

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

althoff@geemag.de

Briefe an die Redaktion: GEE Media & Marketing GmbH,

Sternstraße 106, 20357 Hamburg

oder info@geemag.de

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

Durchgespielt



„Alex Kidd In Shinobi World“, Sega, Master System, 1990

GEE[®] **47**

erscheint am 24. August 2009

Egoshooter, Rollenspiel, Adventure – oder von allem etwas? Eine Generation von Independent-Entwicklern reißt derzeit die Genregrenzen nieder und betritt spielerisches Neuland. Wir setzen uns mit der Avantgarde des Gamedesigns an einen Tisch und diskutieren über die Zukunft des Videospiele.