



GEE OKTOBER/NOVEMBER 2009

GEE®

XBOX | PS3 | WII | PC | DS | PSP | IPHONE

Oktober/November 2009 | 4,50 € A 4,80 € CH 7,50 sfr

LOVE * FOR * GAME

Gratis!

„Runes Of Magic“-
Guthaben im Wert
von circa
5 Euro

Brütal Legend

Brütal Legend

Das lauteste Videospiel der Welt:
Wie Jack Black dem Heavy Metal
ein Denkmal setzt

REINMARSCHIERT: IM SIMULATIONSZENTRUM DER BUNDESWEHR ·
IM TEST: PSP GO · GESCHÄFTE MIT DER SUCHT: DIE POPCAP-STORY ·
PLUS: UNCHARTED 2, FIFA 10, SCRIBBLENAUTS, HALO ODST, RISEN



WWW.GEEMAG.DE





Eddie Riggs aus „Brütal Legend“ spielt ein Abschiedslied für unsere scheidenden Kollegen

Editorial

Oktober/November 2009

Während wir an dieser Ausgabe gearbeitet haben, trafen gleich zwei neue Konsolen in der GEE-Redaktion ein: die PS3 Slim und die PSPgo. Die eine: ein leichteres, schlankeres und stromsparendes Modell der dritten Playstation mit größerer Festplatte. Die andere: eine in der Bedienung optimierte PSP, die auf ein UMD-Laufwerk verzichtet und stattdessen auf Spiele zum Herunterladen setzt. Früher wurden Konsolen für eine sehr lange Zeit konzipiert und bestenfalls technisch verbessert oder optisch verändert. Die beiden Neuerscheinungen sind jedoch beileibe keine Einzelgänger: Bei der PSPgo handelt es sich bereits um die vierte Revision von Sonys Handheld, Konkurrent Nintendo DS liegt ebenfalls schon in der dritten Ausgabe vor, und just wurde die Xbox 360 Super Elite angekündigt. Wird die Ankunft neuer Geräte in der Redaktion normalerweise wie Ostern, Weihnachten und Miyamotos Geburtstag zusammen zelebriert, stieß die aktuelle Lieferung auf geteilte Begeisterung: Kritische Stimmen mahnten an, dass hier alter Wein in neuen Schläuchen verkauft werde. Viele Veränderungen dienten einzig dem Zweck, nochmals zur Kasse zu bitten. Andererseits, so die Gegenseite, sei es in Zeiten, in denen sich jedes halbe Jahr die Leistung von Laptops, Handys oder Digitalkameras exponentiell erhöht, geradezu anachronistisch, Spielkonsolen nicht dem aktuellen Stand der Technik anzupassen. Das Ergebnis unserer Diskussionen über die PSPgo lest ihr ab Seite 54.

Was wir über die langjährigen GEE-Mitarbeiter Alexander Scholz und Tim Rittmann denken, die uns vor der Produktion dieses Heftes verlassen haben, ist allerdings klar: Wir verneigen uns vor eurer Arbeit und danken für inspirierende Jahre. Und wie sang schon Trude Herr: „Niemand geht man so ganz.“ Ihr werdet immer ein Teil der GEE-Familie sein.
Viel Spaß mit diesem Heft, die Redaktion

Inhalt

Oktober/November

07 Neues

Das Beste aus der Welt von 1 und 0

16 Retro

Alte Games, neue Ideen

Games

22 **Brütal Legend**

Tim Schafer's Genremix bietet Action, Strategie, Heavy Metal und viele Lacher – aber ist das auch etwas für Nicht-Metaller?

28 Scribblenauts

Tausende Wörter, Tausende Möglichkeiten: „Scribblenauts“ ist eine kreative Spielweise für Erfindungsreiche

32 Halo ODST

34 Downloads

36 Fifa 10

37 Professor Layton und die Schatulle der Pandora / Rote Karte

38 Mobile Games

40 Uncharted 2: Among Thieves

41 Ninja Gaiden Sigma 2

42 Sonic & Mario bei den Olympischen Winterspielen / Mod des Monats

43 Risen / Katamari Forever

44 Need for Speed Shift / Cursed Mountain

45 Wet / Auch neu

46 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 Handykamera fotografieren, und schon lädt der Trailer. Falls es nicht klappt, verpasst eurem Handy gratis die Software von www.readerload.de

50

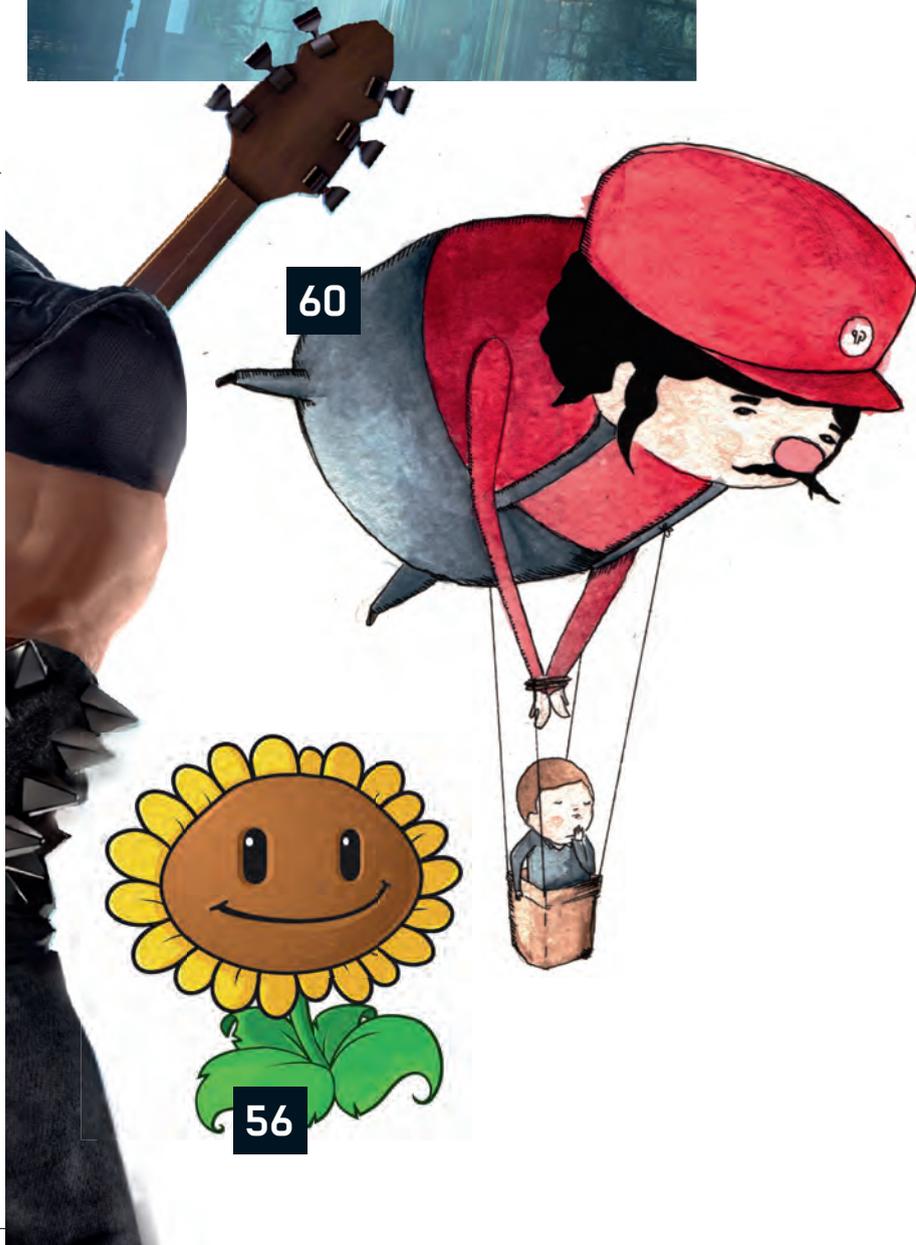


22

40



60



56

Storys

- 50 Reportage: Krieg der Knöpfe**
Zu Besuch im Simulatorenzentrum der Bundeswehr
- 54 Service: Ballast abwerfen**
Kleiner, schlanker, schöner? Die PSPgo auf dem Prüfstand
- 56 Feature: Popstars**
Wir ergründen das Erfolgsgeheimnis von Popcap
- 60 Galerie: Entrückt**
Künstler Ghostpatrol zeigt mit feinem Strich, wie Gamer in ihren Spielen völlig versinken
- 64 Feature: Messer, Gabel, Level**
Vier Leckerbissen aus Videospiele – zum Nachkochen
- 66 Buch: Der Blick des Anderen**
Exklusive Einblicke in Oliver Uschmanns neuen Roman
- 70 Galerie: Dauerfeuer**
65 Projektile, in die wir verschossen sind
- 72 Rückspiel: Jet Set Radio Future**
Der anarchische Graffiti spaß von 2002 in der Nachlese

Rubriken

- 76 Virtuelle Welten: „In einem Roman leben“**
Tony Tang hat mit „Runes Of Magic“ eines der wenigen richtig guten kostenlosen MMOs geschaffen
- 78 E-Sport: Mit den Waffen einer Frau**
Die Snogard Dragons spielen als erstes weibliches Team „Counter-Strike“ in der ESL. Ein Erfahrungsbericht
- 80 Kunst: „Digitale Graffiti“**
Ein riesiger Space Invader in San Francisco? Vicente Montelongo zeichnet Spielfiguren auf Google-Maps
- 81 Wissenschaft: Mehr Angst, mehr Wut**
Gefühle in Videogames: Die deutsche Firma Artificial hat ein Programm geschaffen, das Spielen Leben einhauchen soll
- 85 Produkte**
Die besten Gadgets, Filme, Bücher und Platten des Monats
- 92 Gib mir fünf**
Die fünf ????? / Fünf Fakten über „Zelda“ / Fünf Fragen an Jakob Dvorsky, den Macher von „Machinarium“
- 94 Tobias O. Meißners Kolumne**
Dieses Mal: Die frische Luft
- 96 Leserbrief, Impressum**
- 98 Durchgespielt**

Neues

Das Beste aus der Welt von 1 und 0



MODE

Was bin ich?

Wie fühlt sich ein Arcade-Automat, wenn er aus tiefstem Maschinenschlaf erwacht? Ist er für wenige Momente genauso desorientiert wie ein Mensch? Schaut man sich die Ladebildschirme alter Spielautomaten an, könnte man durchaus zu dem Schluss kommen: Unmittelbar nach dem Einschalten purzeln die Hintergründe, Schriften und Figuren in Spielen wie „Galaga“ (1981) oder „Dig Dug“ (1982) wild durcheinander über den Bildschirm. Nichts ist an seinem Platz. Als der Grafiker Roland Strunk das gesehen hatte, lag für ihn nichts näher, als die chaotischen Muster auf T-Shirts zu bannen. „Ich war fasziniert von dem Chaos aus Pixeln und Farben, das wahrscheinlich durch eine Prüfroutine der alten Platinen verursacht wird“, sagt er, „so etwas hatte ich in den Achtzigern nie zu Gesicht bekommen, da ich immer an bereits eingeschalteten Automaten gespielt habe.“ Fünf der dekorativen Ladebildschirme gibt es auf www.lowrez.de.



Doppelkopf

„Wer hätte je gedacht, dass wir einmal als Androiden enden würden.“



Paul McCartney, 67, zu Ringo Starr bei der ersten öffentlichen Präsentation von „The Beatles: Rock Band“. Während der Entwicklung mäkelte er so lange an kleinen Details der Figuren herum, bis für ihn alles stimmig war – nun ist er sogar mit seinen virtuellen Augen zufrieden.

FLASH-SPIEL

Rotz und Wasser

In „Gobtron“ steuern wir einen Koloss, der sich für nichts anderes interessiert als für seine nächste Mahlzeit. Unser Grundnahrungsmittel sind Menschen. Die nehmen wir mithilfe eines Schleimfadens zu uns, der aus unserer Nase baumelt und die hilflosen Wesen gleich im Dutzend in den Speisetrakt befördert. Während unserer Reise durch die Epochen, von der Steinzeit über das Mittelalter bis in die Gegenwart, leveln wir den Nimmersatt mit DNA-Strängen auf und erhalten klebrigeren Rotz oder einen Schutzschild aus einer Spuckeblase.

www.snipurl.com/gobtron



FLASH-SPIEL

Griff nach den Sternen

In „Seven“, dem jüngsten Werk des japanischen Studios Makibishi, bereisen wir einen kleinen Planeten, um auf dessen Oberfläche sieben Sterne zu pflücken. Dank schwerer Physikrätsel und schrägem Design ein Ausflug, der sich lohnt. <http://14-7.com>



HARDWARE

Spielständer

„iGame Family“ ist nicht einfach nur ein iPod-Dock, mit dem Filme und Fotos auf dem Fernseher angezeigt werden können – sondern auch eine Spielkonsole. Mit Bewegungssteuerung à la Wii und Games wie Tennis, Darts und Trampolinspringen. Weitere folgen.

www.igamefamily.com

Countdown

22.587.728.173

„Yu-Gi-Oh!“-Sammelkarten wurden seit deren Einführung 1999 bis zum April dieses Jahres verkauft.

215.000

Spieler haben an den meistbesuchten Tagen an den Quizsendungen der europäischen Version von „1 gegen 100“ auf Xbox Live teilgenommen.

15.000

Dollar hat ein Ebay-Verkäufer als Startgebot für einen raren Plastikteller mit „Zelda“-Design verlangt. Zugeschlagen hat niemand.

1.300

Jahre haben deutsche Nutzer im zweiten Quartal dieses Jahres zusammengerechnet in „Second Life“ verbracht.

999

Prozent: Um so viel stiegen die Verkäufe der PS3 in England, als die günstigere Slim-Variante in die Läden kam.



Super Mario Land

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



Ave Mario

Unser Leser Patrick Hahne hat dieses großartige Mash-up gebastelt und bietet es nun auf seiner Website als Posterdruck an: Jungfrau trifft Jumpman und wird zur Super Maria. Wir schweigen vor Ehrfurcht.
<http://sugarfrostedflakes.com>



Pappmaschine

Mit Mario Münzen aus Fragezeichenblöcken herausbauen oder Gumbas platt machen: Dank der Bastelanleitungen des Künstlers „ddi7i4d“ bauen wir Maschinen aus Papier, die Marios Videospiealltag simulieren.
<http://ddi7i4d.deviantart.com>



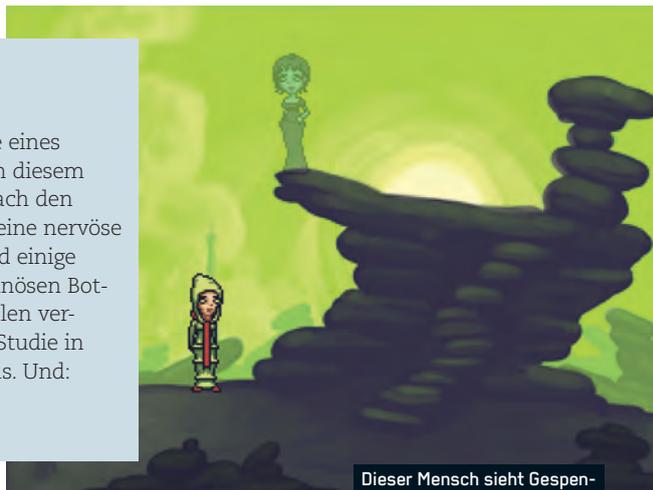
Mario Kart-en

Was bei uns die Panini-Aufkleber sind, ist in den USA die Sammelkarte. Neben Baseball-Spielern werden an High Schools demnächst auch „Mario Kart“-Fahrer getauscht. Zusätzlich liegen den „Fun Paks“ noch Aufkleber und Tattoos bei. www.snipurl.com/kartkarten

ADVENTURE

Begeisternd

Unter der grünen Sonne eines fernen Planeten sucht in diesem Spiel ein Namenloser nach den Sinn des Lebens. Allein eine nervöse Fliege begleitet ihn – und einige Geister, die ihm mit ominösen Botschaften etwas mitzuteilen versuchen. „Heed“ ist eine Studie in Gameplay-Minimalismus. Und: „Heed“ ist verflucht gut.
www.snipurl.com/heedgame



Dieser Mensch sieht Gespenster - aber wer sieht ihn?

INTERVIEW

„Sich selbst gut behandeln“

Das Nintendo-DS-Spiel „Knigge“ will uns gutes Benehmen beibringen. Wir sprachen mit **Moritz Freiherr Knigge** über Game-Etikette, Unsitten und Nerdwissen

Die Ellenbogen gehören beim Spielen nicht auf den Tisch, heißt es im Spiel. Welche Benimmeregeln sollten Gamer sonst noch beachten?

Freiherr Knigge: Dieselben Regeln wie alle anderen auch: dass man Menschen menschlich behandeln und dass man sich selbst auch gut behandeln sollte. Dazu gehört auch, das richtige Maß zu finden. Wer zwölf Stunden am Tag spielt, tut sich damit sicher nichts Gutes.

Welche Unsitte stört Sie generell am ärgsten?

Mich nervt Egoismus. Ein bisschen mehr Offenheit, Interesse für andere und Freundlichkeit würde vielen Menschen gut zu Gesicht stehen. Man tut sich damit sogar selbst einen Gefallen. Weil einem die Menschen dann ebenfalls viel freundlicher begegnen.

Im Spiel müssen wir amerikanische Präsidenten nach deren Amtszeit sortieren. Können Sie im Gegenzug Mega Drive, Master System und Dreamcast nach Erscheinungsdatum ordnen?

Master System, Mega Drive, dann Dreamcast. Letztere habe ich sogar selbst zu Hause stehen, neben PS2, N64, Wii und DS.

Sie sind ja ein richtiger Gamer und wissen sogar, dass Mario rot und Luigi grün ist. Gehört das heute zur Allgemeinbildung?

Jemanden abzuwerten, weil er es nicht weiß, wäre falsch. Aber es ist nicht falsch, auch so etwas zu wissen.



„Wenn Knigge drin vorkommt, fühle ich mich angesprochen“: Freiherr Knigge über die korrekte Anrede für einen Freiherrn



GARTENSPIELE

Zweiter Frühling

Draußen fallen bereits die Blätter von den Bäumen, und die Blumen welken. Diese Spiele mit pflanzlichen Inhaltsstoffen lassen die Fauna wieder blühen

01 Harvest Moon: Baum der Stille

Bau dir einen Bauernhof: Die Mutter der Naturspiele kommt in einer neuen Wii-Version. Wir gründen darin eine Farm und eine Familie. In Japan gibt es dieses Spiel bereits seit zwei Jahren, und es kann sein Alter leider nicht verbergen: Die Masse an Tieren und Pflanzen beeindruckt, aber Gameplay und Steuerung geht jegliche Dynamik ab. Wii, 50 Euro

02 Farmville

Wenn jemand vor einiger Zeit behauptet hätte, dass das populärste Spiel in diesem Sommer eine Facebook-Farmsimulation sein würde, hätten wir ihn ausgelacht. Doch im August zählte „Farmville“ 40 Millionen Spieler. Pflanzen wachsen hier erst nach Tagen, sodass man oft reinschaut und sich über die spießigen Felder der Freunde wundert. Facebook, gratis

03 Gardening Mama

Mama tauscht Kochlöffel gegen Spaten und bestellt einen Garten: Im Spin-off zum charmanten „Cooking Mama“ hegen und pflegen wir in Minispielen Obst oder Blumen. Das ist stressig, aber die Sonne scheint ohne Unterlass, und spätestens wenn eine tolle Zucht mit dem Ruf „Mondän! Besser als Mama!“ quitiert wird, erliegen wir dem Charme des Spiels. DS, 40 Euro

04 Bonsai Barber

Mit der Säge darf der „Bonsai Barber“ seinen Kunden nicht zu Leibe rücken. Die modebewussten Pflanzen wollen ihr Blattwerk nämlich nach den neusten Styling-Trends geschnitten haben. Mit Haarschneider und -schere stutzen wir also Zweige und Blätter entlang einer eingeblendeten Linie, bis das Grünzeug glücklich grinst. Wii-Download, 10 Euro

05 The Munchables

Die Gemüse in diesem Garten sind in Wahrheit Weltraumpiraten, und so bleibt uns nur eins: Wir fressen sie auf. Durch das Verspeisen von Karotten, Rübchen und Auberginen werden wir immer größer, können neue Gebiete erschließen und schließlich sogar gigantische Gewürzgurken vertilgen und Endgegner wie „Brokko Lee“ besiegen. Wii, 40 Euro

HANDHELD

Das ist echt ein guter Wiz

Schon wieder ein Open-Source-Handheld aus Korea: Das „GP2X Wiz“ stammt von den Machern der Gamepark-Konsolen. In seinen Abmessungen ist er zwischen Gameboy Micro und Advance angesiedelt, bedient wird der Linux-betriebene Knirps per Digi-Kreuz oder mit dem Stift über das berührungsempfindliche Display. Freeware-Spiele sind über eine Online-Community erhältlich, dazu kann der „Wiz“ Musik und Videos abspielen. Gefesselt waren wir sofort von den Emulationen klassischer Point-&-Click-Adventures, die sich dank hoher Bildschärfe des OLED-Displays und Touchpen-Steuerung gut spielen lassen. Ein Highlight könnte der Downloadstore werden, der im Oktober eröffnet. Darüber können dann Heimprogrammierer ihre Werke anbieten. www.gp2x.de, 149 Euro



Im Menü des „Wiz“ wählen wir per Touchpen zwischen Games, Videos und Musik



FLASH-SPIEL

Immer auf dem Sprung

„Canabalt“ wird nur mit einer Taste gespielt, dem X oder dem C: Wir springen, die Figur rennt automatisch und wird dabei immer schneller. Wir hechten durch Fensterscheiben, springen über Abgründe und weichen Bomben aus. Das ist pures Adrenalin. www.adamatomic.com/canabalt

Upper und Downer



Oh mein Scott Zur Verfilmung des populären Comics „Scott Pilgrim“ soll 2010 auch ein Spiel erscheinen. Darin wird sich Twentysomething und Tunichtgut Scott in einem Retro-Beat'Em-Up durch die Tücken seines Alltags boxen.

Freihändig Im Spiel „Bayonetta“ darf in den einfachen Schwierigkeitsstufen der „Automatic Mode“ aktiviert werden, der es erlaubt, mit nur einer Hand zu spielen. Das ist prima, falls man die andere zum Pizzaessen braucht.

Make-up Mit lizenzierten Items heben sich unsere Avatare auf Xbox Live endlich von der grauen Masse ab. Die paar Punkte nehmen wir liebend gern in Kauf, damit die Freundesliste dank unseres Laserschwerts vor Neid erblasst.



Wucherkiste Wenn wir tolle Online-Games gratis spielen dürfen, geben wir gerne mal Geld für einen Download-Gegenstand aus. Xbox-Avatarklamotten aber für drei Euro zu verhökern, überschreitet jede Anstandsgrenze.

Ausgespielt Der deutsche Entwickler Replay Studios ist seit August insolvent. Zuvor mussten die Hamburger bereits ihr Langzeitprojekt „Survivor“ begraben. Ihr letztes Spiel ist das kürzlich erschienene „Velvet Assassin“.

Frevel Kurt Cobain wird im Grab rotieren. Der Frontmann von „Nirvana“, der sich 1994 das Leben nahm, wurde von Activision als Spielfigur in „Guitar Hero 5“ verwurstet und singt jetzt Songs von Bon Jovi. Unfassbar.



SPIELHALLE

Neumetall

Diese spektakuläre „Metal Gear“-Arcademaschine soll nicht nur in Japan aufgestellt werden, sondern weltweit. 16 Spieler treten darin in einer 3D-Version von „Metal Gear Online“ an, die mit einer speziellen Brille gespielt wird. www.konami.jp

MUSIKSPIELE

Demo-Kratierung

Einst haben Bands mit Demotapes auf sich aufmerksam gemacht, die Musik-Visitenkarte von morgen ist ein eigener Level in „Rock Band“. Jetzt können für das Spiel nämlich Stages mit selbst komponierter Musik gebastelt werden. Das kostet vor allem Zeit, schließlich müssen die Noten jedes Instruments für alle Schwierigkeitsgrade ins Spiel übertragen werden. Mindestens 20 Stunden soll das Editieren eines Tracks mit der lizenzpflichtigen Software dauern. Bis zu drei Dollar kostet ein Songlevel dann, 30 Prozent davon erhalten die Musiker. „Rock Band Network“ ist eine begrüßenswerte Demokratisierung, die gleichzeitig den Höhe- und den Endpunkt der derzeitigen Musikspielwelle markieren dürfte. www.rockband.com



MUSIK

Rückkopplung

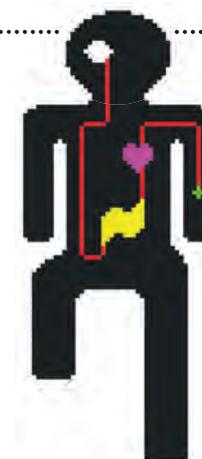
Devi Ever fertigt Geräte für Gitarren-effekte. Seine neueste Kreation ist „The Legend of Fuzz“, ein Effekt-Pedal, dessen Aussehen stark an „Zelda“ erinnert. Mit ihm erklingen unter unseren Fingern die Saiten wie Chiptunes aus der Commodore-64-Ära – grollend und treibend die Rhythmussektion, fiepsend und piepsig der Leadsound.

www.snipurl.com/fuzzlegend

TOP TEN

Körperwelten

In Games reisen wir in die entferntesten Ecken der Galaxie. Manche Spiele entführen uns aber auch in organische Welten, die nie zuvor ein Mensch betreten hat

**01 „Mario & Luigi: Abenteuer Bowser“ (DS)**

Per Touchscreen steuern wir die Brüder durch Bowsers Wanst und lösen Rätsel.

02 „Space Quest 6: The Spinal Frontier“ (PC)

Roger Wilco untersucht in einem geschrumpften Raumschiff Magen und Darm seiner Freundin.

03 „God Of War“ (PS2)

Im Schlund der Hydra entreißt Kratos einem Kapitän unsanft die Schlüssel zu dessen Kabine.

04 „Legend Of Zelda: Ocarina Of Time“ (N64)

Im Inneren des Fisches Jabu-Jabu schießen wir auf Zäpfchen, um die Speiseröhre zu öffnen.

05 „Castle Crashers“ (Xbox 360)

Unsere Waffen bewahren wir hier im Verdauungstrakt eines angeketteten Riesenfroschs auf.

06 „Gears Of War 2“ (Xbox 360)

Marcus Fenix sorgt im Inneren eines Wurmes dafür, dass dessen Herz aufhört zu schlagen.

07 „Okami“ (Wii, PS2)

Durch Auf- und Abspringen in dessen Magen steuert Amaterasu die Bewegungen eines Königs.

08 „Addy Junior: Mein Körper“ (DS)

An Bord eines Miniatur-Raumgleiters erforschen wir den menschlichen Körper.

09 „Banjo-Kazooie“ (N64)

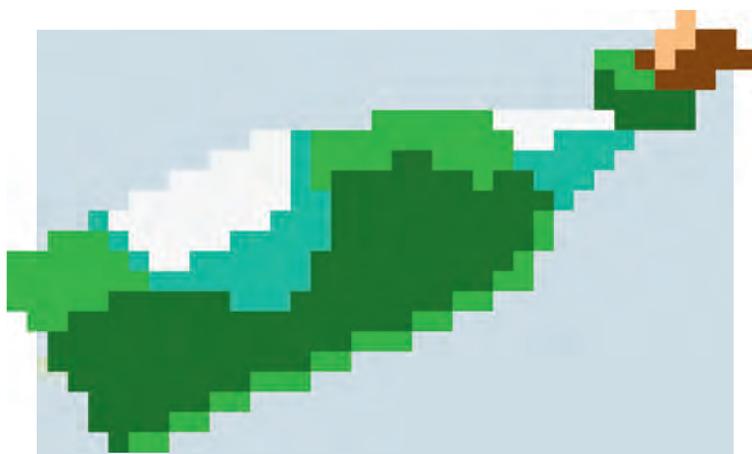
Der große Hai hat Zahnweh. Mit einem Schlag beseitigen wir den schmerzenden Übeltäter.

10 „Bio Attack“ (Arcade)

Im Raumschiff jagen wir durch die Arterien und schießen dort Verstopfungen kaputt.

**PC-SPIEL****Die Vergänglichkeit des Steins**

Der Gamedesigner Jayenkai stellt jeden Dienstag ein Spiel ins Netz. Aktuelles Highlight: „Tetripong“: Darin wird das Bilden von Reihen aus herabsinkenden „Tetris“-Blöcken durch einen herumfliegenden „Pong“-Ball erschwert, der Steine aus dem entstehenden Bauwerk herausprengt. <http://jayenkai.socoder.net>

**WEIN****Level up**

Abends, im Schein des Kaminfeuers (oder einiger Ikea-Teelichte) gepflegt eine Runde „Super Mario“ spielen? Und dazu ein guter Trollinger? Das zeugt von wenig Stilbewusstsein. Viel passender erscheint uns hier eine Flasche „Player 1“, Jahrgang 2007, aus dem Weingut des 8Bit-Fans Michael James in Walla Walla, Washington. 12 Euro pro Flasche, www.8bitvintners.com

**MÖBEL****Sitz Invaders**

Seine Kindheit hat der Kölner Designer Martin Bing wie viele Heranwachsende in den achtziger Jahren vor Telespielen verbracht. So entwickelte er eine Verbundenheit zur krümeligen Grafik von Games wie „Great Giana Sisters“ und „Maniac Mansion“. Heute findet seine Jugendliebe Ausdruck in den Möbeldesigns, die Bing auf den Markt bringt. Sein Stuhl „Rockford“ orientiert sich im Aussehen am Vorbild „Boulder Dash“, und im Sessel „hPac“ nimmt man im Maul des namensgebenden gelben Balls Platz. www.mjbing.de

Diesen Arcade-Stick gibt es zu vier „Street Fightern“ - inklusive Chun-Li und Ryu

**MERCHANDISE****Straßenkämpfer**

E-Sportler müssen jeden Tag trainieren. Mit dem „Street Fighter IV“-Anhänger, der vier Moves versteht und die passenden Sounds über seinen kleinen Lautsprecher spielt, haben sie ihr Sportgerät zumindest in Miniatur immer dabei – gut gegen schlechtes Gewissen an einem faulen Tag. www.snipurl.com/streetfighter

PROMOTION

Runes Of Magic

Erlebe mit deinen Freunden Abenteuer in der fantastischen Welt von Taboraa

Mit „Runes Of Magic“ schickt sich ein neuer Bewerber unter den etablierten MMOs an, den Thron der Online-Rollenspiele zu erobern. Die Welt Taboraa bietet dem abenteuerlustigen Entdecker eine Menge Abwechslung. Dank dem dualen Klassensystem können bekannte Vertreter der Rollenspielzunft, wie Krieger, Magier und Schurke, miteinander kombiniert werden. So ergibt sich die Möglichkeit, einzigartige Charaktere zu erschaffen, die sich jedes Mal anders spielen. Einmal im Universum von „Runes Of Magic“ angekommen, gilt es, dem Helden eine passende Behausung einzurichten, komplett mit attributsteigernden Möbeln. Ein Hausmädchen kümmert sich im Abenteurerhort dann um die Verwaltung der gelagerten Gegenstände und sorgt für eine heimelige Atmosphäre, wenn der eigene Charakter von seinen zahlreichen Abenteuern in Taboraa nach Hause kommt. Und an Abenteuern mangelt es nicht: Kämpfe gegen riesige Bestien und andere Spieler im PvP stehen auf der Tagesordnung. Außerdem wollen Berufe und klassenspezifische Fähigkeiten erlernt und gemeistert werden. Beim gemeinsamen Lösen von Gruppenaufgaben mit einer der vielen Gilden winken rare Waffen und Rüstungen als Belohnung. Das Beste ist: Um Abenteuer in der Fantasy-Welt von Taboraa zu erleben, bedarf es keiner monatlichen Gebühren. Dem Spieler bleibt es aber überlassen, ob er Zusatzleistungen, wie

Reittiere und zusätzliche Gegenstände, im Itemshop erstehen will. Durch das Bezahlssystem ist es möglich, im Internet für reale Währung, zum Beispiel mit der beiliegenden **paysafecard**, Diamanten zu erwerben. Die können dann im Spiel gegen die begehrten Extras eingetauscht werden. Das ist aber kein Muss. Es ist also möglich, „Runes Of Magic“ zu spielen, ohne einen Cent zu investieren.

Neu im frisch erschienen zweiten Kapitel „The Elven Prophecy“ ist das spielbare Volk der Elfen, die beiden neuen Klassen Druide und Bewahrer, neue Gebiete für Einsteiger und Fortgeschrittene sowie neue Highlevel-Dungeons und Schlachtzüge für bis zu 36 Spieler.

Also einfach auf www.runesofmagic.de einen Account erstellen, das Spiel kostenlos herunterladen und in die fantastische Welt von Taboraa abtauchen.

paysafecard

paysafecard ist der einfachste Weg, deine Online-Games zu bezahlen. Den Prepaid-Voucher kannst du bei Tankstellen, Kiosken und Drogeriemärkten ganz in deiner Nähe kaufen und sofort einsetzen. Zum Bezahlen musst du nur die Option paysafecard auswählen und den 16-stelligen PIN-Code des Vouchers eingeben - fertig! Du brauchst keine Kreditkarte und noch nicht mal ein Bankkonto.

Mehr unter:
www.paysafecard.com



Runes of Magic

CHAPTER II

The Elven PROPHECY

**FREE
TO PLAY**



 **paysafecard**
pay cash. pay safe.

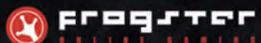
paysafecard ist der einfachste Weg deine Online-Games zu bezahlen!
Du brauchst weder Kreditkarte noch Konto. Einfach beim Bezahlen **paysafecard** auswählen, 16-stelligen PIN-Code eingeben und losspielen - dein Geld ist sofort auf deinem Game-Account verfügbar!
Mehr Infos auf www.paysafecard.com



Diese gratis **paysafecard** im Wert von 4,851 EUR ist einlösbar in Runes of Magic www.runesofmagic.de.

**Jetzt
kostenlos
spielen!**

www.RunesofMagic.com



(c) "Radiant Arcana" is the copyright and trademark of Runewaker Entertainment Corp. All rights reserved. (c) "Runes of Magic" published by Frogster Interactive Pictures AG. All rights reserved.

Games

Stories, Rezensionen und News zu den besten Spielen des Monats

BEWEGUNGSMELDER

Abziehbilder

Rubi Malone aus „Wet“ lehrt als Whiskey trinkendes Raubein die Männerwelt das Fürchten, und mit Chloe und Elena stehen Nathan Drake in „Uncharted 2: Among Thieves“ gleich zwei smarte Frauen zur Seite. Hat sich also tatsächlich etwas an der Darstellung von Weiblichkeit in Spielen getan? Bei einem Blick auf „Ninja Gaiden Sigma 2“ bleibt nur resigniertes Kopfschütteln: Ein Rütteln am Controller lässt die knapp verhüllte Oberweite von Ryus Gefährtinnen im Takt auf und ab wippen. Das ist peinlich und sieht auch noch schäbig aus. Und selbst „erwachsene“ Titel wie „Uncharted 2“ und „Wet“ zoomen ihren Heldinnen in Großaufnahme auf den Hintern. Schade, dass in den Entwicklungsabteilungen immer noch niederste Instinkte vorherrschen.





GEE
liebt mich!



ACTION

Brütal Legend

Das neue Spiel vom Entwickler Tim Schafer ist eine Hommage an Rock und Heavy Metal – mit Jack Black, Ozzy Osbourne, tödlichen Gitarrenriffs und mehr als 100 Metal-Songs. Damit werden sogar Raver zu Rockern

Text: Moses Grohé

XBOX 360 | PS3

Getestet Xbox 360 | Publisher EA | Entwickler Double Fine | Termin 15. Oktober | Preis 60 Euro | USK 18 | Spieler 1-4

Moshpit!", ruft Eddie Riggs und reckt die Hand gen Himmel, die Finger zum Teufelsgruß geformt – dem Erkennungszeichen der Heavy-Metal-Fans. Sofort kommen einige langhaarige Gesellen. Sie nehmen Riggs in ihre Mitte, und gemeinsam stürmen sie auf einen Muskelmann zu, dessen Fäuste fast so groß sind wie sein Körper, seinen kleinen Kopf hat er unter einer Ledermaske aus dem Sado-Maso-Shop versteckt. Mit kräftigen Kopfnüssen traktieren die Headbanger ihren Gegner, und Riggs gibt ihm mit einem Stromstoß den Rest, den er durch einen Akkord auf seiner elektrischen Gitarre vom Himmel zucken lässt.

„Brütal Legend“ ist kein konventionelles Spiel. Sein Macher Tim Schafer hat sich damit einen lang gehegten Traum erfüllt: „Die Cover von Heavy-Metal-Alben haben mich schon lange fasziniert“, sagt er. „Bereits vor mehr als zehn Jahren entstand die Idee, daraus ein Spiel zu machen.“ Damals wäre daraus wohl noch ein Adventure à la „Full Throttle“ oder „Grim Fandango“ geworden, die ebenfalls von Schafer stammen – jetzt konnte er eine frei begehbare Welt erschaffen, die wir mit Riggs erkunden dürfen. Eine lebendige Metal-Welt mit Rockprominenz, Anspielungen auf Songtexte und Bandnamen und jeder Menge Metal-Klischees. Wir treffen auf Lemmy Kilmister

Mit „Brütal Legend“ setzt Tim Schafer den Roadies ein Denkmal

von Motörhead, die Sängerin und Gitarristin Lita Ford, auf Kyle Gass von Tenacious D oder auf Ozzy Osborne. Der gibt im Spiel den „Hüter des Metals“ und betreibt einen Shop, in dem wir Verbesserungen für unsere Ausrüstung kaufen können: Panzerung und Waffen für den Wagen etwa, Axt-Upgrades oder neue Gitarrensaiten. Die Welt von „Brütal Legend“ ist so groß und so herrlich fantasie reich, dass wir darin gerne stundenlang ziellos herumrasen und dem „Mund des Metals“ lauschen würden. So heißt das Radio in Eddies Hot Rod, einem getunten Oldtimer mit aufgemalten Flammen und vielen Chromteilen. Mehr als 100 Songs dröhnen aus seinen Boxen. Wie „Metal Thrashing Mad“ von Anthrax, „Kickstart My Heart“ von Mötley Crüe oder „Dawn Of The Battle“ von Manowar. Aber natürlich hat Riggs auch eine Mission – und wie er zu der gekommen ist, ist eine seltsame Geschichte.

Verdammte Axt

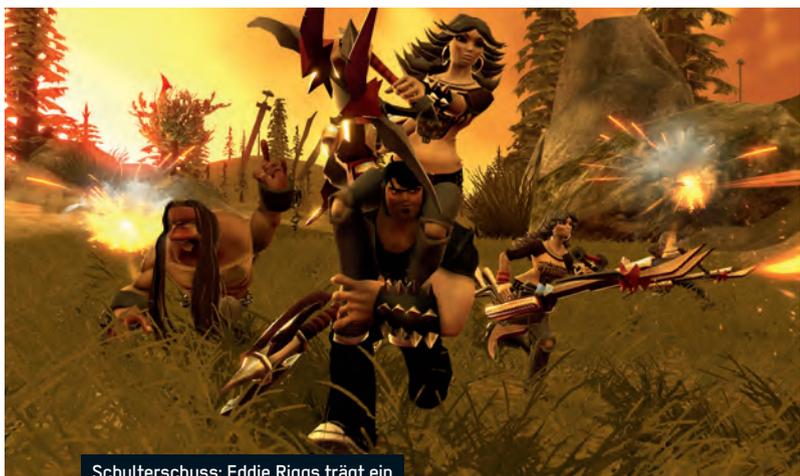
Eddie Riggs ist nämlich eigentlich nur ein Roadie, der davon träumt, in den frühen Siebzigern gelebt zu haben, „als es noch echte Musik gab“. Die Nu-Metal-Band, für die er arbeitet, entspricht mit ihren bauchfreien T-Shirts und „Phantom der Oper“-Masken so gar nicht seiner Vorstellung von Metal. Er selbst mag es klassisch, trägt schwarze Kleidung, ein gigantisches Nietenarmband, Lederjacke und einen Backstage-Pass um den Hals. Doch dann geschieht es: Während eines Konzertes brechen plötzlich die Bühnenaufbauten über ihm zusammen und begraben ihn unter den Trümmern. Eddie erwacht in einer Art Tempel, in dem ihm ein paar Mönchskutten-Träger gleich ans Leder seiner Jacke wollen. Mit einer großen Axt und einer magischen Gitarre, die praktischerweise für ihn bereitliegen, kann er sie jedoch davon abhalten. Erst jetzt hat er Zeit, sich zu wundern, wo er ist – und dann trifft er auch schon Ophelia, die ihn aufklärt: Er ist im Land der Metal-Götter. Das klingt absurd, aber Eddie ist natürlich begeistert. Ophelia führt ihn zu Lita, einer archetypischen Rockerbraut, und zu deren Bruder Lars, einem Metalller mit blonder Mähne und Lederweste über freiem Oberkörper. Die beiden gehören zu den letzten Menschen, die noch nicht von dem teuflischen Dämon Devicolus unterjocht wurden, der gleich vier mit Leder bezogene Hörner an der Stirn trägt. Eddie ermuntert die anderen, sich das nicht länger bieten zu lassen – und so nimmt der Aufstand seinen Lauf.

Tim Schafer schickt nicht ohne Grund einen Roadie auf diese Reise ins Metall-Götterland – ein kleines Licht, keinen Star. Mit seinem Spiel will er den ➤



Oben: Auf diesem Geysir wird gleich ein Merchandise-Stand errichtet
Links: Lange Haare, kurzer Verstand: Die Headbanger haben harte Köpfe, aber wenig drin





Schulterschuss: Eddie Riggs trägt ein bewaffnetes Groupie näher ans Ziel



Die Haare schön: Schurke Lionwhyte kann mit seiner Mähne sogar fliegen



Bühnenarbeitern ein Denkmal setzen: „Roadies sind die heimlichen Stars des Metal“, sagt er, „sie arbeiten im Hintergrund dafür, dass die Band gut aussieht.“ Einen bestimmten Roadie habe er nicht im Kopf gehabt, als er seine Hauptfigur erschaffen hat – optisch hingegen ähnelt sie nicht zufällig dem Schauspieler Jack Black. „In Eddie steckt eine große Portion Jack“, sagt Schafer, „die Figuren, die er im Film ‚School Of Rock‘ oder bei der Band Tenuous D darstellt, waren für mich eine große Inspiration.“ Jack Black steuert nicht nur sein Aussehen zum Spiel bei, sondern auch seine Stimme, die in der deutschen Version erfreulicherweise vom Original-Synchsprecher stammt.

Seinen Weg ins Spiel fand Jack Black ohne Körperscan oder Motion-Capturing. „Es war nie unsere Absicht, einen realistischen Look zu schaffen“, sagt Schafer. „Ich wollte stets eine stark überzeichnete Comic-Welt generieren.“ Und so hat Riggs deutlich markantere Gesichtszüge als Black, größere Augen und viel mehr Muskeln. Trotzdem ist die Kopie so glaubhaft wie das Original: Bewegungen, Mimik und Charme sind überzeichnet, aber dennoch perfekt getroffen. Hauptverantwortlich ist dafür eine Chef-Animateurin, die früher bei Pixar arbeitete. Riggs und alle anderen Figuren mit realen Vorbildern, die im Spiel vorkommen, erarbeiteten sie und ihr Team auf der Grundlage von Videoaufnahmen. Das Ergebnis ist überdurchschnittlich originell und immer wieder herrlich lustig.

Groupies mit Schusswaffen

Das Entwickeln von komischen Charakteren und abstrusen Geschichten ist ohnehin die Stärke von Tim Schafer. Er ist damit nicht der erfolgreichste Game-Designer geworden – aber einer, der bei Fans und Kritikern zugleich beliebt ist. Das liegt auch daran, dass Schafer sich im echten Leben so lustig gibt wie seine Figuren und er trotz seines Erfolges bodenständig geblieben ist. Wenn er Cosplayer trifft, die sich wie Figuren aus seinen Spielen kleiden, ist er es, der sie nach einem gemeinsamen Foto fragt und sich darüber freut wie ein Kind. Als Game-Designer hat er das Ziel, in jedem Spiel etwas ganz Neues zu machen. Sei es im Biker-Adventure „Full Throttle“, in dem seine Heavy-Metal-Leidenschaft schon einmal deutlich zu erkennen war, oder im abgedrehten „Psychonauts“, in dem der Spieler in den Hirnen psychisch kranker Menschen herumspringt. Seine Storys und Charaktere bleiben den Spielern im Gedächtnis. Sie sind liebevoller gezeichnet, lustiger erzählt und einfach origineller als die meisten anderen.

Das gilt auch für die Figuren in „Brütal Legend“: Gleich in der ersten Mission rekrutieren wir die ersten Helfer – die Headbanger mit den ausgeprägten Halsmuskeln – und müssen lernen, ihnen Befehle zu geben. Das ist ein bedeutender Teil des Spiels, denn „Brütal Legend“ ist nicht nur Hack-and-Slay, sondern auch ein Echtzeit-Strategiespiel mit Metallgeschmack. Immer neue Einheiten schließen sich Eddie an: Groupies, die sich „Feuerklingen“ nennen und mit Schusswaffen – die sie aus Wildschweinen bauen – aus der Distanz angreifen, Roadies, die Boxen auf dem Rücken schleppen und Gegner mit fiesem Rückkopplungen bezwingen, oder Motorradrocker, die Bass spielen und mit den warmen Klängen die Truppen heilen. Später kommen sogar Feuer speiende Metalmonster hinzu und der „Felsbrecher“ – eine Art Panzer, der ein Schwert vom Himmel herab auf seine Gegner schleudern kann.

Zum Einsatz kommen diese Einheiten in epischen „Bühnenschlachten“ gegen die Ober-Bösewichte des Spiels. Durch ein Gitarrensolo errichtet Eddie dann Merchandise-Stände und kann in ihnen Truppen produzieren. Die sammeln sich vor seiner Bühne und können zum Angreifen, Folgen oder Verteidigen abkommandiert werden. Natürlich kann man einzelnen Trupps auch unterschiedliche Ziele stecken, die durch eine farbige Lichtsäule gekennzeichnet werden. Um zwischen Basen, Trupps und Bühne hin und her zu manövrieren, kann Ed-



Motörheads Lemmy spielt als „Killmeister“ auf einem Bass mit Saiten aus Spinnenfäden



Der echte Eddie



Wie fast alles in „Brütal Legend“ ist auch der Name der von Jack Black gespielten Hauptfigur, Eddie Riggs, eine Anspielung auf Heavy Metal-Trivia. „Eddie the Head“ heißt das Maskottchen der britischen Band Iron Maiden, das auf all ihren Plattencovern zu sehen ist. Auch bei Live-Auftritten der Band ist er fester Bestandteil der Show. Entworfen wurde die Figur von dem Künstler Derek Riggs. So zollt Schafer einer seiner Lieblingsbands gleich doppelt Respekt.



die während solcher Schlachten auch noch fliegen, weil ihm Flügel wachsen, die danach aber wieder verschwinden. Das ist praktisch, denn Befehle kann er nur Truppen in seiner Nähe erteilen. Ganz heraushalten aus dem Kampfgetümmel darf er sich aber nicht: Er muss die Truppen mit seinem Schlachtruf-Gitarrensolo anfeuern, und ohne dass auch er einen Teil der Gegner bearbeitet, wird keine Schlacht gewonnen werden. Außerdem gibt es mit jeder Charakterklasse eine Teamaktion. So kann er ein Groupie auf die Schultern nehmen und mit ihm herumlaufen. Wir dürfen dann selbst bestimmen, wann das Groupie schießt, und können hartnäckige Widersacher so gezielt ausschalten. So etwas kann über Sieg oder Niederlage entscheiden. Die Gegenseite fährt nämlich auch allerhand abgedrehte Einheiten auf. Zombies in Brautkleidern etwa oder den Nagetiere speienden „Rattenmann“. Im Multiplayer-Modus darf man diese dann sogar selbst gegen Freunde ins Feld führen. Gespielt wird dort genau wie bei einer „Bühnenschlacht“.

Lebendige Plattencover

„Brütal Legend“ ist jedoch nicht nur ein wildes Hin und Her aus Kämpfen und Kommandieren. Es gibt so viel zu entdecken. Das ganze Spiel über düsen wir im Hot Rod durch Wüsten, Sümpfe oder Eislandschaften, und überall treffen wir dabei auf Elemente von Metal-Plattencovern: Schwerter, Gitarren und Kreuze ragen in den Himmel. Es gibt Vulkane und Flüsse aus Blut, Totenschädel liegen herum. Pflanzen sehen aus wie aus Auspuffrohren zusammengeschwefelt, es gibt einen Baum, an dem Bierflaschen wachsen, und Stachelschweine mit verchromten Stacheln. Rote Blumen, so genannte Teufelsdornen, weisen auf Relikte hin, die wir mit einem Gitarrensolo aus der Versenkung holen. Dazu müssen wir wie bei „Guitar Hero“ einige Knöpfe hintereinander im richtigen Moment drücken, um eine Melodie zu spielen – und schon erhebt sich zum Beispiel eine „Motorenschmiede“ aus der Erde, die direkt zu Ozzys Shop führt. Über die Welt verteilt finden sich Altare, an denen Riggs neue Gitarrensoli lernt, die ihm im Kampf helfen, und durch Einsammeln von „Verschüttetem Metall“ schalten wir neue Songs frei.

Auch wegen dieser Vielfalt bleibt „Brütal Legend“ weit über die Hauptmission hinaus interessant. Denn die offene Welt hält auch nach dem Sieg über den Dämonen noch viele Überraschungen bereit. Ähnlich wie bei „GTA“ ist das Ende der Geschichte bereits bei rund 60 Prozent des Spiels erreicht, aber danach warten noch zahlreiche Nebenmissionen auf uns. Riggs liefert sich dann Rennen mit einem großspurigen Mechaniker, bringt Bier zum Strand oder hilft einem Headbanger beim Rendezvous mit einem Groupie.

Zum Fazit: Die Mischung aus Action-Adventure und Echtzeitstrategie im Einzelspielermodus ist zwar etwas krude, und es kann frustrierend sein, wenn bereits gewonnen geglaubte Schlachten nach einer halben Stunde doch noch kippen. Aber ein Blick ins Tourbuch, in dem alle Einheiten detailliert – und humorvoll – beschrieben werden, schützt vor bösen Überraschungen. Dem einfachen und schnellen Spielvergnügen eines reinen Hack-and-Slays steht das mitunter im Weg, aber sobald man seine Einheiten unter Kontrolle hat, macht es Spaß, sie in die Schlacht zu führen. Dass man sich dabei selbst in Kampfgetümmel werfen muss, macht die Sache zwar nicht übersichtlicher, aber zu einer neuen Spielerfahrung. Der größere Teil des Spiels besteht ohnehin aus Erkunden und abwechslungsreichen Missionen. Dabei begeistert es vor allem durch die Figuren, witzige Dialoge und die bedingungslose Liebe zum Heavy Metal. „Brütal Legend“ ist ein ungewöhnliches, aber absolut authentisches Musikspiel, das den Geist des Rock besser einfängt als alle „Guitar Heroes“ und „Rock Bands“ zusammen. Bleibt die Frage, ob man, um das Spiel zu genießen, ein Metal-Fan sein muss. Die Antwort: Man wird zwar mehr Anspielungen verstehen und Metal-Prominenz erkennen, aber „Brütal Legend“ funktioniert auch ohne Spezialwissen. „Die Heavy Metal-Fans sollen merken, dass ein Heavy Metal-Fan ein Spiel für sie gemacht hat“, sagt Schafer – aber man muss keineswegs jahrelang mit Band-T-Shirts, Nietenarmband und langen Haaren durch die Gegend gelaufen sein, um „Brütal Legend“ innig zu lieben. Doch irgendwie wünscht man sich, man hätte es getan. ☹

Fazit Heavy Metal, Gags und Saitenhiebe: „Brütal Legend“ ist ein urkomisches und gekonnt inszeniertes Open-World Game, das Elemente aus Action-Adventure und Echtzeitstrategie verbindet.

Für Freunde von „Guitar Hero“, „World of Warcraft“, „God of War“

DS

Entwickler 5th Cell | Publisher Warner | Termin erschienen | Preis 40 Euro | USK 6 | Spieler 1

Alles hat mit einer sehr einfachen Frage begonnen“, sagt Marius Fahlbusch, Technical Director von „Scribblenauts“: „Wäre es nicht schön, wenn man auf dem Touchscreen des DS eine Geschichte schreiben könnte, die sofort zum Leben erwacht? Du schreibst mit dem Stylus ‚Ein Fuchs sitzt im Wald‘, und noch während du das schreibst, erscheint zuerst ein Fuchs und dann ein ganzer Wald.“ Unmöglich, sollte man meinen. Niemals könnte man einem Computer beibringen, jeden beliebigen Satz zu verstehen und dann auch noch in bewegte Bilder zu verwandeln – und schon gar nicht einer kleinen Handheld-Konsole wie dem Nintendo DS. Doch das Entwicklerstudio 5th Cell, das bereits in „Drawn To Life“ die Zeichnungen des Spielers über den DS hüpfen ließ, hat es geschafft. Zwar versteht „Scribblenauts“ nur Wörter anstatt ganzer Sätze. Und diese Wörter muss man Buchstabe für Buchstabe eingeben. Aber das Spiel kennt mehr als 22000 davon und hat damit einen Wortschatz, der den eines durchschnittlichen

„Scribblenauts“ hat einen Wortschatz von mehr als 22000 Wörtern

Erwachsenen mit seinen lumpigen 9000 im Alltag verwendeten Wörtern weit übersteigt. Und jedes dieser Wörter erscheint unmittelbar, nachdem man es der Konsole per Tastatur oder Schrifterkennung mitgeteilt hat, als gezeichnetes Objekt auf dem Bildschirm – ganz gleich, ob es sich um einen Löwen oder um Löwenzahn, einen Wolkenkratzer oder Gewitterwolken, einen Geschirrspülautomaten oder einen Zombie-Roboter handelt. Und das Schönste: Alle Gegenstände und Lebewesen verhalten sich so, wie man es von ihnen erwartet. Eine Maus frisst Käse, eine Katze die Maus, und ein Elefant nimmt Reißaus, wenn er eine Maus sieht.

„Das ist wie Magie“, sagt Fahlbusch, und er hat Recht. Er selbst hat diese Magie in das Spiel hineinprogrammiert. „Es hätte ewig gedauert, jedes der Objekte einzeln mit spezifischen Eigenschaften auszustatten“, erklärt er, „deshalb haben wir mit allgemeinen Kategorien wie ‚Säugetier‘ und ‚Fortbewegungsmittel‘ begonnen, unter die sich viele Begriffe einordnen lassen, und dann einzig die Unterschiede festgelegt.“ Ein Düsenjet, ein Flugsaurier und ein fliegender Teppich können zum Beispiel dazu verwendet werden, sich in der Luft fortzubewegen – ein Traktor hingegen nicht. Es sei denn, man erfindet sich acht, neun Luftballons dazu und macht sie daran fest. Und dass sich Elefant, Katze und Maus die Eigenschaft teilen, Säugetiere – und somit sterblich – zu sein, bekommen sie spätestens dann zu spüren, wenn der Spieler das Wort „Jäger“ eingibt, dieser daraufhin auf der Bildfläche erscheint und augenblicklich seinem Handwerk nachgeht.

Diese unendliche Vielfalt an Möglichkeiten allein macht „Scribblenauts“ zu einem faszinierenden Stück Unterhaltungssoftware, zu einer virtuellen Welt, die einem keine vorgefertigte Fantasie vorschreibt, sondern dazu einlädt, die eigene Fantasie vom Zaum zu lassen.

Problembewältigungsstrategien

Aber „Scribblenauts“ ist nicht nur Spielzeug, sondern auch Spiel. Und dessen Protagonist heißt Maxwell. Wenig ist über den kleinen Kerl mit der exzentrischen, an einen Hahnenkamm erinnernden Kopfbedeckung bekannt. Aber er ist es, der uns dabei zur Hand geht, in 220 Levels Rätsel zu lösen und Hindernisse zu überwinden. Die Aufgaben, die das Spiel uns dabei stellt, reichen von kinderleichten Aufwärmübungen bis zu harten Kopfnüssen. Immer geht es jedoch darum zu überlegen, welche Alltagsgegenstände, Werkzeuge oder Lebewesen wir aus dem Nichts ins Sein holen könnten, um mit ihrer Hilfe weiterzukommen. Ein gelangweilter Koch ➤



Oben: Ein typischer Action-Level: Bringt Maxwell die Eisblöcke zum Schmelzen, ergeben sich ganz neue Probleme

Links: Ausgerüstet mit Unsichtbarkeitsumhang, Betäubungspistole und Nachtsichtgerät à la „Splinter Cell“ plündert Maxwell ein Museum



Der Level-Editor

Wem das experimentelle Problemlösen in „Scribblenauts“ noch nicht kreativ genug ist, darf im leicht zu bedienenden Level-Editor neue Rätsel und Prüfungen erstellen und diese seinen Freunden über das Internet oder eine WiFi-Verbindung zuschicken.



Obwohl das Spiel Pazifismus belohnt, hilft manchmal nur rohe Gewalt



Im Variantenreich

Eine Aufgabe, unendlich viele Lösungen: Um eine Sonnenblume zum Sprießen zu bringen, kann Maxwell sie gießen, die Sonne scheinen lassen oder einen Ökologen mit grünem Daumen hervorzaubern, der sie aus lauter Naturverbundenheit aber gleich ausrupft.

etwa ist bereits mit einem Kanten Brot zufrieden. Im Stuntpark hingegen schenken wir Maxwell ein Hoverboard wie aus „Zurück in die Zukunft“ und lassen ihn über eine selbst gebastelte Rampe sausen. Und einem Mädchen, das Angst davor hat, ins Wasser zu springen, kann geholfen werden, indem wir einen komplizierten Mechanismus aus Kisten, Brettern, Alleskleber und einem starken Ventilator hinter ihm aufbauen, der es vom Sprungbrett pu-

In den Action-Leveln geht es um das gezielte Spiel mit der Gamephysik

stet. Oder wir beschwören einfach einen Grobian herauf, der das Mädchen in den Pool schubst. Zur Belohnung werden dann weitere Level freigeschaltet, und es gibt einen silbernen Stern – den so genannten Starite. Wer dessen Goldausführung bevorzugt, muss den jeweiligen Level dreimal hintereinander durchspielen, ohne je ein Objekt zweimal zu verwenden (siehe Kasten oben). Das ist spätestens beim dritten Durchlauf eine wirkliche Herausforderung an den eigenen Einfallsreichtum. „In einem Level besteht die Aufgabe darin, eine Ente an einer Katze vorbeizuschleusen, ohne dass einem der beiden Tiere etwas zustößt“, sagt Marius Fahlbusch: „Einer unserer Spieltester hat einfach ‚Schrumpfstrahl‘ geschrieben und die Ente auf Taschengröße verkleinert. Daraufhin hat Maxwell sie eingesteckt und ist unbehelligt an der Katze vorbeispaziert.“ Ideen muss man haben – und hat man schließlich eine Lösung heraus, fühlt man sich wie ein Genie.

Noch schwieriger fallen die so genannten Action-Level aus. In ihnen findet sich Maxwell nicht selten in unterirdischen Verliesen wieder, die wie in einem Jump'n'Run-Spiel mit Fallen, Bewegungssensoren, Stacheln und Lavabecken gespickt sind. Um dort in den Besitz des begehrten Starite zu kommen, ist Präzision gefragt und ein gezieltes Spiel mit der Gamephysik. Schließlich gilt es, fallende Bomben umzulenken, unerkant an Wachen

Wer war zuerst da: der Dinosaurier oder das Ei? Egal! Für sein Steinzeitomelette fehlen Maxwell noch Zutaten



Fazit Jeder, der einen DS sein Eigen nennt, sollte „Scribblenauts“ besitzen. Etwas Vergleichbares existiert nicht auf dieser Welt. Aber ein Großteil dieser Welt existiert in „Scribblenauts“.
Für Freunde von „Die Sims 3“, „Little Big Planet“, „Garry's Mod“

Party im Weltraum: Während der Weihnachtsmann Geschenke verteilt, beschnuppert der Osterhase ein Alien



und Beobachtungskameras vorbeizuschleichen und währenddessen nicht in den Tod zu stürzen. Und hier offenbart sich leider auch die einzige Schwachstelle von „Scribblenauts“: Nicht nur die von uns in die Spielwelt eingeschriebenen Gegenstände und Gestalten werden per Stylus an die gewünschte Stelle gesetzt, in eine bestimmte Richtung gelenkt oder mit anderen kombiniert – auch Maxwell bewegen wir, indem wir mit dem Stylus auf den Bildschirm tippen. Oft interpretiert das Spiel aber Berührungen des Touchpens, die nicht für Maxwell gedacht waren, als Aufforderung, ihn über den Bildschirm springen zu lassen. Dass er dabei vorher mühsam aufgebaute Gebilde umreißt oder gar Selbstmord begeht, ist unschön. Eine Steuerungsalternative, zum Beispiel mit dem Digikreuz, hätte dazu beigetragen, solche Missverständnisse zu verhindern.

Fragen über Fragen

Nicht nur die gelegentliche Frustration über die Spielsteuerung treibt einen jedoch immer wieder zum Start-Bildschirm von „Scribblenauts“ zurück, sondern die schiere Lust am Experiment. Denn dort kann man sich in einem von 15 Schauplätzen – von der Wüste bis zur Weltraumstation – ungehemmt austoben und alle Wörter aus dem Gedächtnis des Spiels an die Oberfläche holen. Denn es gibt so viele offene Fragen: Was geschieht, wenn wir den Elefanten mit einer Bazooka ausrüsten, damit er sich gegen die Maus verteidigen kann? Und was, wenn wir den Weihnachtsmann rosa anstreichen, mit Schweinegrippe infizieren und in ein schwarzes Loch randvoll mit Antimaterie werfen? Schützt ein Atombunker wirklich vor einer nuklearen Katastrophe? Und wer ist stärker: Gott oder Teufel? Der Teufel oder Marius Fahlbusch? Wie viele seltene Vogelarten, Nationalgerichte und giftige Chemikalien haben die Entwickler zusammengetragen? Und wohin transportiert uns die Zeitmaschine diesmal? Die Antworten auf all diese Fragen stecken in „Scribblenauts“. Man muss sie nur suchen. ☞

EGOSHOOTER

Halo 3: ODST

Der Master Chief war gestern. Und doch gibt es jetzt ein neues „Halo“. Viele hatten Zweifel, dass das funktionieren könnte, jetzt wissen wir: Es geht auch ohne alte Helden, dafür mit ein wenig Jazz *Text: Gernot Gricksch*

XBOX 360

Entwickler Bungie | Publisher Microsoft | Termin
erschienen | Preis 50 Euro | USK 18 | Spieler 1-16

Schon blöd, wenn man eine Spieleserie als Trilogie anlegt und sie dann so erfolgreich wird, dass man problemlos weitere Teile auf den Markt werfen könnte. Die „Halo“-Macher haben sich aus diesem Dilemma herausgemogelt, indem sie sozusagen „Halo 2.1“ entwickelten: einen parallelen Handlungsstrang, der zur selben Zeit wie „Halo 2“ spielt, einen neuen Helden einführt sowie ein paar neue Features bietet. Unterm Strich ist „Halo ODST“ jedoch genau das, was es vom Namen her nicht sein darf: Es ist „Halo 4“.

Worum geht's? Der bisherige Held der Serie, der Master Chief, ist in „Halo 2“ den abgerückten Alien-Invasoren in eine weit entfernte Galaxis gefolgt, um ihnen

Unser Held wird von seinem Team getrennt und muss fortan alleine überleben

dort den Garaus zu machen. Wir aber bleiben in diesem Spiel auf der Erde und schlüpfen in die Rolle eines Jungsoldaten, der durch die futuristische Metropole New Mombasa streift. Unser Kampf-Frischling ist Mitglied der Spezialtruppe „Orbital Drop Shock Troopers“ (ODST), die gegen verbliebene Alienhorden kämpft. So weit, so banal. Die Sache wird jedoch interessant, als unser Held von seinen Teammitgliedern getrennt wird und mutterseelenallein durch die Gegend laufen, fahren oder fliegen muss. Wir haben die Aufgabe, Artefakte und Hinweise zu finden, die unser Alter Ego in spielbare Rückblenden katapultieren. So finden wir im Laufe des Spiels heraus, was mit dem Rest der Truppe geschehen ist. Die einzelnen ODST-Fighter werden im englischen Original von den

Weitersagen

Ob der „Halo“-Kinofilm jemals erscheinen wird, ist weiterhin ungewiss. Denn Produzent Peter Jackson hat keine Lust mehr. In Foren wird trotzdem über den geeignetsten Master-Chief-Darsteller diskutiert. Haushohe Favoriten: Jason Statham und Vin Diesel.





Oben: Im Kampf gegen heranströmende Alien-Massen ist die richtige Wahl der Waffe lebenswichtig



Hauptdarstellern der SF-Serie „Firefly“ gesprochen, von Nathan Fillion, Adam Baldwin und Alan Tudyk. **Wie sieht's aus?** Nicht atemberaubend, nicht originell, nicht übermäßig atmosphärisch – aber so detailliert und stilvoll, wie man es von einem „Halo“-Spiel erwarten darf. Den Genuss trübt nur das neue VISR-Feature:

Um Gegner besser identifizieren zu können, müssen wir in einen anderen Sichtmodus schalten – und dann sehen die Kulissen plötzlich aus wie das artifizielle Setting eines „Tron“-Films. Auf das VISR zu verzichten geht leider nicht: New Mombasa ist bei Nacht so dunkel, dass wir ohne die VISR-Optik gegen Wände laufen würden. Bei taghellen Einsätzen dagegen ist VISR zu grell – auch nicht gut. Ein echter Hingucker sind hingegen die Aliens, deren Erscheinungsbild von knuffig-kurios bis aufrichtig bedrohlich reicht und die die Angewohnheit haben, uns keifend anzupöbeln, während sie auf uns Jagd machen. Das wirkt ein bisschen so, als würde man von Gaby Köster attackiert.

Die Aliens pöbeln uns keifend an, als würden wir von Gaby Köster attackiert

Was uns begeistert Die Story ist überraschend clever. Durch die Abstufung in vier Schwierigkeitsgrade werden sowohl Anfänger als auch Profis ihren Spaß haben. Und die Rückblenden sind fesselnd inszeniert – teilweise sogar in aquarellartigen Storyboards. Ein echtes Aha-Erlebnis ist auch der Soundtrack: Statt pathetischer Chorgesänge gibt es diesmal eine enorme Bandbreite von Musikstilen. Das Repertoire reicht von knackigen Funkrock-Rhythmen über Lounge-Musik bis zu jazzartigen Grooves. Jawohl: Jazz! In einem Shooter! Hut ab.

Was uns nervt Vom VISR-Feature einmal abgesehen ziemlich wenig. Was den Aliens mitunter an KI fehlt, machen sie durch Masse wett. Ein wenig enttäuscht dürften höchstens Multiplayer-Fans sein. Auf der Mehrspieler-Disk finden sich nämlich nur drei komplett neue Maps, ansonsten bloß alle 24 Karten aus „Halo 3“ und all dessen Erweiterungspacks. Den angekündigten Multiplay-Modus „Firefight“ konnten wir mit unserer Testversion leider noch nicht ausprobieren.

Fazit Das inoffizielle „Halo 4“ ist ein wenig taktischer geraten als seine Vorgänger und hat eine erheblich bessere Story. Was anfangs ein hastiger Abklatsch zu werden drohte, ist an vielen Stellen jetzt sogar besser als die drei ersten Teile.

Für Freunde von „Chronicles Of Riddick“, „Time Shift“, „Dead Space“

Oben hui, unten pfui: die „Halo“-Welt ohne und mit der neuartigen VISR-Optik



Downloads

Laden statt Kaufhaus

FREIFALL-SIMULATION

AaaaaAAaaaAAAaa- AAAAaAAAAA!!!

PC

Wie der Titel, so das Spiel: der Wahnsinn! Wir stürzen uns voller Todesmut von kilometerhohen Bauten hinab in den Abgrund. Wer es schafft, bei zunehmender Geschwindigkeit möglichst nah an der Architektur vorbeizuschauern, ohne zu sterben, erntet viele Punkte sowie „Hugs“ und „Kisses“. Und wer dabei durch bunte Farbfelder brettet, erhält noch mehr Punkte. Der freie Fall als Extremsport: So etwas gibt es auch in echt – aber nirgends so extrem wie in „Aaaaa...“. Entwickler: Dejobaan, Preis: 10 Euro, www.dejobaan.net



++ NEWS ++

Wurmfortsatz

Noch in diesem Jahr will Gameloft für alle drei Konsolen ein Downloadspiel um „Earthworm Jim“ herausbringen. Ob es ein Remake des Mega-Drive-Klassikers wird oder ein neues Abenteuer, ist allerdings noch nicht bekannt.

Rekordhalter

Bereits in der ersten Woche wurde „Shadow Complex“, ein Sidescroller mit 3D-Grafik, mehr als 200000 Mal verkauft – das hatte noch kein Einzelspieler-Game auf Xbox Live geschafft.

Bowserbrowser

Der Internet-Browser für die Wii kann seit September kostenlos heruntergeladen werden. Wer dafür zuvor 500 Punkte bezahlt hat, braucht sich aber nicht zu ärgern: Nintendo spendiert den Käufern ein Virtual-Console-Game, das Ende Oktober erscheinen wird.

Etappenziel

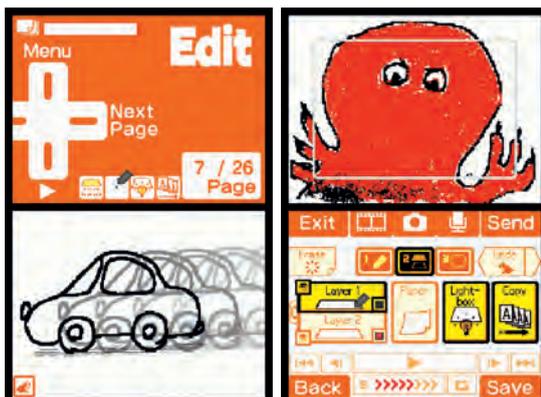
Das erfolgreiche Rollenspiel „Fable 2“ wird über Xbox Live noch einmal veröffentlicht – in fünf aufeinanderfolgenden Episoden. Der Clou: Die erste Folge ist kostenlos.

MALWARE

Flipnote Studio

DSI

Mit diesem Malprogramm lassen sich digitale Daumenkinos produzieren und mit Sounds untermalen. Irre, was die User damit zustandebringen. Eine Galerie gibt es auf <http://flipnote.hatena.com>. Entwickler: Nintendo, Preis: kostenlos



JUMP'N'RUN

Bubble-Bobble Neo

XBOX 360

Auf dem Bildschirm tobt das absolute Chaos. Und davor sieht es nicht besser aus. Denn im Remake des Arcade-Klassikers können erstmals vier Spieler gleichzeitig mit den kleinen Drachen Gespenster in Blubber-Blasen einfangen und in Obst verwandeln – und dann schnappen sie sich in dem bunten Durcheinander gegenseitig fluchend und lachend Bananen und Kirschen vor der Nase weg. Entwickler: Taito, Preis: rund 9 Euro

FUSSBALL

Fifa 10

Ein Spiel, das aus der Tiefe kommt

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

Entwickler & Publisher EA | Termin 5. Oktober | Preis 8-65 Euro | USK frei | Spieler 1-20

Weitersagen

AC Florenz und Arsenal London hatten mit Nintendo und Sega bereits einen Game-Giganten als Trikotsponsor. Der englische Drittliga-Club Swindon Town ist jedoch der erste Verein, der mit „FIFA 10“ einen Spieletitel auf der Brust trägt.



Mit „Fifa 08“ gab es einen Doppelwechsel im EA-Sports-Team: Seit Designer Gary Paterson und Produzent David Rutter am Ball sind, hat die „Fifa“-Fußballserie Meter für Meter gut gemacht und „Pro Evolution Soccer“ auf dem ersten Tabellenplatz abgelöst.

Worum geht's? In einem Interview gab Chefentwickler Paterson kürzlich zu: „Als wir angetreten sind, mussten wir zuerst dafür sorgen, dass sich das Spiel überhaupt wieder wie Fußball anfühlt.“ Kopfballduelle und Torschüsse glichen sich damals wie ein Ball dem anderen, weil die entscheidenden Momente vorab berechnet waren. Deshalb wurde „Fifa“ komplett neu programmiert. „Fifa 08“ brachte dann die Ballphysik stärker ins Spiel. Geschwindigkeit, Kraft und Schusswinkel wirken sich seitdem auf jeden Schuss aus. Was sich jetzt in „Fifa 10“ auf dem Platz abspielt, ist keine Wiederholung derselben Angriffe mehr. Das Spiel ist unberechenbarer. Dribblings sind genauer, weil sie nicht mehr in acht vorbestimmte Richtungen erfolgen, sondern einen 360 Grad-Bewegungsradius erlauben. Mitspieler weichen geschickt ihren Teamkollegen aus. Gut für den Spielfluss sind auch die von „Pro Evo“ adaptierten schnell ausgeführten Freistöße. Und im Editor können die Spieler nun bestimmen, in welchem Stadion Clubs ohne Originalarena ihre Heimspiele austragen. Jetzt können wir uns nur selbst ein Bein stellen. Nach dem Motto: „Das Wetter war gut, die Stimmung war gut, der Platz war gut – nur wir waren schlecht.“

Wie sieht's aus? Die Optik der Serie war schon immer top: Spieler, Stadien und Bewegungsabläufe mit Sinn fürs Detail, eine übersichtliche Menüführung – neben den Originallizenzen waren sie der Grund, dass „Fifa“ nie den Anschluss an Konamis „Pro Evolution“ verlor. Nur „Photo Game Face“, die neue Bearbeitungsfunktion für EAs Sportspiele, zeigt uns die hässliche Seite des Spiels: unsere eigenen Gesichter. Wir können nämlich jetzt ein Porträtfoto von uns ins Spiel laden und einem Fußballer aufkleben. Das sieht aber nur erträglich aus, solange dieser neutral dreinschaut. Sobald „Fifa“ versucht, Mimik zu simulieren, wird es ganz schlimm. Unser Gesicht wirkt dann, als hätte ein Teufel von uns Besitz ergriffen.

Was uns begeistert Das Spiel nach vorne erlaubt uns endlich hohe, eröffnende Pässe, die wir den Mitspielern tatsächlich in den Lauf spielen können und nicht auf den Hinterkopf oder die Kniekehlen. Und auch der seit Jahren exzellenten Musikauswahl muss Respekt gezollt werden: Ob feiner Indiepoprock der Newcomer Dananananaykroyd oder Latin-Bassfunk von Bomba Estéreo aus Kolumbien – das ist alles andere als Stadionschlager.

Was uns nervt Es ist zwar Jammern auf hohem Niveau, doch oft verwundert uns das Timing der virtuellen Kicker: Warum eigentlich passen sie den Ball manchmal zwei Sekunden später als gewünscht? Hüpf die Steuerung dann für kurze Zeit auf einem Bein? Und noch ein Kritikpunkt, der aber so alt ist wie die Serie selbst: Der Kommentar ist immer noch so unglaublich altbacken und liegt so oft so sehr daneben, dass wir ihn so schnell wie möglich ausgeschaltet haben. **Tim Rittmann**

Fazit „FIFA 10“ ist ein hervorragende Fußballsimulation. Das Team hat sich langsam eingespielt. Es scheint auf eine EA-Serienmeisterschaft hinauszulaufen.
Für Freunde von „Pro Evolution Soccer“, „Sensible Soccer“, „Fifa Street“

Die Chelsea-Fans können froh sein, dass EA ihnen Schals programmiert hat. Dann wird ihnen zumindest nicht kalt



Unten: Ribéry will den Ball. Dumm nur, dass Schweini der Passgeber ist



RÄTSEL

Professor Layton und die Schatulle der Pandora

Büchse für Rätselfüchse

DS | Entwickler Level-5 | Publisher Nintendo | Termin erschienen | Preis 40 Euro | USK frei | Spieler 1



So funktional die Rätsel, so zauberhaft die Filmsequenzen

Der erste Teil rund um das „Geheimnisvolle Dorf“ war so erfolgreich, dass Nintendo nun Professor Layton und seinem Lehrling Luke eine deutsche Synchronisation gegönnt hat. Doch das ist nicht die einzige Neuerung.

Worum geht's? Um den Mord an Laytons Kollegen Dr. Schrader und eine Schatulle, die, wie es heißt, jeden umbringen soll, der sie öffnet. Im filmreifen Plot stößt Rationalist Layton auf Erklärungen, die märchenhaft, aber nicht übernatürlich sind, sowie auf mehr als 150 Denksportaufgaben von Logik- und Such- bis zu Verschieberätseln. Minigames wie Teezubereitung oder Hamstertraining, die dieses Mal besser mit der Handlung verwoben wurden, schalten Bonusrätsel frei und helfen beim Vorankommen.

Wie sieht's aus? Nach dem Durchspielen schaltet sich eine Galerie frei, in der sich Filmsequenzen, Stimmen, Figurenporträts und zauberhafte Musikstücke ein-

zeln genießen lassen. Das ist schön, denn in dem fein komponierten Setting des Spiels verweilt man gern.

Wie uns begeistert Das Spiel motiviert uns so sehr, dass wir alle Aufgaben restlos lösen wollen. Besonders viel Spaß macht es, wenn man es zu zweit spielt und miteinander stundenlang herumrätselt.

Was uns nervt Bilderrätsel, deren entscheidende Details kaum zu erkennen sind. Und die vielen erzieherischen Zeigefinger, die das Spiel erhebt. So müssen wir einen faulen Hamster mittels Lauftraining verschlucken, weil er zu fett ist. Dazu spotten die sonst höflichen Figuren über eine dicke Dame im Zug. Mein Gott, das hier ist doch nicht „Wii Fit“! *Oliver Uschmann & Sylvia Witt*

Fazit Man spielt im Grunde ein „P.M.“-Heft, hat aber das Gefühl, ein zeitloses Adventure wie „Baphomets Fluch“ erlebt zu haben. Das bleibt einzigartig.

Für Freunde von „Gehirn-Jogging“, „Geheimakte 2“

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**

Ellenlange Sprungpassagen, bei denen ein Absturz in das darunter liegende Becken fünf Minuten Schwimmen zum Ausgangspunkt bedeutet. „Ninja Gaiden Sigma 2“

Wachposten, die dermaßen verschlafen sind, dass sie uns noch nicht einmal bemerken, wenn wir direkt vor ihnen kauern. „Uncharted 2: Among Thieves“

Kameras, die das Bild unter den Kniescheiben des Helden abschneiden, sodass wir des Öfteren kleine Gegenstände übersehen und daran hängen bleiben. „Cursed Mountain“

Wiederholungen in Fußballspielen, die nicht die komplette, wunderschön herausgearbeitete Vorbereitung eines Tores zeigen, sondern nur den unspektakulären Abschluss. „Fifa 10“

Handyspiele

Dabei haben ist alles

ACTION-ADVENTURE

Dexter

IPHONE

Den Entwicklern ist es gelungen, viele Aspekte der Fernsehserie in dieses Spiel zu quetschen, in der ein Forensiker seine Freizeit damit verbringt, Serienmörder umzubringen. Polizeiarbeit wie DNA-Analyse oder Blutflecken-Rekonstruktion verrichten wir in Minigames. Hinweise beschaffen wir uns in Multiple-Choice-Gesprächen. Stets müssen wir aufpassen, dass unsere dunkle Seite und die freundliche Fassade sich die Waage halten. Beim Morden dürfen wir das Werkzeug wählen, sehen zum Glück aber nicht, was dann passiert. Das Geräusch der Knochensäge ist schon eklig genug. Marc Ecko Entertainment, 5 Euro



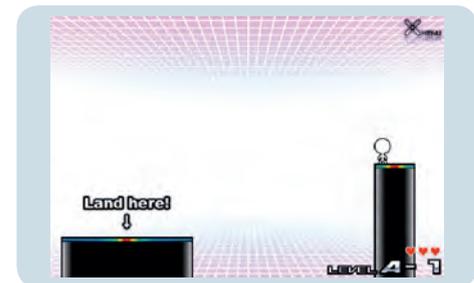
GESCHICKLICHKEIT

Mr. AahH!!

IPHONE

Wie Tarzan schwingt sich der kleine Mann mit dem großen Kopf an einer Art Liane über Abgründe – und das ganz von selbst. Unsere Aufgabe besteht lediglich darin, ihm durch Antippen des Touch-Screens zu signalisieren, wann er loslassen soll, um sicher auf dem nächsten Plateau zu landen. Je mittiger er dann zum Stehen kommt, desto besser. Doch irgendwann sind die Landeplätze kaum breiter als der Kopf des Männleins. Und haben wir den Dreh endlich raus, kommt auch noch Wind auf, und die Schwerkraft ändert sich. „Mr.AahH!!“ ist minimales Gameplay mit maximalem Suchtpotential.

Ponos, 79 Cent



Volltreffer: Eine Punktlandung bringt Extrapunkte

++ NEWS ++

Fotorealismus

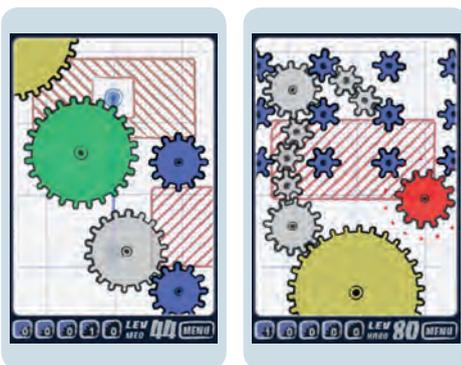
In dem kommenden N-Gage-Game „Yamake“ können Fotos und Videos, die auf dem Handy gespeichert sind, zu Minigames verwurstet und mit anderen Spielern geteilt werden.

Bandenkriege

Gerade erst hat Gameloft mit „Gangstar: West Coast Hustle“ eine freche und ordentliche „GTA: San Andreas“-Kopie für das iPhone veröffentlicht, da schlägt Rockstar schon mit der Ankündigung einer iPhone-Version von „GTA: Chinatown Wars“ zurück.

Selbstverwirklichung

Noch immer erscheinen mehr als zehn Spiele pro Tag in Apples App-Store. Kaum vorstellbar, dass noch nicht jede denkbare Spielidee verwirklicht wurde. Wer doch noch eine im Kopf hat: Mit dem Spiele-Editor „Unity 3D“ können jetzt auch iPhone-Games entwickelt werden.



PUZZLE

Geared

IPHONE

Das Spiel für den Ingenieur in uns: Zahnräder unterschiedlicher Größe gilt es so anzuordnen, dass sich am Ende alle drehen. Da immer nur eine bestimmte Anzahl Rädchen zur Verfügung steht, kann man sich an einigen der 80 Level ganz schön die Zähne ausbeißen. Bryan Mitchell, 80 Cent

ACTION-ADVENTURE

Uncharted 2: Among Thieves

Goodbye, Lara Croft

PS3 | Entwickler Naughty Dog | Publisher Sony | Termin 16. Oktober | Preis 65 Euro | USK 16 | Spieler 1-10



Rücken an Rücken: Nate und Chloe checken aus ihrem Hotel aus



GEE
liebt mich!



Mit „Uncharted“ haben die Entwickler von Naughty Dog vor zwei Jahren ein Spiel präsentiert, das erstmals erahnen ließ, wozu die Playstation 3 im Stande ist.

Nun spielen die Kalifornier die nächste Karte aus. **Worum geht's?** Nathan „Nate“ Drake hat eigentlich von Abenteuern genug und möchte lieber am Strand liegen und billige Cocktails schlürfen. Als jedoch sein Kumpel Harry auftaucht und ihm von einer kostbaren Öl-Lampe berichtet, für die ein Sammler viel Geld ausgeben will, wird seine Unternehmungslust erneut entfacht – was aber auch daran liegen mag, dass Harry die schöne Chloe im Schlepptau hat, eine ehemalige Gelieb-

te von Nate, die sich nach wie vor interessiert zeigt. Nachdem die drei dann in einer Nacht- und Nebelaktion besagte Lampe aus einem Museum in Istanbul entwendet haben, erkennt Nate den wahren Wert der Antiquität: Sie erhält einen Hinweis auf den Verbleib der verschollene Flotte Marco Polos. Unvorstellbare Reichtümer winken dem, der sie findet. Also reist Nate mit seinen Freunden in den Dschungel Südasiens, nach Nepal und schließlich in die verschneiten Gebirgsketten des Himalaja – doch stets ist bereits jemand vor ihm vor Ort: Der Kriegsverbrecher Zorin Lazarevic weiß ebenfalls um die Existenz des Schatzes und setzt eine ganze Armee darauf an, ihn zu bergen

und Nate aus dem Rennen zu werfen. Diese Feuergefechte zwischen Nates Team und Lazarevics Söldnern zählen zu den intensivsten Momenten, die wir in Videospielen jemals genießen durften. Wenn unser Held in schwindelerregender Höhe über die Dächer von Nepal hastet, dabei ständig be-

müht ist, sich schwer bewaffnete Angreifer vom Leib zu halten, und vom Sperrfeuer eines Militärhubschraubers immer wieder aufs Neue aus seiner Deckung gezwungen wird, gibt es keine Grenze mehr zwischen Panik und Hochgefühl.

Wie sieht's aus? Es ist offensichtlich, dass die Entwickler sich Hollywood zum Vorbild genommen haben. Mit dramatischen Kameraschwenks, Panoramen und Tiefenunschärfe erschaffen sie aufregende Bilder. Auch die ewige Repetition identischer Objekte und Texturen, die in den meisten Videospielen die Künstlichkeit der Welt erst ins Bewusstsein des Spielers rückt, fehlt hier fast völlig. Allein die Gegner wirken allesamt wie geklont.

Was uns begeistert Was die „Tomb Raider“-Spiele nach wie vor vergeblich versuchen, gelingt „Uncharted 2“ scheinbar mühelos: Das Spiel verbindet Kletterpassagen mit Knobelaufgaben, brilliert aber auch bei der Action: Im Unterschied zu „Tomb Raider“ funktioniert das Kampfsystem hier großartig. Der Spielfluss wird nie unterbrochen, und auch Zwischensequenzen und Quicktime-Events fügen sich harmonisch ins Ganze.

Was uns nervt Während Grafik und Spielmechanik perfekt ineinandergreifen, kommt die Geschichte um Nate, seine Verbündeten und Widersacher leider nie über B-Movie-Niveau hinaus. Oliver Klatt

Schildbürger: Ausgerüstet mit einem tragbaren Schutzschild geht Nate mit dem Feind auf Tuchfühlung



Fazit „Uncharted“ ist das neue „Tomb Raider“. Auch wenn sich das Spiel keine Gameplay-Experimente traut, bringt es Altbekanntes zur Perfektion.
Für Freunde von „Tomb Raider: Underworld“, „Gears Of War“, „Pitfall!“

ACTION

Ninja Gaiden Sigma 2

Klingensturm

PS3

Entwickler Team Ninja | Publisher THQ | Termin erschienen | Preis 50 Euro / 70 Euro (Special Edition) | USK 18 | Spieler 1-2

Nachdem der Xbox-360-Version von „Ninja Gaiden 2“ hierzulande wegen überzogener Gewaltdarstellungen eine Alterseinstufung verwehrt wurde, kommt nun für die Playstation 3 eine entschärfte Ab-18-Fassung auf den Markt.

Worum geht's? Ryu Hayabusa muss eine Statue in seinen Besitz bringen, mit der ein feindlicher Clan den Dämon Vazdah aus seinem Schlaf erwecken will. Wie bereits im ersten Teil von „Ninja Gaiden“ erledigen wir die Gegnerschar mit gekonnten Kombinationen aus verschiedenen Schlag- und Magietechniken. Neu sind lediglich einige Abschnitte des Spiels, in denen wir Ryus weibliche Gefährtin wie Rachel und Ayane steuern – und der Coop-Modus, in dem wir online gegen Ninjas kämpfen können.

Wie sieht's aus? Wie in allen Team-Ninja-Spielen wirken Welt und Charaktere künstlich und wie abwaschbar. Die Schauplätze bieten hingegen viel Abwechslung: Auf der Jagd nach der Statue reisen wir um die Welt und besuchen japanische Kirschgärten, venezianische Kanäle und New York, wo wir uns mit der zum Leben erwachten Freiheitsstatue duellieren.

Was uns begeistert Die Entwickler haben erst gar keine Experimente gewagt und sich voll auf das konzentriert, was sie können. Wieder einmal ist das Spiel also brutal schwer. Wer die Steuerung gemeistert hat, will aber gar nicht mehr aufhören, seine Gegner wie ein Windstoß umherzuwirbeln. *Christian Neeb*

Mittendrin statt nur dabei: Die ehemaligen Sidekicks Rachel und Co wurden von Statisten zu Hauptdarstellern befördert



Fazit „Ninja Gaiden Sigma 2“ quält mit höchstem Schwierigkeitsgrad, entlohnt japanophile Nachwuchsninjas aber mit rasanten Kämpfen und jeder Menge versteckter Details.
Für Freunde von „The Last Ninja“, „Dead Or Alive“, „Tenchu“

qantm
INSTITUTE

Ausbildungsinstitut für Game Design
und Development, Animation und kreative Medien

DIPLOMA & BACHELOR*
OF INTERACTIVE ENTERTAINMENT

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

KURSSTART:
März & September 2010

INFOTAG:
29. November 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



AUSTRALIA'S
GAME EDUCATOR
OF THE YEAR !!

SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen

Feuer, Eis und Donkey Kong

WII | DS

Getestet Wii | Entwickler & Publisher Sega | Termin 16. Oktober | Preis 45-60 Euro | USK frei | Spieler 1-4



Unten: Höchste Zeit, dass Schneeballschlachten olympisch werden

Fazit Viel abwechslungsreicher als das Spiel zur Sommerolympiade, aber mit ebenso zugänglichem Gameplay und vielen Extras für Mario- und Sonic-Fans.
Für Freunde von „Wii Fit“, „Winter Games“, „Mario Kart“

Sega und Nintendo waren einst die größten Konkurrenten, und ein Spiel, in dem Mario und Sonic gemeinsam auftauchen würden, schien undenkbar. Da ihr erstes Game zur Sommerolympiade jedoch einer der erfolgreichsten Wii-Titel überhaupt war, wird nun nachgelegt.

Worum geht's? Vermutlich würde es reichen, einfach „Mario und Sonic“ auf die Verpackung zu schreiben und ein halbgares Spiel abzuliefern, um einen Hit zu landen. Stattdessen hat Sega aber ein pralles Paket geschnürt, das mit 25 olympischen Disziplinen und elf daran angelehnten Fantasie-Wettkämpfen nicht nur äußerst groß ist, sondern auch mit viel Gefühl für die „Mario“- und „Sonic“-Serien aufwartet. Die

Steuerung der einzelnen Disziplinen ist stimmig und einsteigerfreundlich: Beim Eisschnelllauf zählen Geschwindigkeit und

Rhythmus, beim Eiskunstlauf das Timing und beim Slalom gefühlvolle Lenkbewegungen. Und manchmal zählt auch alles zusammen. Einige Disziplinen können auch mit dem Wii Balance Board gespielt werden – beim Skeleton-Schlittenrennen sogar im Liegen oder Sitzen.

Wie sieht's aus? Alle offiziellen Strecken und Stadien wurden akkurat den realen Vorbildern in Kanada nachempfunden. Präsentiert wird dennoch alles in bunter Nintendo-Grafik.

Was uns begeistert In den Fantasie-Events machen wir meilenweite Skisprünge durch „Super Mario Galaxy“-Level oder fahren auf dem Snowboard durch Loopings wie aus „Sonic“-Spielen. Dabei fetzen uns Extras um die Ohren wie in „Mario Kart“. Solche Disziplinen sollte es auch bei der echten Olympiade geben!

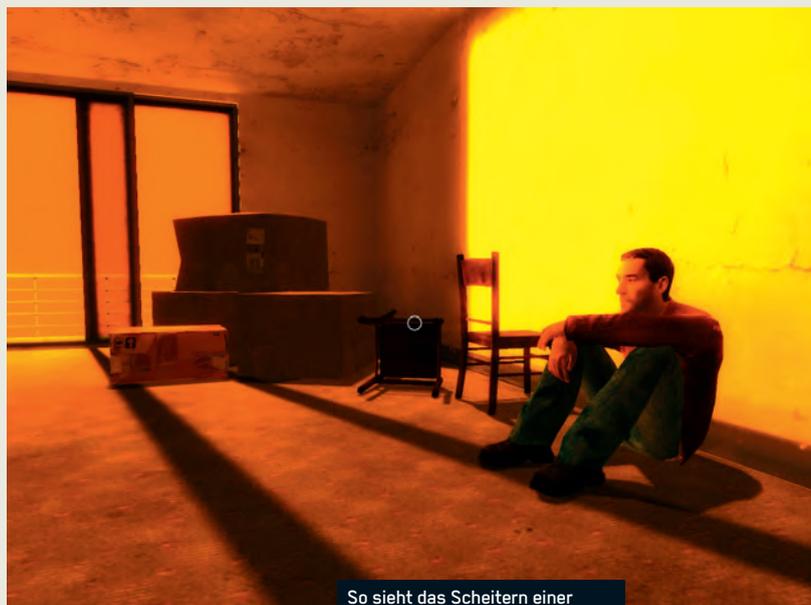
Was uns nervt Der geloopte Publikumsjubil während des Ladebildschirms vor den einzelnen Disziplinen ist lästig wie eine Platte, die einen Sprung hat. *Moses Grohé*

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: „Radiator“

Der Gamedesign-Student Robert Yang hat sich darüber geärgert, dass die meisten Modder immer wieder nur Gewohntes reproduzieren. Deshalb will er mit seiner Mod-Serie „Radiator“ zu „Half-Life 2“ nun alle ausgetretenen Pfade verlassen. „Polaris“, der erste Teil der Serie, spielt in der verbitterten Erinnerung an eine gescheiterte Beziehung. Wir erleben ein romantisches Date auf einer Waldlichtung, inklusive Grillenzirpen und Sternbildsuche in einem malerischen Nachthimmel. Doch deutet unser Alter Ego immer wieder mit zynischen Kommentaren die Fremdheit zwischen den beiden Liebenden an. So endet die Episode denn auch mit einer Suche im Dunkeln und der Gewissheit des Scheiterns. In der zweiten Episode „Handle With Care“ finden wir uns in einer Paartherapiesitzung wieder. Während unser Partner und die Therapeutin reden, ziehen wir uns in eine Art Kommandozentrale im Inneren unseres Kopfes zurück, die mit bis zur Decke reichenden Lagerregalen angefüllt ist. Unliebsame Erinnerungen werden in Kisten angeliefert, die wir zwecks Verdrängung säuberlich in die Regale einsortieren müssen. Gelingt das nicht, erleben wir in gelbstichigen Rückblenden trostlose Szenen unserer Beziehung. Und selten war Scheitern so beglückend – denn Robert Lang schenkt uns eine der mutigsten Designstudien überhaupt.

www.radiator.debaacle.us



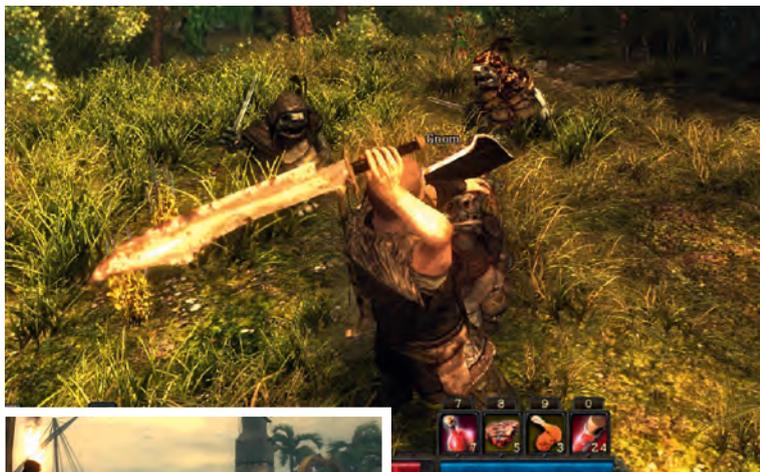
So sieht das Scheitern einer Partnerschaft im Videospiel aus

ROLLENSPIEL

Risen

Wie zu den besten Zeiten

PC | XBOX 360

Entwickler Piranha Bytes | Publisher Deep Silver | Termin erschienen
Preis 50-70 Euro | USK 12 | Spieler 1

Oben: Das Spiel zieht uns so sehr in seinen Bann, dass wir fast vergessen, dass es sich um eine virtuelle Welt handelt

Nach der Programmierfehlerorgie „Gothic 3“ hatten das Entwicklerstudio Piranha Bytes und Publisher JoWoOD vor zwei Jahren ihre Zusammenarbeit beendet. Die Rechte an der erfolgreichen Marke verblieben damals bei JoWoOD – weshalb „Risen“, das neue Spiel von Piranha Bytes, nicht „Gothic 4“ heißen darf, sich aber spielt wie „Gothic“ zu seinen besten Zeiten.

Worum geht's? Als Schiffbrüchiger erwacht unser namenloser Held am Strand der Vulkaninsel Faranga, auf der seit einiger Zeit mysteriöse, uralte Tempel aus dem Boden schießen. Um in Erfahrung zu bringen, was es damit auf sich hat, schließen wir uns einer von drei Fraktionen an – und treffen damit nur eine von zahlreichen Entscheidungen, die die Entwicklung unseres Charakters und den Verlauf der Geschichte beeinflussen.

Wie sieht's aus? Wenn in „Risen“ die Sonne scheint, möchten wir am liebsten auf Faranga Urlaub machen. Immer wieder finden wir auf unserer Erkundungstour malerische Orte, von einer Hafenstadt mit mediterranem Flair bis zur einer Vulkanfestung, von der aus wir weite Teile der Insel überblicken können. Immer wieder ändert sich die Atmosphäre, zum Beispiel wenn wir nachts unterwegs sind oder ein Sturm über die Insel fegt.

Was uns begeistert So unglaublich viel: Wie in „Gothic“ erkunden wir in „Risen“ eine in sich schlüssige Welt, deren Grenzen sich nur aus den Fähigkeiten der Spielfigur oder der Story ergeben. Das Gamedesign ist großartig, die Programmierung fehlerfrei. Es gibt Unmengen von plausiblen Interaktionsmöglichkeiten. Alle Figuren haben eine Sprachausgabe, und sie beginnen von sich aus mit uns zu reden, wenn wir zum Beispiel ihr Haus betreten. Die Quests sind abwechslungsreich, und die wohllosierten Kämpfe gehen weit über Monsterstotklicken hinaus. *Alexander Praxl*

Fazit Ein perfektes, wenn auch nicht gerade innovatives Rollenspiel, mit dem Piranha Bytes sich eindrucksvoll zurückmeldet. Wie das großartige „Gothic“ lebt „Risen“ von einer Welt, in die man ganz und gar eintaucht.
Für Freunde von „Gothic“, „Oblivion“, „Two Worlds“

ACTION

Katamari Forever

Das Rollkommando

PS3

Entwickler & Publisher Namco Bandai | Termin erschienen | Preis 50 Euro | USK frei | Spieler 1-2

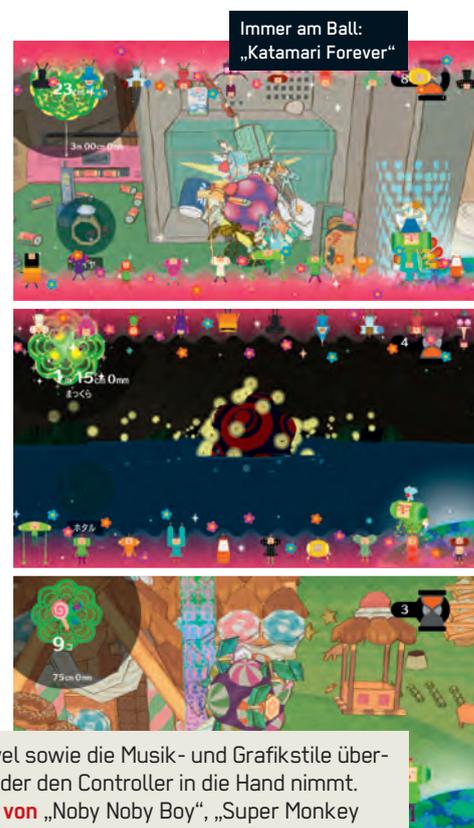
Nach einem kurzen Xbox-Gastspiel kehrt „Katamari“ wieder auf den Heimatplaneten Playstation zurück. In Japan trägt der sechste Teil den Untertitel „Tribute“, was treffender ist als „Forever“. Denn dieses Spiel macht der Serie alle Ehre.

Worum geht's? Der König des Kosmos leidet seit einem Unfall an Amnesie und ist in einen Dornröschenschlaf gefallen. Deshalb baut der Prinz mit seinen Cousins einen Roboter, der den Platz des Regenten einnimmt. Doch der Robo-König ist tollpatschig und zerstört aus Versehen alle Sterne. Für den Prinzen bedeutet das eine Doppelschicht: Er muss nicht nur das Gedächtnis seines Königs auffrischen, indem er bekannte „Katamari“-Level neu aufrollt, sondern auch in neuen Missionen den Himmel wieder mit Sternen füllen. Am Spielablauf hat sich nichts geändert: Wir rollen mit einer Kugel über Organisches und Anorganisches. Sind die Objekte kleiner als wir, bleiben sie an uns kleben. Schnell wächst so unsere Murmel zu

einem mächtigen Ball an, der Katzen, Autos und schließlich ganze Landstriche an sich heftet.

Wie sieht's aus? Das liegt in unserer Hand. Zunächst wirkt die Welt wie eine kindliche Bleistiftzeichnung. Später spielen wir sowohl einen Cel-Shading- und einen Holz-Stil als auch den Look der PS2-Originale frei. Egal welche Optik wir vor dem Levelstart auswählen: Es bleibt ein gnadenloser Regenbogen-Trip. Mit einer Ausnahme: Die altbekannten, vom König vergessenen Level sind in Schwarzweiß gehalten. Nur die Dinge, die bereits am Katamari kleben, werden farbig. Je größer also die Kugel, desto bunter der Level.

Was uns begeistert Das zeitlose Prinzip wurde um Nuancen verfeinert, die einen großen Effekt haben: Erstmals können wir springen, und ein neues Item saugt für Sekunden alle Gegenstände in der Umgebung an, für die unser Ball groß genug ist. *Stefan Heimerl*



Fazit Die Level sowie die Musik- und Grafikstile überrollen jeden, der den Controller in der Hand nimmt.
Für Freunde von „Noby Noby Boy“, „Super Monkey Ball“, „Loco Roco“

RENNSPIEL

Need For Speed Shift

Die Generalüberholung

XBOX 360 | PS3 | PC | PSP

Getestet Xbox 360 | Entwickler & Publisher EA | Termin erschienen | Preis 35-65 Euro | USK 6 | Spieler 1-12



Statt um pubertäre Straßenrennen geht es bei „Need For Speed“ wieder um Motorsport

Fazit Die Inspektion hat sich ausgezahlt: „Need For Speed Shift“ hat nicht nur ein tolles Fahrgestell, sondern auch ein starkes Herz, das unbändig für den Motorsport schlägt.
Für Freunde von „Forza“, „Gran Turismo“, „Race Driver: Grid“

Die „Need For Speed“-Serie erschien reif für den Schrottplatz, nachdem Electronic Arts sie mit „Undercover“ voll an die Wand gefahren hatte. Allzu langweilig war die Story geraten, die Rennen waren unspektakulär und uninspiriert. Die EA-Werkstatt hatte also eine Menge zu schrauben, um das Spiel vor dem Totalschaden zu retten.

Worum geht's? In rund 120 Wettbewerben kämpfen wir um die Krone im Rennsport. Bis wir allerdings in unserem Traumwagen Platz nehmen können, treten wir in diversen minderklassigen Wettbewerben an, lassen die Reifen in Driftrennen qualmen oder fahren gegen die Uhr. Dafür erhalten wir Sterne, die neue Events freischalten, Preisgelder können wir in Autos oder Tuningteile investieren. Das Spiel konzentriert sich dabei stets auf die Rennen und versucht zum Glück gar nicht erst, uns eine Geschichte zu erzählen.

Wie sieht's aus? Die brillanten Fahrzeugmodelle sind eine schicke Garnitur für die noch detaillierten Kurse. Die Mischung aus Rennstrecken wie Spa oder Silverstone und verschlungenen Stadtkursen wie London und Tokio stimmt. Gerade die In-Board-Perspektive versetzt uns mit allerlei Grafikeffekten in einen Geschwindigkeitsrausch.

Was uns begeistert Die arcadeartige Beliebigkeit früherer Tage ist passé. Mit „Shift“ bezieht die Serie endlich Stellung und definiert sich als erst zu nehmende Simulation. Das schlägt sich sofort im viel authentischeren Fahrverhalten der einzelnen Wagen nieder, die oftmals gar nicht so leicht zu beherrschen sind.

Was uns nervt Da sich „Shift“ nun mit „Gran Turismo“ und „Forza Motorsport“ messen will, wirken der vergleichsweise kleine Fuhrpark mit gerade mal 60 verschiedenen Autos und die 19 Strecken wie falsche Bescheidenheit.

Sven Herwig

ACTION-ADVENTURE

Cursed Mountain

Geistig auf der Höhe

WII

Entwickler Sproing | Publisher Deep Silver | Termin erschienen | Preis 45 Euro | USK 16 | Spieler 1

„Cursed Mountain“ ragt aus dem Portfolio der Wii nicht nur heraus, weil die Geschichte in 7000 Metern Höhe stattfindet: Mit seinem Himalaya-Setting lässt es einen eisig-frischen Wind durch das Genre der Horrorspiele wehen.

Worum geht's? Als Bergsteiger reisen wir nach Tibet, weil unser Bruder verschollen ist. Er hatte versucht, den Gipfel des Berges Chomolonzo zu erreichen. Also müssen wir auch da rauf – was jedoch unser kleinstes Problem ist. Denn bereits im Tal attackieren uns Geister, die bereits fast alle Einwohner vertrieben oder getötet haben. Glücklicherweise wird unser Eispickel für die zahlreichen Kämpfe mit spiritueller Energie aufgerüstet.

Wie sieht's aus? Prägen zunächst düstere Dörfer und Klöster die Umgebung, dominieren später verschneite Gebirgspässe. Ständig begleitet uns dabei das religiöse Tibet: Bunte Gebetsfahnen flattern im Wind, und Statuen buddhistischer Gott-

heiten blicken uns an. Fein inzenierte Kamerafahrten verstärken das Gefühl, ständig beobachtet zu werden. Einige Perspektiven lassen uns vor den imposanten Bauten wie eine Ameise erscheinen.

Was uns begeistert „Cursed Mountain“ hat eine einzigartige, esoterische Atmosphäre, die uns schnell in ihren Bann zieht: Vor dem Kampf gegen einen mächtigen Gegner meditieren wir, hinterher heilen wir uns mit Räucherstäbchen.

Was uns nervt Das Spiel hat einige technische Mängel. So müssen wir innerhalb kürzester Zeit zum Beispiel Gesten nachahmen, damit Geister endgültig aus dem Diesseits verschwinden. Die Wii-Controller erkennen aber nicht immer, was wir meinen – was uns immer wieder Lebensenergie kostet.

Stefan Heimerl

Fazit Die Stärke von „Cursed Mountain“ ist das ungewöhnliche Setting. Die Atmosphäre ist so gut, dass die technischen Fehler zu verzeihen sind.
Für Freunde von „Eternal Darkness“, „Luigi's Mansion“, „Silent Hill“

Die Luft wird dünn: In höheren Lagen geht ohne Sauerstofftanks nichts mehr



Auch neu Oktober

Aion

PC

Entwickler NCsoft
Termin erschienen



Champions Online

XBOX 360 | PC

Entwickler Cryptic Studios
Termin erschienen



Dissidia Final Fantasy

PSP

Entwickler Square Enix
Termin erschienen



Gear Grinder

PC

Entwickler Targem Games
Termin erschienen



Guitar Hero 5

DIVERSE

Entwickler Neversoft
Termin erschienen



Kirby Super Star Ultra

DS

Entwickler HAL Laboratory
Termin erschienen



Marvel Ultimate Alliance 2

DIVERSE

Entwickler Vicarious Visions
Termin erschienen



Tropico 3

XBOX360 | PC

Entwickler Haemimont Games
Termin erschienen



Twin Sector

PC

Entwickler DnS Development
Termin erschienen



Venetica

XBOX 360 | PC

Entwickler Deck13
Termin erschienen



ACTION

Wet

Rhythmische Mordgymnastik

XBOX 360 | PS3

Getestet PS3 | Entwickler A2M | Publisher Namco Bandai
Termin erschienen | Preis 50-60 Euro | USK 18 | Spieler 1



Links: In den Berserkerabschnitten bespritzt Rubi das rote und schwarze Interieur mit weißem Blut

„Wet“ war eines der Spiele, die im Rahmen der Fusion von Activision und Blizzard fallen gelassen wurden. Doch die kanadischen Entwickler von A2M hielten den Shooter am Leben und bringen ihn jetzt über Bethesda unters Volk.

Worum geht's? Rubi Malone ist professionelle Auftragskillerin. Sie lebt davon, ihre Zielobjekte von der Bildfläche verschwinden zu lassen und wertvolle Fracht zu schützen, bis sie ihren Bestimmungsort erreicht. Ihr blutiges Handwerk gestaltet sie dabei möglichst effektiv. So rutscht sie auf den Knien in eine Schar Gegner hinein und erledigt diese mit einem wuchtigen Aufwärtshieb ihres Katanas, rennt an Wänden entlang und feuert in Zeitlupe aus allen Rohren. Für gelungene Combos bekommt sie Stil-Punkte und damit neue Fähigkeiten. Untermalt wird die graze Action von Seventies-Style-Funk und Westernklängen, die von dem italienischen Filmkomponisten Ennio Morricone stammen könnten.

Wie sieht's aus? „Wet“ ist eine Hommage an die Actionfilme der siebziger Jahre: Ein Retro-Filter imitiert während des Spiels mit Schlieren und Knackern das Bild auf den Leinwänden heruntergekommener Grindhouse-Kinos. In einigen Spielabschnitten färbt sich der gesamte Bildschirm rot und schwarz, während das Blut weiß spritzt. Wirkt die Gewaltdarstellung im Rest des Spiels nur überzogen, wird sie in solchen Momenten zumindest auf eine künstlerische Ebene gehoben.

Was uns begeistert Ohne Pause hangelt sich Rubi von einem Höhepunkt zum nächsten. Auf akrobatische Klettereinlagen über verminten Küstenstreifen folgt ein Kampf gegen Dutzende Schläger in einem Opernhaus. Und wenn die rasante Geschwindigkeit nicht mehr zu toppen scheint, setzt das Spiel noch einen drauf: Dann springt Rubi während einer halsbrecherischen Highway-Verfolgungsjagd auf fahrenden Wagen von Dach zu Dach und erledigt dabei noch Gegner mit Revolver und Katana. Und unsere Hände werden feucht vor Aufregung. *Christian Neeb*

Fazit Coole Inszenierung, staubtrockener Soundtrack, Retroflair und reichlich Tempo: Mit „Wet“ ist A2M ein Überraschungshit gelungen. Activision/Blizzard sollte sich ärgern.
Für Freunde von „Devil May Cry“, „House Of The Dead: Overkill“, „Stranglehold“

Wir freuen uns auf ...

Heiter bis blutig: die GEE-Spielevorhersage

Super Mario Galaxy 2

WII

Entwickler Nintendo

Termin 2010

... weil es sich beim Vorgänger um eines der besten Spiele dieser Konsolengeneration handelt. Selbst wenn Nintendo sich zum Großteil nur dreist selbst kopieren sollte, dürfte das Teil also steil gehen wie ein Komet. Besonders freuen wir uns auf Yoshi, der seine Hautfarbe und Fähigkeiten verändern kann. Als orangener Drolli Dino bewegt er sich zum Beispiel in Rekordgeschwindigkeit. Und im blauen Fell saugt er sich mit Luft voll und hustet und pustet Kollege Mario in ungeahnte Höhen.



Singularity

XBOX 360 | PS3 | PC

Entwickler Raven Software

Termin 2010

... weil wir in diesem Shooter statt durch immer dieselben Korridore durch die Zeit wandeln. Zwar gibt es auch ein großes Waffenarsenal, aber am liebsten lassen wir unsere Gegner einfach in Sekundenschnelle altern und sehen zu, wie sich ihre staubigen Überreste im Wind zerstreuen.



Silent Hill: Shattered Memories

WII | PSP | PS2

Entwickler Climax

Termin Winter 2009

... weil das Remake des ersten „Silent Hill“-Teils von 1999 so radikal ist, auf jegliches Kampfsystem zu verzichten. Dem Schrecken der Geisterstadt und ihren Bewohnern vollkommen wehrlos gegenüberzustehen: Das ist der Spiel gewordene Albtraum.



Mass Effect 2

XBOX 360 | PC

Entwickler Bioware

Termin Frühjahr 2010

... weil wir endlich erleben werden, wie die Geschichte um Commander Shepard und die Crew der „SSV Normandy“ weitergeht. Und das Beste: Befindet sich der Speicherstand von „Mass Effect“ auf der Konsole oder dem PC, werden sowohl Shepards Lebenslauf und Charaktereigenschaften als auch andere Figuren aus dem ersten Teil übernommen – sofern sie noch leben.

Tower Of Shadow

WII

Entwickler Hudson

Termin Frühjahr 2010

... weil nur über Schatten ein Weg an die Spitze des Turmes führt. Versperren uns Abgründe den Weg, verschieben wir mithilfe eines Geists Lichtquellen und erzeugen Schattenbrücken. Trifft uns der direkte Schein, vergehen wir, denn auch wir sind nur ein Schemen.



Axel & Pixel

XBOX-360-DOWNLOAD

Entwickler Silver Wish Games

Termin Herbst 2009

... weil die Traumwelt, in der Maler Pablo Axel und sein Hund Pixel ihr Point-&-Click-Abenteuer bestehen müssen, dieser Bezeichnung wirklich gerecht wird. Die Collage aus fotografierten Objekten und handgezeichneten Elementen schafft ein surreales Szenario, in dem wir Rätsel im „Samorost“-Stil lösen müssen, damit die Hauptfiguren aus der Welt entkommen können.

Storys

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



BEWEGUNGSMELDER

Blickwechsel

Der australische Künstler Ghostpatrol zeichnet Kinder, die in den Videospieldwelten von „Super Mario Bros.“ oder „The Legend Of Zelda“ versinken (Seite 60). GEE-Autor Oliver Uschmann hat gleich einen ganzen Roman zu diesem Thema geschrieben (exklusiver Auszug ab Seite 66). Ghostpatrol ist 28 Jahre alt, Oliver Uschmann 32 – und beide erinnern sich voller Nostalgie daran, wie sie als Jugendliche nächte- und wochenlang nur für ein einziges Spiel gelebt haben. Diese Lust am Abenteuer, diese Freude am Erforschen neuer, fantastischer Welten hat beide damals so stark geprägt, dass sie noch heute Inspiration daraus schöpfen und in ihre Arbeit einfließen lassen. Aber natürlich kann auch jeder Videospieleler, der seinen Lebensunterhalt nicht als Künstler bestreitet, diesen kindlich-staunenden Blick aus einem Videospielel mitnehmen und hinaustragen in die wirkliche Welt. Vielleicht wird er sie daraufhin mit ganz neuen Augen sehen.

Blick aus der Luke des Schützenpanzers Marder: Die Grafik und Darstellung basiert auf älterer Technik, wird aber derzeit modernisiert. Per Joystick erforscht Hauptmann Jens Schetelich, 32, das Gelände. Dieser Simulator dient zur Ausbildung von Feldwebeln und Offizieren, die später in Panzerverbänden über Strategie und Taktik entscheiden werden

REPORTAGE

Krieg der Knöpfe

Im Panzer- und Panzergrenadier-Simulatorenzentrum der Bundeswehr werden Soldaten mit virtuellen Szenarien auf den Ernstfall vorbereitet. Schneiden Videospiele dabei besser ab? Ein Besuch bei der Truppe

Text: Ole Schley, Fotos: Miguel Ferraz

Bald wird es Krieg geben in der Lüneburger Heide. Leopard-2- und Marder-Panzer werden dann die Kleinstadt Soltau heimsuchen, Straßenzüge belagern und Kreuzungen sichern. Sobald jemand auch nur ein Fenster öffnet oder im Auto um die Ecke biegt, wird er ins Fadenkreuz der Soldaten geraten. Ist das Ziel rot markiert, wird scharf geschossen, blaue Einheiten sind Freunde. Zum Glück werden die Bewohner von den Gefechten vor ihrer Haustür nichts mitbekommen, denn der Krieg findet lediglich am Computer statt – in der Panzertruppenschule im nahen Munster. Dort befindet sich das größte Panzer- und Panzergrenadier-Simulatorenzentrum Deutschlands, und dort steckt Hauptmann Jens Schetelich gerade vorsichtig seinen Kopf durch die Luke eines stählernen Geschützturms. Mit einem Joystick ändert er seine Blickrichtung, drei Beamer projizieren das virtuelle Kampfgeschehen um ihn herum auf eine Leinwand. Per Knopfdruck sitzt er dann von seinem Marder-Schützenpanzer ab und bewegt sich zu Fuß fort, eine Space-Explorer-Maus überträgt alle Bewegungen des Hauptmanns in das simulierte Kriegsgebiet.

3500 Feldweibel und Offiziere werden in Munster jährlich auf ihre Einsätze in der Welt vorbereitet – und der Kampf um den staatlich anerkannten Erholungsort Soltau ist ein Teil ihrer Ausbildung. „Mittlerweile sind wir gezwungen, in kleinere Städte wie Kundus oder Kabul reinzugehen“, sagt der 32-jährige Betriebsoffizier im nüchternen Soldatenton, „wir brauchen also ein Gelände, in dem wir Kämpfe in urbanem Umfeld üben können.“ Soltau ist sein Kabul.

Für die taktische Erziehung und Schießausbildung der Soldaten verfügt das Heer in Munster über neun Simulationssysteme, mit denen der Schützenpanzer Marder, der Kampfpanzer Leopard 2 und zahlreiche Handwaffen simuliert werden können. Geht es in den Gefechtssimulatoren hauptsächlich um das Zusammenspiel der Besatzung und das Kampfverhalten mehrerer im Verbund agierender Panzer, steht bei den Schießsimulatoren das Aufspüren und Eliminieren von Gegnern im Vordergrund. Für Videospiele wirkt das bisweilen wie ein Echtzeitstrategiespiel mit Top-Down-Ansicht: Die Ausbilder überblicken das Geschehen mittels einer zweidimensionalen Karte, die an die ersten Teile von „Command & Conquer“ erinnert. Auf weiteren Monitoren können sie fliegende Kameras über ihren Soldaten auf dem virtuellen Spielbrett positionieren oder sogar in die Egoperspektive des Soldaten schalten, um dessen Verhalten in Kampfsituationen zu beobachten. In einem echten Wald- und Wiesen-Manöver wäre so etwas nicht möglich. Noch befindet sich allerdings ein Großteil der Simulatoren auf dem technischen Stand von 1993 – die Szenarien wirken wie eine frühe Version von „Hidden And Dangerous“. Ersatzteile gibt es kaum noch, selbst auf dem Ebay-Flohmarkt musste man schon nach Ersatz für defekte Komponenten suchen. Derzeit werden die Geräte Schritt für Schritt mit modernen Prozessoren und Grafikkarten aufgerüstet, bis sie schließlich im kommenden März auf einem zeitgemäßen Stand sein sollen. Bis zu sieben Millionen Euro kosten die Simulatoren – pro Stück. Das heißt aber nicht, dass das Heer mit dem vorhandenen Gerät nicht üben kann: „Jüngere Soldaten, die gerne Videospiele spielen, finden die jetzige Grafik zwar ein bisschen altbacken“, sagt Major Klaus-Peter Bredehöft, der Leiter des Simulatorenzentrums, „aber wir sagen denen dann immer: Das hier ist eben kein Computerspiel.“ Als müsste er das extra betonen. Die dumpfen Einschläge der Granaten auf dem nahe gelegenen Truppenübungsplatz sind selbst im Stahlcontainer des Kampfpanzer-Simulators noch tief in der Magengrube zu spüren. Genau so real sollen sich

auch die Simulationen anfühlen. Die Kabinen der Panzer sind klaustrophobisch eng, und wie in einem echten Panzer gibt es nur drei kleine Winkelspiegel, die dem Fahrer einen Blick auf die Außenwelt ermöglichen. Alle Bedienelemente sind originalgetreu nachgebildet, einzig auf hydraulische Bewegungen musste die Bundeswehr aus Kostengründen verzichten. Was ebenso fehlt, sind unangenehme Begleiterscheinungen: „Im Sommer ist es in einem Panzer bis zu 80 Grad heiß. Der Motor bollert, und da sind neun Mann, die alle ein bisschen streng riechen“, sagt Major Bredehöft – „außerdem ist es ein Unterschied, ob es in der Simulation regnet oder ob ich sechs Stunden auf dem Marder stehe und mir kaltes Wasser langsam den Nacken runterläuft.“ Dennoch: „Die

„Die Soldaten nehmen die Simulation recht schnell als echt wahr. Sie wollen nicht sterben – auch virtuell nicht“

Major Klaus-Peter Bredehöft, Leiter Simulatorenzentrum

Soldaten in den Ausbildungskabinen nehmen die Situation recht schnell als echt wahr“, sagt der 37-Jährige, „wir kriegen das hier in den Funkgesprächen mit: Spätestens wenn Feindkontakt herrscht, entsteht bei der Besatzung Stress. Sie wollen nicht sterben, auch virtuell nicht.“

Kontinuierlich versuchen die Ausbilder, die Männer an ihre Leistungsgrenzen zu bringen. Sie lassen sie bis zu 16 Stunden in den Panzercontainern sitzen, die nur von einer winzigen Lampe beleuchtet werden. Sie verbessern die taktischen Fähigkeiten und die Treffergenauigkeit der feindlichen Kräfte oder platzieren per Drag & Drop weitere Gegner auf dem virtuellen Kampffeld. Je nach Simulator sind mehr als 180 Übungen vorgefertigt, die Szenarien in den Gefechtssimulatoren können während des Kampfes laufend angepasst werden. Außerdem soll die Bundeswehr in Zukunft bis zu fünf für potenzielle Einsätze maßgeschneiderte Datenbasen erstellen können. Satellitenbilder, GPS-Koordinaten und Höhenmeter sind für fast alle Konfliktregionen vorhanden, einzig der Iran ist aufgrund fehlender Daten schwierig nachzubauen. Geplant ist als nächstes eine Geländedatenbasis „Wüste“, die topografisch an Afghanistan erinnert. ■

So viel sieht der Fahrer eines Leopard-2-Kampfpanzers durch den Winkelspiegel von seiner Umgebung – in der Realität und im Simulator





Oben: Die nachgebildete Fahrerkabine eines Kampfpanzers vom Typ Leopard 2. Das vor dem Fahrer liegende virtuelle Terrain wird über Spiegel in den Innenraum geleitet

Rechts: Die Ausbilder hören und sehen alles, was die Besatzung während der Übungen im Panzersimulator macht. Per Knopfdruck können sie sogar Motorschäden und Funkausfälle simulieren



Geschossen wird übrigens fast ausschließlich auf Fahrzeuge des Warschauer Pakts. Hauptmann Andreas Ritter, der Betriebsoffizier für die Kampfpanzer-Simulatoren, erklärt die Wahl des virtuellen Feindes damit, dass ein Krieg unter verbündeten Nato-Partnern sehr unwahrscheinlich sei und man deswegen wohl auch nicht auf deren Waffensysteme treffen werde. „Wir orientieren uns daran, welche Waffen bei aktuellen Konflikten genutzt werden“, sagt er, „und das sind meist welche aus Russland oder den ehemaligen Satellitenstaaten.“ Neben sowjetischen Kampfpanzern wie dem T-80 sollen zukünftig bis zu 300 verschiedene „Kräfte“ simuliert werden: von Gefechtsfahrzeugen wie Brückenlege- und Minenräum-

„War vor mir ein Kamerad im Simulator, der viele Panzer abgeschossen hat, dann will ich natürlich besser sein.“

Stabsunteroffizier Christian Hoffmann

panzern bis zu Kampfjets. Auch Zivilisten werden dann auf den Bildschirmen auftauchen: eine Mutter mit ihrem Kind an der Hand etwa, Fußgänger, die eine Waffe unter dem Pulli versteckt haben könnten, oder sich verdächtig verhaltende Lastwagen. „Wenn ich mit meinem Kampfpanzer am Checkpoint stehe und ein Pick-up durchbricht die Absperrungen, muss ich schnell entscheiden, ob ich schieße oder nicht“, sagt Andreas Ritter – „schieße ich vor ihn, schieße ich zur Seite oder streue mit dem MG durch das Fahrzeug? Mache ich es nicht, hat er vielleicht eine Bombe an Bord und sprengt uns in die Luft. Mache ich es, ist es wiederum vielleicht ein Zivilist, der lediglich Panik bekommen hat.“

Im AGSHP, dem „Ausbildungsgerät Schießsimulator Handwaffen/Panzerabwehrhandwaffen“, feuern die Männer bereits in der Grundausbildung mit echten Waffen auf virtuelle Menschen. Trainiert wird der sichere Umgang mit Pistolen, Sturmgewehren oder Panzerfäusten, das Einschätzen von Entfernungen und wie man einen Gegner effizient ausschaltet. Bis zu vier Soldaten liegen geschützt hinter Sandsäcken oder hocken geduckt unter nachgebauten Mauervorsprüngen. Sie zielen auf alles, was sich bewegt. Ein Laser simuliert ihre Munition, Druckluft erzeugt den Rückstoß, Sensoren zeichnen das Nachschussverhalten, den Anpressdruck an der Schulter oder die Verkantung der Waffe auf. Die Soldaten trainieren anhand von Missionen, die wie Level aus Videospielen heißen: „Sabotage am Shelter“, „Kampf von Haus zu Haus“ oder „Streife Kabul“. Jeder Schuss wirbelt virtuellen Staub auf, die Feinde nebeln sich ein, sie werfen Granaten und schießen zurück. Wenn der Auszubildende einen Gegner übersieht oder dieser gar die eigene Stellung erreicht, wird die Übung abgebrochen: Der Soldat ist tot. Videospiele sind dabei laut Bredehöft im Vorteil: „Wir stellen fest, dass Leute, die regelmäßig spielen, wirklich besser sind, was ihre visuelle Wahrnehmung und die Motorik angeht“, sagt er. Im Laufe der Modernisierung geht die Bundeswehr

deshalb sogar so weit, die Steuerung der Panzergrenadiere durch einen Nummernblock zu ersetzen – statt per Space-Explorer-Maus bewegen sich die Soldaten im virtuellen Gelände dann mit den Tasten W, A, S und D fort – ähnlich also wie in vielen herkömmlichen Computerspielen. Stabsunteroffizier Christian Hoffmann würde am Simulator dennoch nie so herumrennen wie in einem Egoshooter. „Wenn ich da drinnen sitze, denke ich ‚Bloß nichts falsch machen‘. Sonst gibt es Ärger mit dem Kommandanten oder dem Ausbilder“, sagt der 25-jährige und grinst. Neben der Zufriedenheit seiner Vorgesetzten zählt für ihn aber auch seine Abschussquote: „War vorher ein Kamerad im Simulator, der viele Panzer abgeschossen hat, will ich natürlich besser sein.“ Trotzdem gibt es, zumindest offiziell, keine Highscoreliste unter den Soldaten: „Auch wenn es wie ein hochentwickeltes Videospiel wirkt und wirklich Spaß macht, soll es ja kein Spiel sein“, sagt Hoffmann, der sich freiwillig für zwölf Jahre bei der Bundeswehr verpflichtet hat – „es ist zu jedem Zeitpunkt eine Vorbereitung auf reale Situationen.“ Sollte es für ihn persönlich zum Ernstfall kommen, hat der angehende Feldwebel keine Angst, das Gelernte einzusetzen: „Sonst müsste ich das alles nicht immer wieder in den Simulatoren üben“, sagt er, und: „Dafür habe ich hier doch unterschrieben.“ Dass die Systeme Hemmungen abbauen, auf Menschen zu schießen, verneint sein Kamerad Martin Christiani, 27: „Ich bin das alles ja bereits von Videospielen gewöhnt“, sagt er, „dass einer in dem Panzer drinnen sitzt, habe ich in dem Augenblick, in dem es wirklich darauf ankommt, komplett ausgeschaltet.“ Trotz all des Trainings jedoch wird selbst das komplexeste High-Tech-System niemals den scharfen Schuss ersetzen können. „Keiner wird auf die Idee kommen, dass er in der Lage ist, einen Feuerkampf gut zu führen, nur weil er den Simulator bedienen kann“, sagt Major Bredehöft, „am Ende müssen wir immer raus auf das Großgerät.“ Ein bisschen Krieg ist in Soltau also immer – auch wenn er sich nicht so echt anfühlt wie für die Menschen in Kabul. ☛



Oben: Der Leiter des Simulatorenzentrums Major Klaus-Peter Bredehöft

Rechts: Vor dem scharfen Schuss steht immer die Ausbildung am Schießsimulator. In diesem tauchen virtuelle Gegner in bis zu 800 Metern Entfernung auf



WEITERLESEN AUF GEEMAG.DE
 Die US-Armee nutzt ihre Computerspielserie „America's Army“ zur Gewinnung neuer Rekruten. Was die Bundeswehr darüber denkt und ob sie ähnliche Pläne hat, lest ihr im Blog auf unserer rundum erneuerten Internetseite www.geemag.de



SERVICE

Ballast abwerfen

Nach der dritten Revision ist die PSPgo kleiner denn je, und Spiele gibt es zukünftig nur noch online. Lohnt sich der Kauf der PSPgo also auch für Gamer, die bereits ein Vorgängermodell besitzen? *Text: Moses Grohé*

Auf den ersten Blick wirkt die PSPgo wie eine verkleinerte Variante des Vorgängers, bei der die Steuerelemente vergessen wurden. Waren die bisher links und rechts neben dem Bildschirm platziert, kommen sie nun erst zum Vorschein, wenn der Screen nach oben geschoben wird. An die neue Anordnung der einzelnen Tasten gewöhnt man sich allerdings sehr schnell. Radikaler ist der Bruch mit der Vergangenheit beim Speichermedium: Es gibt kein UMD-Laufwerk mehr. In Zukunft landen die Spiele per Download auf

dem Handheld. Ab Werk steht dafür ein 16 Gigabyte großer Speicher zur Verfügung, der mit Speicherkarten im Memory Stick Micro-Format erweitert werden kann. Dieses „Go“-Konzept passt perfekt zu einer mobilen Spielkonsole, da man keine Speichermedien mit sich herumtragen muss – ein bisschen traurig ist es allerdings für alle, die bereits PSP-Spiele auf UMD besitzen. Die werden sie mit dem neuen Gerät nämlich nicht verwenden können. Dass bereits auf Disk gekaufte Spiele gratis heruntergeladen werden dürfen, ist zwar geplant, Start und Titelaus-

wahl sind aber ungewiss. Auch PSP-Zubehör wie GPS-Modul oder Kamera finden an der PSPgo keinen Anschluss mehr. Schade, dass beides nicht einfach in das Gerät integriert wurde. Zumindest gibt es jetzt ein eingebautes Mikrofon für Skype-Gespräche. Per Bluetooth können auch Handy-Headsets mit der PSPgo verbunden werden. Oder ein PS3-Controller. Das könnte nützlich sein, wenn man die neue PSP an seinen Fernseher anschließen will – nur: Macht das wirklich jemand? Insgesamt wirkt die PSPgo wie ein unentschlossener Zwischenschritt auf dem Weg zur PSP 2. Durch ihre schlankere Form ist sie besser zu transportieren als ihre Vorgänger, und der Verzicht auf physische Datenträger ist so folgerichtig, dass man sich wünscht, die Entwickler wären schon früher so schlau gewesen. Das Gerät lohnt sich also für alle, die jetzt einsteigen. Umsteiger sollten warten, wie sich die Situation rund um die Gratisdownloads gekaufter UMD-Spiele entwickelt.

Die PSPgo ist seit 1. Oktober in Weiß und Schwarz im Handel und kostet 250 Euro. Das alte Modell ist für circa 170 Euro weiterhin erhältlich.

Blockbuster To Go

Mir dem Launch der PSPgo erscheinen gleich mehrere Miniversionen von erfolgreichen Playstation-Spielen

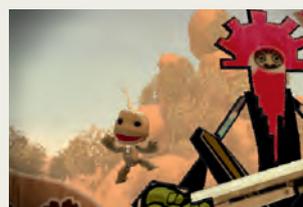


Gran Turismo PSP

Der gnadenlose Realismus der „Gran Turismo“-Serie ist nicht jedermanns Sache, aber der Fuhrpark von mehr als 800 Fahrzeugen lässt die Augen jedes Autonarren leuchten wie Xenon-Scheinwerfer. Die erspielten Wagen können nun sogar mit anderen Spielern getauscht werden wie früher Matchbox-Autos.

Motorstorm: Arctic Edge

Auch wenn der PSP-Ableger des rabiaten Rennspiels in Alaska spielt, geht es darin genauso heiß her wie in den PS3-Versionen. Statt glühender Lava oder tiefem Wasser machen uns nun Glatteis, Gletscherspalten und Lawinen das Erreichen der Ziellinie schwer. Für bis zu sieben Mitspieler. Coolstes Fahrzeug: die Pistenraupe.



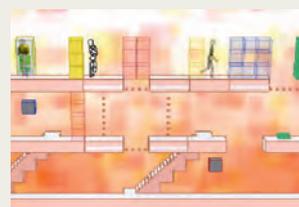
Little Big Planet

Ganz allein müssen wir die Level in der PSP-Version des knuddeligen Jump'n'Runs bewältigen. Eigene Level basteln und mit anderen Spielern teilen dürfen wir aber wie im Original.



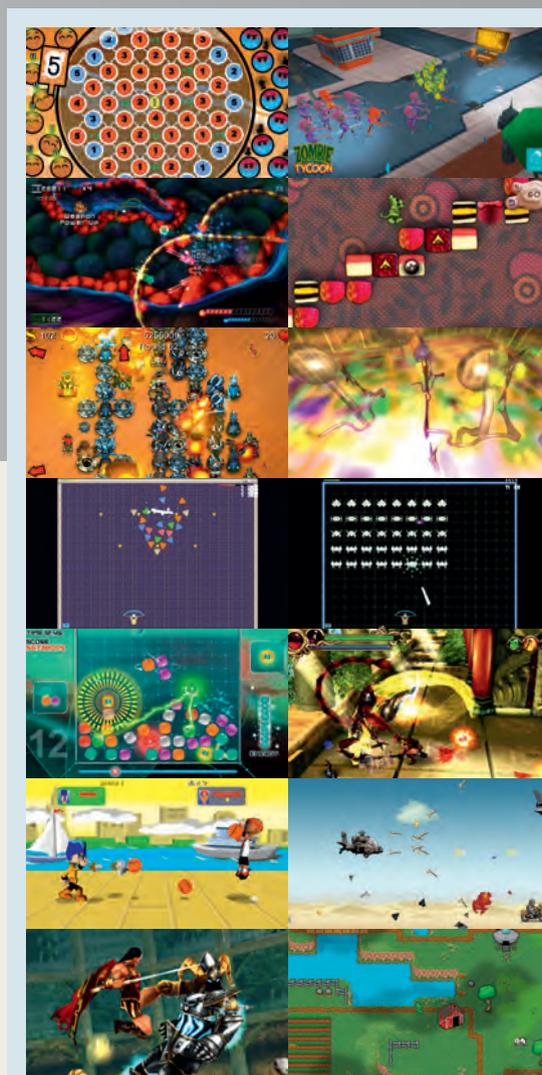
Locoroco

Der „Midnight Carnival“ lässt unsere Herzen hüpfen. Weil es einen Vierspielermodus gibt und wir es dank der Schultertasten-Steuerung auch mit zusammengeschober PSPgo spielen können.



Echoshift

„Echochrome“ spielte mit der Perspektive, in „Echoshift“ manipulieren wir die Zeit und erschaffen dadurch Kopien unserer Spielfigur, um mit deren Hilfe knifflige Rätsel zu lösen.



Kurz & klein

Passend zur PSPgo wird eine neue Spielekategorie im Playstation-Store eingeführt: „PSP Minis“. Rund 50 dieser Download-Games sollen bis Jahresende verfügbar sein, 15 Stück direkt zum Start. Allesamt sind sie nicht größer als 100 Megabyte, damit sie schnell heruntergeladen werden können. Sony will ein breites Spektrum an Games anbieten: Puzzle-games wie „Vempire“ und das Rätsel-Jump'n'Run „Kahoots“ finden sich ebenso im Store wie eine Umsetzung des iPhone-Tower-Defense-Spiels „Fieldrunners“. Auch Remakes von Klassikern wie „Tetris“ sind dabei. Sony verteilt gerade recht großzügig Entwicklertools und hofft, ähnlich viele Spieleprogrammierer und -studios für die „Minis“-Idee zu begeistern, wie Apple mit dem App-Store. Dank einer strengeren Qualitätskontrolle soll es allerdings weniger Unfug geben. So können wir uns auf eine Vielzahl innovativer Games freuen, die zum Glück auch mit den alten PSPs spielbar sind.

FEATURE

Popstars

Casual Games gelten als Wegwerfprodukte: heute gespielt, morgen bereits vergessen. Spiele von Popcap wie „Peggle“ oder „Bejeweled“ hingegen lassen uns nicht mehr los. Wir haben das Popcap-Hauptquartier in Seattle besucht, um das Geheimnis des Erfolges zu ergründen Text: Heiko Gogolin



Neben einem Spielautomaten steht im Popcap-Ruheraum eine knallbunte Pachinko-Maschine - das japanische Vorbild für „Peggle“

Downtown Seattle an einem wunder-vollen Sommertag. Die Menschenmas-sen, die in den Häuserschluchten zirkulieren, wirken ausgelassen. Bankiers und Manager laufen mit einem Lächeln durch die Straßen. Und an einem Haus vorbei, in dem – zwischen Finanzfirmen, für die Zeit immer Geld bedeutet – die größten Zeiträuber der Welt ihr Hauptquartier haben: Popcap Games, die Ma-

Alle zehn Sekunden wird ein Exemplar des Puzzlespiels „Bejeweled“ verkauft

cher von „Zuma“, „Peggle“ und „Plants Vs. Zombies“. Und natürlich von „Bejeweled“, ihrem größten Erfolg – einem Puzzlespiel, in dem es darum geht, Juwelen verschwinden zu lassen, sodass immer mehr von oben nachfallen können, bis der Spieler im Rausch der Farben und Formen versinkt und gar nicht mehr aufhören mag zu spielen. Alle zehn Sekunden werde derzeit ein Exemplar des Titels verkauft, behauptet Popcap und spricht von insgesamt mehr als 25 Millionen Exemplaren. Ein nicht unerheblicher Teil der Spieler unterhält sich damit während der Arbeitszeit – am PC, dem iPhone oder auf Facebook. „Bejeweled“ ist überall: auf der Spielkonsole, in den Unterhaltungssystemen von Flugzeugen und selbst in „World Of Warcraft“.

Wie kommt es zu diesem immensen Erfolg? Spiele für nebenbei gelten eigentlich als Wegwerfprodukte: heute gespielt, morgen vergessen. Und auch ihre Hersteller verschwinden normalerweise so schnell aus dem Gedächtnis wie die Juwelen auf dem Bildschirm. Weil viele meinen, dass das, was einfach zu spielen ist, auch einfach herzustellen sei, hat es bisher keine Casual-Game-Firma zu Ruhm gebracht. Keine außer Popcap.

Nicht ohne seine Mutter

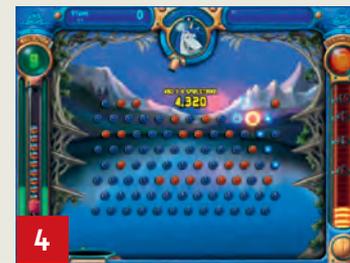
Der Popcap-Firmensitz liegt in einem typischen amerikanischen Riesenbürogebäude. Es ist über drei Etagen verteilt, sodass sich die Mitarbeiter täglich länger im Fahrstuhl begegnen dürften als in der Mittagspause. Treppensteigen ist, ebenso typisch amerikanisch, nur im Notfall vorgesehen. 150 Mitarbeiter arbeiten hier, 50 weitere im europäischen Hauptquartier in Dublin und noch einmal so viele in Außenbüros in Shanghai, San Francisco, Chicago und Vancouver. Geht es in anderen großen Spielestudios eher lässig und urban zu, versprühen die Popcap-Büros das Flair einer ländlichen Krankenkassenfiliale: Anstelle eines mondänen Interieurs erwartet die Besucher ein spießiges Großraumbüro mit abstraktem Siebziger-Jahre-

Teppich. Und statt multikultureller Hipster sitzen an den Schreibtischen stinknormale Programmierer, die wirken, als würden sie einen bürokratischen Apparat am Laufen halten.

Das öde Bild wird nur gestört durch Kartons voller „Chuzzles“, die überall herumstehen: rote, gelbe oder blaue Wuschelkopf-Puppen aus dem gleichnamigen Popcap-Puzzlespiel, die aus nichts als Haaren und Kulleraugen bestehen. Sie sind derzeit der Renner im neuen Online-Merchandise-Store. Entworfen hat die Puppen die Mutter von Jason Kapalka, dem Creative Director der Firma. It's a family affair – das gilt für die Entwickler und ihre potenziellen

Kunden: „Unser Ziel ist es, Games zu entwerfen, die in jeder Altersgruppe funktionieren“, sagt Kapalka, der die Firma vor neun Jahren mit zwei Kollegen gegründet hat. „Deshalb müssen neue Spiele auch den Mom-Test bestehen: Wir setzen sie unseren Müttern vor und lassen sie damit alleine. Wenn sie nach einer Stunde noch voller Eifer spielen, sind wir auf einem guten Weg.“ Den scheint Popcap oft gefunden zu haben, denn nahezu die Hälfte der Spieler von Popcap Games ist einer firmeneigenen Marktforschung zufolge älter als 50 Jahre. 72 Prozent aller Käufer sind Frauen.

Solche Zahlen sind in der bunten und einsteigerfreundlichen Casual-Welt nicht unüblich. Unüblich ist, dass ein Unternehmen so konstant gute Spiele entwickelt – Spiele, die sich zugebenermaßen meist an bekannten Genres abarbeiten, aber trotzdem vor Originalität nur so sprühen. Wie wäre es etwa mit dem furiosen „Plants Vs. Zombies“, bei dem Untote auf Stelzen →



Popcap für Einsteiger

1 „Bookworm Adventures“ Wurm Lex kämpft sich durch Geschichts- und Märchenbücher. Berühmtheiten werden durch das Bilden von Wörtern angegriffen – und je länger die sind, desto mehr Schaden richten die Attacken an. Ein simples Prinzip, das für Tage begeistert. **2 „Zuma's Revenge“** Der brandneue Nachfolger zum brillanten Crossover aus Shooter und Puzzlespiel: Murmeln rollen um uns herum und dürfen einen Abgrund nicht erreichen. Jetzt mit Endgegnern. **3 „Bejeweled“** Nach „Tetris“ das zweitberühmteste Puzzlespiel überhaupt, das uns derzeit in der Kurzversion „Blitz“ auf Facebook und iPhone begeistert. **4 „Peggle“** Wer orangene Blöcke vom Bildschirm entfernt, indem er sie mit gezielt abgeschossenen Kugeln berührt, erhält das „Peggle“-Diplom. Einmal abgeschossen, kann er jedoch nur zuschauen, wie die Kugeln hin und her prallen. **5 „Plants Vs. Zombies“** Eine Armee von skurrilen Zombies ist auf unser Hirn aus. Doch sie haben nicht mit unseren Gärtnerfähigkeiten gerechnet.



Von rechts oben nach links unten: „Peggle“-Erfinder Sukhbir Sidhu, Geschäftsführer Dave Roberts und Creative Director Jason Kapalka



oder Delfinen einen Garten angreifen und der Spieler sich durch Platzieren von Erbsenkanonen und Kirschbomben wehrt? Oder der „Bookworm Adventures“-Rollenspieler, in der ein Bücherwurm Figuren aus Buchvorlagen durch das Bilden von Wörtern attackiert? Oder dem psychedelischen „Peggle“, einem Mash-up aus „Breakout“ und „Pachinko“, dem im Westen kaum bekannten japanischen Glücksspiel, das an einen hochkant gestellten Flipper erinnert? „Andere Games lassen den Spieler verlieren. Wir lassen ihn gewinnen“, sagt Kapalka. „Das heißt aber nicht, dass unseren Spielen Herausforderungen abgehen. Viele Menschen sind nur vollkommen irritiert davon, dass sie in Videospiele andauernd sterben müssen. Wir geben ihnen dagegen das Gefühl, sie würden was leisten. Das macht sie glücklich.“

Folge dieser Philosophie ist eine Entwicklungsmaxime, die sich neben Popcap nur ganz wenige Studios wie Blizzard oder Valve leisten können: Ein Spiel gilt bei Popcap erst dann als fertig, wenn seine Macher damit glücklich sind. Wenn es in ihren Augen so brillant ist, wie sie es sich erträumt haben. Vorher wird es nicht veröffentlicht. Um nicht in die Bredouille zu kommen, deshalb ständig Erscheinungstermine verschieben zu müssen, werden Popcap-Titel erst einen Monat vor Release angekündigt. Und der Allgegenwart auf den unterschiedlichsten Spieleplattformen zum Trotz kommen die Games zunächst nur für ein System auf den

Markt, um maximale Qualität zu gewährleisten. Meistens ist es den so simpel und schlüssig wirkenden fertigen Produkten nicht anzusehen, wie lange an ihnen gearbeitet wurde. Dabei stecken in einem Spiel wie „Plants Vs. Zombies“ mehr als drei Jahre harte Arbeit.

Da Grafik und Sound der Popcap-Spiele zwar immer charmant, aber nie aufwendig sind, arbeiten an den Spielen nur wenige Entwickler. Bei „Plants Vs. Zombies“ waren es im Kern nur drei Personen, bei „Peggle“ anfangs sogar nur zwei, ein Programmierer und der Leiter des Studios in Seattle, Sukhbir Sidhu. „Ich war süchtig nach Pachinko und wollte unbedingt etwas daraus machen“, sagt der Inder, „aber bei Pachinko geht es viel um Glück, und das passt nicht zu unseren Vorstellungen von einem Computerspiel.“

Von dem Glauben angetrieben, dass es doch möglich sein müsse, aus Pachinko ein tolles Game zu entwickeln, hat sich Sidhu geschlagene drei Jahre an „Peggle“ festgebissen. Besucht der Spieler im fertigen Spiel die „Peggle“-Akademie, um sich von Lehrmeistern wie der Zen-Eule oder Björn, dem Einhorn, in die hohe Kunst des Peg-Abräumens einweihen zu lassen, sieht er nichts mehr davon, dass Sidhu einen Großteil der Entwicklungszeit rein mit abstrakten, geometrischen Symbolen gearbeitet hat. Das ist keine Verlegenheitslösung, sondern Strategie. „Unsere Regel lautet: Wenn ein Spiel nicht mit solchen Platzhaltern funktioniert, wird eine

schöne Optik es auch nicht besser machen“, sagt Sidhu, „wenn es uns ohne Sounds nicht begeistert, wird es ihm auch mit der besten Musik und den tollsten Effekten nicht gelingen.“ Das macht die Spiele zudem zeitlos: Weil sie nicht auf modernster Technologie basieren, wirken sie nicht so schnell veraltet.

Sidhu führt an seinem Rechner einige frühe Entwürfe des Spiels vor. Beim Auswählen der Files weiß er auch nach Jahren noch, welche Spieleskizze sich hinter welchem kryptischen Dateinamen verbirgt: Mal schießt der Spieler dann Bälle in einen sich bewegenden Eimer, mal muss er in kürzester Zeit 100 rotierende Kreuze markieren. Der potenzielle Spaßgehalt liegt bei null. Was aus dem Spiel werden soll, ist bestenfalls zu erraten. Es braucht schon einiges an Selbstvertrauen und Leidenschaft, um mit solchen Entwürfen Monate, geschweige denn Jahre zu arbeiten. Erst Anfang 2007 hat Sidhu es geschafft: „Peggle“ funktioniert. Und es ist nicht nur das bis dato außergewöhnlichste Spiel von Popcap geworden, es verkauft sich auch in zweistelliger Millionenhöhe.

Dies gelingt bei weitem nicht allen Popcap-Projekten. Viele schaffen es noch nicht einmal zum Release: Für jedes erscheinende Spiel werden 10 bis 15 Projekte während der Entwicklung abgebrochen. Jason Kapalka weiß um den Schmerz, den das verursachen kann. Und der ist hauptsächlich künstlerischer Natur: „Wenn drei Leute an einem Spiel arbeiten und es nicht erscheint, tut das finanziell nicht weh, und so sind die Designer eher bereit, Risiken einzugehen“, sagt er. „Wenn du dagegen aber die Mäuler von einem 200-köpfigen Team stopfen musst, kannst du es dir als Entwickler kaum leisten, in eine experimentelle, jazzmäßige Phase zu kommen. Ein Spiel wie ‚Peggle‘ konnte nur entstehen, weil wir eine jahrelange Jam-Session veranstaltet haben.“

Kronkorken für alle

„Peggle“ gilt als Wendepunkt in der Firmenhistorie. Denn seitdem überschütten selbst Hardcore-Gamer Popcap mit ihrer Liebe. Dabei war aller Anfang schwer: Einige der Gründer leben zunächst in einer Wohnwagensiedlung, ihre Spiele erscheinen ausschließlich werbefinanziert auf großen Netzportalen. Als die New-Economy-Blase platzt und die Anzeigeneinnahmen wegbrechen, versuchen Kapalka & Co notdürftig die Rechte an „Bejeweled“ für 60000 Dollar zu verkaufen. Zum Glück blitzen sie überall ab und entschließen sich, das Spiel selbst herauszubringen. Dafür muss ein neuer Firmenname her. Denn noch nennen sie sich „Sexy Action Cool“ – nach einer Werbung für den Film „Desperado“ von Robert Rodriguez. Das klingt zu unseriös für das familientaugliche „Bejeweled“. Etwas Klassisch-Elegantes muss her. Etwas wie Popcap: „Pop“ für den Anspruch, viele Menschen erreichen zu wollen und „Cap“ (engl. Kronkorken) für den knalligen Klang.

Während „Bejeweled“ zum Erdrutscherfolg wird, verbreitet sich „Peggle“ nur langsam per Mund-zu-Mund-Propaganda. Beim Durchbruch helfen ihre Seattler Kollegen von Valve – und das, obwohl übermäßiges „Peggle“-Spielen deren Büro fast zum Stillstand gebracht hatte. Statt das Game während der Arbeit zu verbieten, schlägt Valve vor, eine Miniversion des

Für jedes Popcap-Spiel, das erscheint, werden 10 bis 15 Projekte abgebrochen

Spiels mit Hintergründen aus „Half-Life“ als Werbung zu verschenken. Mit Erfolg: „Peggle Extreme“ schlägt ein wie ein Combine-Geschoss. Popcap erhält Post von Shooter-Fans, in denen diese zugeben, dass sie nie erwartet hätten, einmal ein Spiel mit Einhörnern und Regenbögen in die Hand zu nehmen. Somit hat sich in den letzten Jahren endgültig der Anspruch erfüllt, Spiele für alle zu entwi-

ckeln. Damit steht Popcap jedoch am Scheideweg. Denn nicht nur der Umsatz der Firma, sondern auch die Anzahl ihrer Mitarbeiter ist zuletzt explosionsartig gestiegen. Das schafft neue Möglichkeiten, aber auch Verpflichtungen. „Wir waren noch nie ein Betrieb, der von Verkäufen oder Marketing getrieben wird. Das lasse ich hier jeden Mitarbeiter wissen“, betont zwar

der Geschäftsführer Dave Roberts, der das Unternehmen seit vier Jahren leitet. Aber während er früher jegliches Risikokapital von außen kategorisch abgelehnt hat, denkt er mittlerweile sogar laut über einen Börsengang nach. Dann dürfte es schwer werden, Aktionären zu erklären, dass ihre Spiele

erst dann erscheinen, wenn sie brillant sind – und nicht, wenn es wirtschaftlich am klügsten ist. Noch sind Popcap die Lieblingszeitfresser vieler Spieler und keine fiesen, grauen Zeitdiebe in Anzügen. Noch versuchen sie, alle glücklich zu machen. Jedoch weiß jeder aus ihren Spielen: Glück hält nur eine bestimmte Zeit. Aber vielleicht gewinnen ja dieses eine Mal nicht diejenigen, die die meisten Juwelen sammeln. <



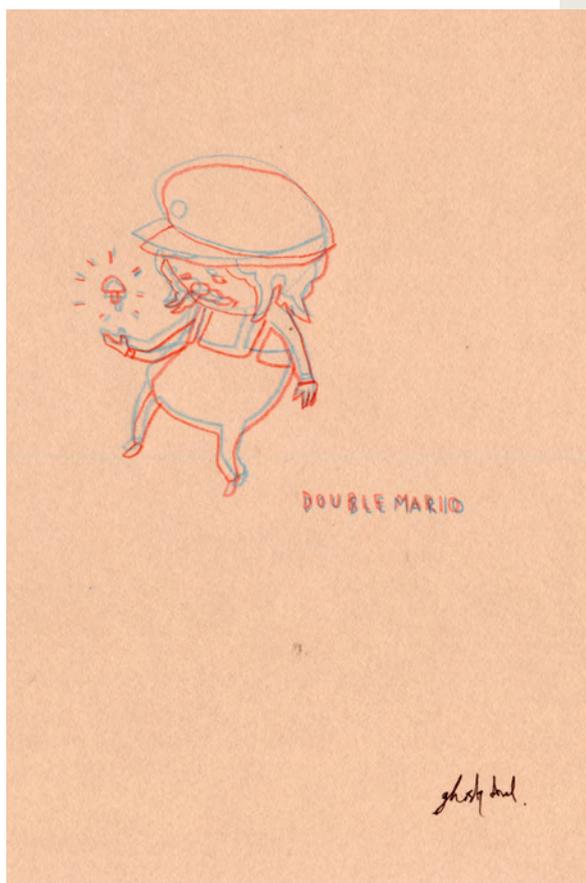


KUNST

Entrückt

Der australische Künstler Ghostpatrol zeichnet Spieler, die vollkommen in ihrem Spiel aufgehen. Wir zeigen seine schönsten Hommagen an den einzigartigen Moment, in dem sich der Traum vor die Welt schiebt

Double Mario Double Mario „Ein Freund wollte einmal eine Band mit dem Namen ‚Double Mario‘ gründen. Daraus ist nie etwas geworden, aber immerhin trägt er dieses Bild nun als Tattoo mit sich herum.“



Daytona „Das ist mein Mitternachtsspiel. Wenn ich aus meinem Atelier nach Hause komme, drehe ich die Stereoanlage auf und fahre in die Unendlichkeit.“



Phantom Hourglass „Ich liebe die ‚Zelda‘-Mythologie. Außerdem heißt meine Oma Zelda. Ich fand es besonders aufregend, dass ‚Phantom Hourglass‘ es mir ermöglichte, ‚Zelda‘ überall spielen zu können.“

Buck Hunt „Während meiner Zeit in England habe ich viel in der Spielhalle Enten gejagt.“





Shostakovich



INTERVIEW



„Totale Versenkung“

Da **Ghostpatrol** nicht nur in Galerien ausstellt, sondern auch als Street-Artist unterwegs ist, will er uns seinen vollen Namen nicht verraten. Einige Fragen zu seiner Kunst hat der 28-Jährige uns aber dennoch beantwortet

Viele deiner Illustrationen drehen sich um Videospiele. Warum?

Ich habe früher auf jede Gelegenheit gelauert, spielen zu können. Als ich jünger war, hatte ich weder eine Konsole noch einen PC. Meine ersten Spielerfahrungen habe ich auf einem alten Schwarzweiß-Laptop gesammelt. Das war in den achtziger Jahren. „Castle Wolfenstein“, „Jill Of The Jungle“, „Test Drive“ und „Commander Keen 4“ gehörten jahrelang zu meinen Favoriten. Außerdem viele Amiga- und Commodore-Titel: „The Great Giana Sisters“, „Golden Axe“, solche Sachen.

Was findest du als Künstler an Videospiele inspirierend?

Meine Vorstellungskraft ist stark ausgeprägt. Ich finde es daher großartig, vollkommen in eine Geschichte einzutauchen, gerne auch gemeinsam mit Freunden. Besonders die frühen 8-Bit-Games haben einen ganz eigenen Stil. Mir gefällt, dass sie ihre Kraft aus ihrer Reduziertheit schöpfen.

Oft steht in deinen Bildern der Moment des Spielens und die enge Beziehung zwischen Spieler und Spiel im Mittelpunkt.

Für mich sind diese Zeichnungen Hommagen an die Stunden, die ich mit meinen Spielen verbracht habe. Sie sind Markierungen in der Zeit. Ich erinnere mich zum Beispiel daran, während meiner letzten Schuljahre Ende der Neunziger alle „Mega Man“-Games durchgespielt zu haben. Ich war süchtig. Solch lange Game-Sessions sind für mich gekoppelt an Erinnerungen – ich denke zurück an die Zeit und den Raum und an die Freunde, mit denen ich zusammen war.

Manche der Spieler und Spielfiguren, die du zeichnest, wirken ein wenig traurig. Kannst du dem zustimmen?

Das liegt wohl im Auge des Betrachters. Für mich drücken sie nichts anderes aus als die totale Versenkung.

Hast du jemals daran gedacht, selbst an einem Videospiele mitzuwirken?

Ich habe einige Konzeptzeichnungen für ein Wii-Spiel angefertigt, das sich gerade in der Produktion befindet. Es war sehr schön, die Gamedesigner kennen zu lernen und hinter die Kulissen eines Entwicklerstudios zu schauen. Aber mehr darf ich darüber leider noch nicht sagen.

Mehr schöne Zeichnungen gibt es unter www.ghostpatrol.net



Linke Seite: **Super Mario Balloon Ride**,
oben: **Skeletor Eternia Faker**, ganz oben: **N.E.S Y.E.P**

Messer, Gabel, Level

In vielen Videospielen können wir Zutaten sammeln und kochen, damit unsere Helden gesund bleiben und stärker werden. Weil wir wollen, dass auch ihr gut durch den nassen Herbst kommt, haben wir einige Mahlzeiten aus Spielen für euch nachgekocht

Text: Tim Rittmann, Fotos: Tim Kubach



Seafood Soup (aus: „Freshly Picked: Tingle's Rosy Rupeeland“)

Zutaten: 500 g gemischte Meeresfrüchte (Muscheln, Shrimps, Tintenfisch), 2 Pangasiusfilets (etwa 300 g), 2 Gläser Fisch- oder Hummerfond à 400 ml, 2 Süßkartoffeln, 2 Karotten, ½ Ingwerknolle, 3 Zehen Knoblauch, rote Pfefferkörner, ¼ l trockener Weißwein

Reichtum ist in diesem Rollenspiel das einzige, das uns den Weg ins Paradies ebnet. Und den scheffeln wir unter anderem, indem wir Fischsuppe verkaufen. Hier ist das Rezept: Gemüse putzen und in kleine Würfel schneiden. Öl in einer großen Pfanne erhitzen und das Gemüse hineingeben, 10 Minuten auf mittlerer Stufe braten, mehrfach wenden. Ingwer in winzigen Würfeln hinzugeben und kurz scharf anbraten. Dann Knoblauch, den Fond und eines der Fischfilets dazugeben. 15 Minuten köcheln. Die Meeresfrüchte und das andere Filet in einer weiteren Pfanne anbraten. Die Suppe pürieren, dann die Meeresfrüchte und den zerkleinerten gebratenen Fisch dazugeben. Mit Wein und Pfefferkörnern abschmecken. Aufkochen und mit warmem Baguette servieren.



Pilzkuchen Mario (aus „Super Paper Mario“)

Zutaten: 300 g Blätterteig, 500 g Champignons, 250 g Austernpilze, 2 Stangen Lauch, 2 Zehen Knoblauch, 1 TL Rosmarin, 250 g saure Sahne, 3 Eier, Salz, Pfeffer, 1 Prise Cayennepfeffer, 2 EL Butter, Mehl und Fett für die Form

In „Super Paper Mario“ ist die Zutatenliste kurz: Backmischung plus Superpilzmix – fertig. Wir verwenden lieber Blätterteig und machen eine Pilz-Quiche. Rezept: Lauch in Streifen schneiden, in eine Pfanne geben und in Butter anschwitzen. Zugleich den Backofen auf 200 °C (Umluft 180 °C) vorheizen. Pilze klein hacken, hinzugeben und die Flüssigkeit ausdampfen lassen. Darüber den zerkleinerten Knoblauch streuen und mit Salz, Pfeffer, Cayennepfeffer und Rosmarin kräftig würzen. Pilzmischung in die vorgefettete Form mit dem Blätterteig geben. Sahne und Eier vermischen und über die Pilze verteilen. 40 Minuten im Ofen goldbraun backen. Prinzessin retten.



Eierflip (aus „World Of Warcraft“)

Zutaten: 4 ½ Tassen Milch, 150 ml Kondensmilch, 4 Eiweiß, 4 Eigelb, 1 EL Zucker, 1 TL Vanille-Extrakt, ¼ TL gemahlene Muskatnuss, 30 ml Rum

Benötigt in Azeroth unter anderem Festtagsgeister und Festtagsgewürze – und die sind natürlich schwer zu bekommen. Wir erweitern das Rezept daher um Zutaten, die für das amerikanische Weihnachtsgetränk typisch sind: Das Eigelb in einer Schüssel cremig rühren und Schritt für Schritt Kondensmilch, Zucker, Vanille und Milch untermischen. Das Eiweiß steif schlagen und behutsam untermischen. Rum hinzugeben, in Gläser füllen und mit einer zarten Note Muskatnuss garnieren. Nicht vergessen, der Oma auch ein Glas anzubieten.

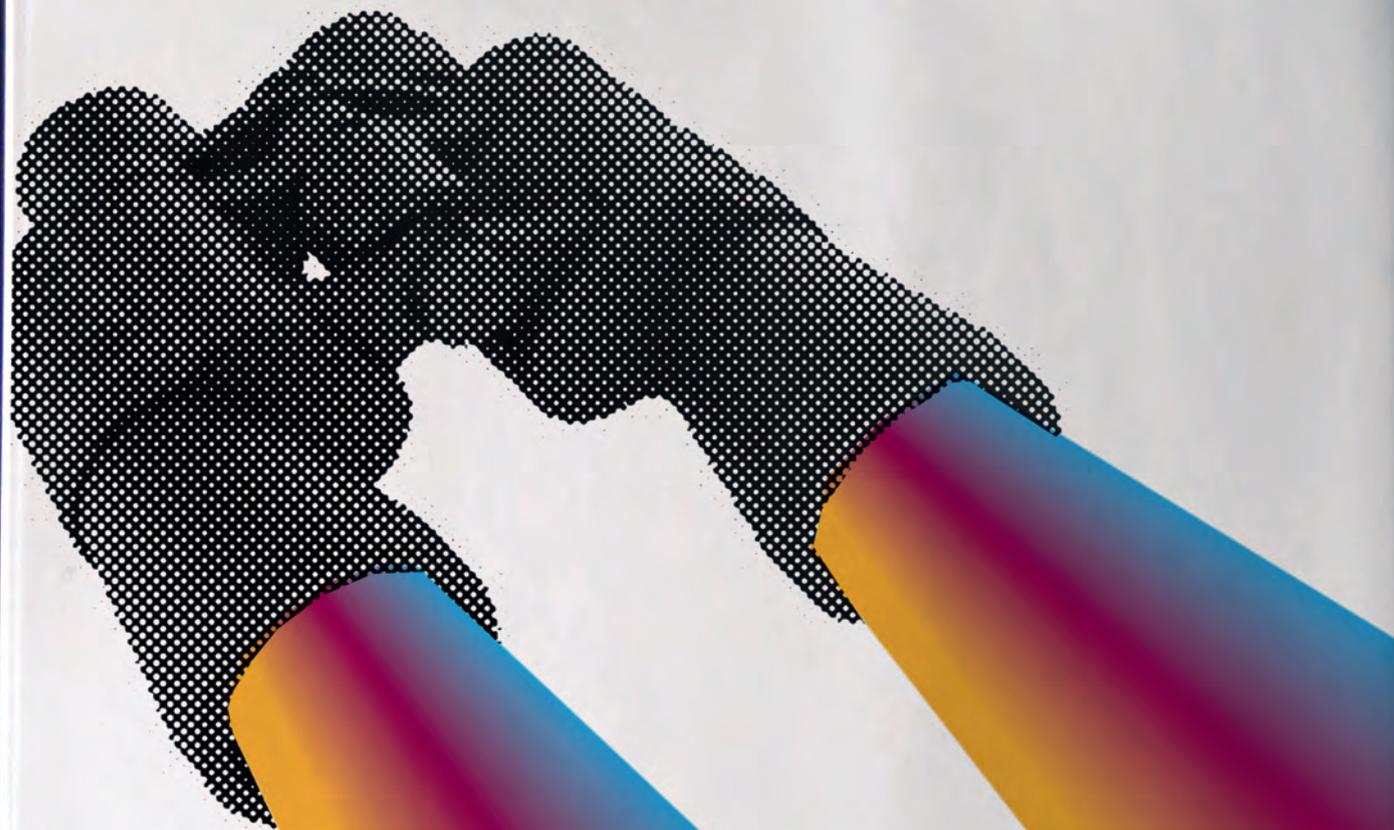


Gefüllte Reisbällchen (aus „Tales Of Symphonia“)

Zutaten: 300 g japanischer Klebreis, 150 g Rinderfilet, Seetang, 2 EL Reissessig, 3 kleine Tüten Reistopping

Einfacher geht es nicht. Deswegen stellen die Reisbällchen in Namcos Rollenspiel auch nur wenige Lebens- und Technikpunkte wieder her. Das Rezept: Klebreis kochen. Den Seetang in einer Schüssel mit Wasser 10 Minuten aufgehen lassen. Rinderfilet braten und in kleine Stücke schneiden. Eine Schale Wasser für die Hände und den Reis in Reichweite haben. Den Essig unter den fertigen Reis mischen. Das Fleisch mit Seetang umwickeln und in einer Reiskugel einbetten. Warme Bällchen mit asiatischem Reistopping überstreuen und sofort servieren. Je nach Geschmack noch etwas Sojasoße dazugeben.





BUCH

Der Blick des Anderen

„Das Gegenteil von oben“ heißt der neue Roman des GEE-Autors **Oliver Uschmann**. Er handelt davon, wie sich Videospiele und Massenmedien unserer Wahrnehmung bemächtigen. Ein exklusiver Auszug

Im Werk Oliver Uschmanns sind Videospiele allgegenwärtig. In „Das Gegenteil von oben“ werden sie literarisch noch enger mit dem Plot und der Psyche des Helden verknüpft. Der heißt Dennis, ist 15 Jahre jung und lebt mit seiner Mutter in einer Hochhaussiedlung. Echte Freunde hat er nicht, dafür aber eine blühende Fantasie. Seine Nächte verbringt er mit Survival-Horror-Games

und Kriegsspielen. Die Menschen aus dem Nachbarhaus, die er mit dem Fernglas beobachtet und deren Leben er mit anonymen Briefen beeinflusst, sind seine realen „Sims“. Als eines Tages der Sohn des Hausmeisters verschwindet, beschleicht ihn ein schrecklicher Verdacht: Der Horror geschieht wirklich. Und keiner bekommt es mit ...

Das zweite Augenpaar

In der Nacht kann ich nicht schlafen und spiele stattdessen Project Zero, damit Miku auf der Suche nach ihrem Bruder und dem verschwundenen Schriftsteller endlich weiterkommt. Die alte Villa im Wald ist verflucht und wird bewohnt von den Geistern Verstorbener. Guten und Bösen. Ich denke daran, was Ingo heute Nachmittag über Mikroben gesagt hat, aus denen die ganze Welt gebaut ist. Wer weiß, vielleicht lebt tatsächlich eine Substanz von uns weiter, wenn wir gestorben sind, unsichtbar winzig und gefüllt mit unserem Geist. Das Besondere an Project Zero ist, dass man nicht ausweichen kann. Man muss die Geister konfrontieren, und man kann sie nur besiegen, indem man mit einer speziellen Kamera Fotos von ihnen macht. Die Ablichtung entzieht ihnen Energie, das Verborgensein gibt ihnen Kraft. Was ich nicht weiß und nicht genau erkennen kann, kann mich vernichten. Kläre ich es auf, habe ich es unter Kontrolle. Ich trinke Kaffee beim Spielen. Ich stelle mir vor, wie es wäre, immer wach zu sein. Es bürge Vorteile. Man hätte Vorsprung vor anderen, bekäme viel mehr mit. Außerdem ist die Nacht der beste Teil des Tages. Weniger Menschen. Gar keine Menschen. Trotzdem stimmt was nicht. Ich drehe mich beim Spielen häufig um, als sei irgendwas am Fenster. Warum mache ich das? Habe ich einen Tick?

Ich drehe mich wieder zum Fernseher und prüfe etwas auf der Karte des Anwesens, als ich zusammenzucke, weil ein winziger Lichtstrahl durch mein reales Fenster links hinter mir dringt. Also ist da doch was! Ich lege das Gamepad ab, schleiche zum Fenster und sehe, dass nebenan im Treppenhaus des Turms Licht an ist. Alle 14 Etagenfenster sind erleuchtet, was um 3 Uhr nachts auffällt. Niemand taucht auf. Wahrscheinlich hat jemand unten das Zentrallicht angemacht und fährt nun mit dem Aufzug. Es ist ungewöhnlich, dass alle Stockwerke geschaltet sind, bloß, weil jemand unten das Haus betritt. Üblicherweise gehen immer nur die Lampen des aktuellen Stockwerks und jeweils eins drüber und drunter an. Ich hole das Fernglas und sehe rüber. Das Licht im Treppenhaus geht wieder aus. Wenn er oder sie aus dem Aufzug steigt, müsste es wieder angehen. Tut es aber nicht. Ich spüre ein Kribbeln in den Zehen. Meine Augen brennen. Mein Geist driftet ab in komische Gedanken, die ich nicht steuern kann. Wie im Halbschlaf. Ich stelle mir vor, ich läge bereits im Bett und würde mich lediglich umdrehen und bloß träumen, dass ich am Fenster hocke und zum Haus rübersehe. Die Haut an meinem linken Arm fühlt sich an, als sei eine Decke um sie gewickelt. In meiner linken Wange spüre ich eine Falte. Ich reibe mir die Augen. Mit Kaffee alleine kann man auch nicht eine ganze Nacht durchhalten. Ich lasse das Fernglas über den Turm gleiten. Dritter Stock, achter Stock, neunter Stock, vierzehnter Stock, Dach. Ich halte inne und schwenke zurück. Dach? War da was? Ich scanne die Terrasse von gegenüber, die dort den kleinen Garten beherbergt. Die runden Ausschnitte meines Fernglases treffen auf runde Ausschnitte eines anderen Fernglases. Ich stelle mir vor, wie mich daraus große, zitternde, stechende Augen anstarren. Ich schreie auf, falle rückwärts vom Bett, werfe das Fernglas auf den Teppich und drücke mich mit dem Rücken fest vor die heiße Heizung unter der Fensterbank. Ich zittere. Ich spüre, wie der Blick des Anderen förmlich über die Fensterbank tastet, hin und her, hin und her, mit langen, fadendünnen Fingern versucht er, über den Rand hinweg in meine Haare zu greifen. Die Finger sind nicht lang genug. Aushalten, ohne Atem, still, und sie werden sich zurückziehen. Nach einer halben Ewigkeit gleiten sie mit einem fast unhörbaren Scharren über den Rand zurück und das Gefühl, beobachtet zu werden, ist verschwunden. Ich atme aus, drehe mich und spähe langsam über den Rand. Greife zum Fernglas hinter mir, ohne den Blick vom Turm gegenüber zu lassen. Führe es an meine Augen. Scanne die Gartenterrasse. Nichts mehr. Im Fernseher ertönt das leise, knöchernen Scharren aus der Soundkulisse von Project Zero. Ich habe nicht mehr die Kraft, ins Bett zu gehen. Glaube ich. Vielleicht bin ich schon längst drin. Ich weiß es nicht. Den Kopf ganz nah an der viel zu heißen Heizung, drehe ich mich nach links auf meinen Arm und schlafe auf dem Teppich vor dem Fußende meines Bettes ein.

Kinder im Unterholz

Ich sehe zum Bildschirm. Man sieht ein abgesperrtes Waldstück und Hundestaffeln der Polizei. Dann eine Höhle, mannsgrößer, unter der Wurzel eines Baumes. Es ist nicht klar, ob sie gegraben wurde oder natürlich ist. Die Kamera zeigt hinein. Ein paar Decken und Handtücher, ein Eimer, ein Käfig.

„Der kleine Niko wurde zehn Tage in diesem Käfig gefangen gehalten. Sein Entführer war der erst 21-jährige Martin Böllmann, von seinen Freunden liebevoll ‚Bommi‘ genannt. Der Leiter einer Pfadfindergruppe galt bei allen als beliebter und fürsorglicher junger Mann. Was ihn zu dieser unfassbaren Tat getrieben hat, ist zurzeit noch unklar. Sein Opfer konnte schwer traumatisiert aus dem Waldloch befreit werden, Böllmann ist in Untersuchungshaft.“

Mir wird schlecht.

Verfolgen die mich eigentlich?

Springen die von Elektrogerät zu Elektrogerät hinter mir her, und sobald ich vor einem Halt mache, speisen sie mir ihre Bilder von Kellerverliesen und Waldlöchern in den Schädel, in

denen vollkommen unverdächtige Menschen kleine Kinder einsperren? Ich verlasse die Wirtschaft, achte nicht auf den Tisch im Biergarten und laufe direkt in den Wald. Laufe, ohne mich umzusehen, bis man durch die Bäume die Wirtschaft und die Tische nicht mehr sehen kann, setze mich auf die Wurzel einer riesigen Buche, atme aus und knibbele in den alten Blättern und Bucheckern am Boden herum. Ein Käfer klettert durch das Gehölz an meiner Hand vorbei. Es riecht nach Borke und dem leicht moderigen Duft von noch tieferen Schichten alter Blätter, die feucht werden und verfaulen. Ich sehe oben durch die Kronen, durch die ein wenig Wintersonne bricht. Es ist schön. Ich denke an all die Wälder, in denen ich schon gewesen bin. Die kühlen Berge in den Alpen bei Syberia, die verwunschenen Gegenden des Kontinentes Tamriel und seiner kaiserlichen Provinz Cyrodiil im sechsten Teil der Elder Scrolls. Die Erkundungstouren mit meinem jungen Helden auf Albion, trainieren für die Befreiung der Mutter in Fable und sich so viel Zeit lassen, jeden Baumstamm in jedem einzelnen Bild des Spiels zu bewundern. Ich liebe Landschaften. Ich werde häufig im Einsatz bei Kriegsspielen erschossen, weil mich wehendes Gras ablenkt oder die Art und Weise, wie die Sonne durch die Baumkronen fällt, so wie hier gerade. Ich wünschte mir bei jedem Rennspiel, dessen Kurs durch Wälder oder exotische Wüstenregionen führt, einfach mit dem Wagen anhalten und mir die Landschaft ansehen zu können, die ich mit 250 km/h durchfahren muss. Seit ich denken kann, kraxele ich in Wirklichkeit durch diesen Wald am Rande der Wirtschaft meines Onkels, aber virtuelle Wälder haben mittlerweile den Vorteil, dass sie keine Höhlen beherbergen, in denen kranke Typen kleine Kinder in Käfige einsperren. Und selbst, wenn es sie in Spielen gäbe, könnte man mit Bazooka, Granaten, Tarnvorrichtung und aufgeladener Zeitlupenfunktion einfach dort hingehen, das Arschloch in einem Endkampf besiegen und das Kind eigenhändig befreien. So sitzt er nur in Untersuchungshaft. Allein das Wort ist eine Schande.

Mein Blick fällt auf eine Kuhle ein paar Meter weiter von mir. Der Boden sinkt dort merkwürdig ab, als wäre er hohl und nur mit Ästen, Gestrüpp und Blattwerk aufgefüllt worden. Mir kommt ein schrecklicher Gedanke. Ich denke, dass dies zu denken Unsinn ist, aber dennoch stehe ich auf, laufe rüber und beginne, mit bloßen Händen das Unterholz abzuräumen. Es ist in der Tat eine Kuhle, mein Fuß bricht durch das Durcheinander. Ich atme schneller, ziehe die Jacke aus, kreppele die Arme hoch und wühle. Stemme Äste zur Seite, schaufele Laub mit den Händen, reiße mir die Haut an stacheligen Zweigen an und verbrenne mich an Brennesseln. Aber ich muss nachsehen. Ich muss nachsehen, ob hier in dieser Kuhle tote Kinder liegen. Ich beobachte mich ein wenig selber dabei, als wolle ich mir sagen ‚Dennis, du hast einen Vogel!‘, aber jetzt habe ich einmal angefangen, da kann ich nicht einfach aufhören. 15 Minuten schaufele und wühle ich, dann steht meine Mutter hinter mir.

„Dennis“, sagt sie, dieses Mal nicht ärgerlich wie im Kaufhof oder gewohnheitsmäßig tadelnd wie auf der zugigen Dachterrasse. Dieses Mal klingt sie ernsthaft besorgt.

„Was machst du da?“

„Ich ...“

Soll ich jetzt die Wahrheit sagen? Wie klingt das denn: ‚Ich suche nach vergrabenen toten Kindern?‘ Das klingt alles bescheuert, das klingt wie meine Ur-Oma, die glaubt, dass eine Geheimorganisation die Welt formt und dass die Amis ihr World Trade Center selbst in die Luft gesprengt haben. Das klingt, als ob ich sage, dass mich zwei stechende Augen vom Dach gegenüber um drei Uhr nachts durch ein Fernglas beobachten. Das klingt alles so weit weg von dem, was meine Mutter und die Leute da draußen im Biergarten wohl zu Recht für die Realität halten, dass ich mir vorkomme, als würde ich jeden Tag, jede Stunde und jede Minute einsamer. Wie ein Mensch, der als einziger sehen kann, dass unter der Haut der anderen Aliens stecken. So ein Mensch landet irgendwann in der Klapsmühle. Selbst, wenn er die Wahrheit sieht und der Arzt, der ihm die Beruhigungsspritze gibt, eine Echse ist. Ich antworte meiner Mutter nicht, ziehe die Jacke wieder an und gehe wortlos aus dem Wald, bis sie mir folgt.

„Dennis?“

Meine Mutter klopft. Ihre Stimme klingt dumpf durch die Zimmertür. Sie macht sich Sorgen. Ich stehe mit Henry Townshend aus Silent Hill in seinem von innen versperren Zimmer und erschauere, weil mir klar wird, dass die Träume, die Henry erlebt, die Träume von Walter sind. Vom Serienkiller Walter. Henry ist in seinem Kopf. Ich bin in Henrys Kopf und lenke seine Geschicke, auch wenn er davon nichts weiß, diese Spielfigur, diese ahnungslose Kombination aus Bits und Bytes. Der Klang des Spiels verteilt sich im Raum wie ein feiner, feuchter Nebel. Er lässt mich frösteln und wärmt mich zugleich. Es ist ein Spiel, Horror zwar, aber nur ein Spiel. Niemand stirbt hier wie in den realen Geschichten. Ich könnte auch bunte Hüpfspiele einschalten, aber das erscheint mir nicht mehr angemessen. Es würde sich wie eine Lüge anfühlen, wie ein Schlag ins Gesicht der wirklichen Opfer. Sie werden in Kellern und Waldlöchern eingesperrt, und ich steuere Latzhosenmännchen durch Bonbonwelten? Nein, das geht nicht.

„Dennis? Geht es dir gut? Komm, ich möchte mit dir reden.“

Ach, Mutter, das Wichtige sagst du ja doch nicht. Ich sage „es ist alles okay“, den Blick weiter auf dem Bildschirm. Ich finde es ja rührend, dass sie da draußen steht. Was wäre sie für eine Mutter, würde sie sich keine Sorgen machen, nachdem sie ihren Sohn im Wald erwischt hat, wie ein Irrer das Unterholz umgrabend?
 „Du machst dir zu viele Gedanken“, sagt sie durch die Tür. „Vielleicht solltest du mehr rausgehen, ein paar Menschen treffen. Oder Mädchen.“
 Ich muss fast kichern, Horrorspiel hin oder her. Menschen oder Mädchen. So so. Ach, Mutter.
 „Sollen wir Hähnchen holen?“
 Zack, da hat sie mich. Ich schäme mich für mich und die ganze menschliche Rasse, weil wir so einfach gestrickt sind. Ich habe tote Kinder im Kopf, Käfige unter Baumwurzeln und Henry Townshend, der im Hirn eines Mörders gefangen ist, doch trotzdem schießt mir das Wasser in den Mund. Ich spüre den Geschmack der würzigen Kruste auf der Zunge, ich höre das Geräusch, wie sie zwischen den Zähnen knackt, ich rieche die Pritten, wie ich sie durch die ölige Pfütze in der Plastikschaale ziehe.
 „Ich komme“, sage ich und höre, wie meine Mutter hinter der Tür aufatmet. Man muss sich ablenken können. Das habe ich gelernt.
 Eine halbe Stunde später sitzen wir mit zwei halben Hähnchen und großen Pommes aus der Prittenbude im Bauch unseres Turmes auf dem Sofa und schauen ein paar Politikern zu, wie sie bei Anne Will Belangloses reden. Die Panta dazu ist kalt. Gelb und fruchtig überflutet sie in meinem inneren Blickfeld alle Keller und Höhlen, bis ich nur noch da hocke, satt, stumpf und zufrieden. Als ich ins Bett gehe, habe ich den Wald von heute Nachmittag fast vergessen. Ich nehme das Fernglas, schaue rüber in den 14. Stock und sehe, wie der Sohn an seiner Wii Super Mario durch seine quietschbunte Galaxie steuert. Allein. Der Vater steht ein Fenster weiter in der Küche und diskutiert mit der Mutter, die am Küchentisch sitzt, mit beiden Händen einen Becher hält, in seinen Inhalt starrt und alle vier Sekunden den Kopf zur Seite dreht, als müsse sie den Knäuf einer Schublade inspizieren. Damit ich über die Bedeutung dieses Bildes nicht nachdenken muss, krieche ich tief unter meine Decke, lege mich auf den Bauch, stecke den rechten Zeh in die Ritze zwischen Matratze und Bettgestell und schlafe so schnell ich kann ein.

INTERVIEW



Foto: Sylva Witt

„Duftende Pixellandschaften“

GEE-Autor und Schöpfer der „Hartmut und ich“-Romane **Oliver Uschmann** über Naturschönheit in Videospiele und die Macht der Medien

Wie viel von dir steckt in Dennis? Hast du dich als Jugendlicher auch in Videospiele geflüchtet?

Auf jeden Fall. Bei „The Legend Of Zelda“ auf dem Gameboy habe ich mir auf jedem Bildschirm zuerst immer die Pixellandschaft ganz genau angeguckt. Ich habe sie förmlich gerochen! Und als Kind hatte ich Alpträume wegen dieser „Super Mario“-Wolken mit den Gesichtern, die einen immer verfolgen.

Du beschreibst Videospiele sehr exakt. Das ist in Romanen immer noch eher ungewöhnlich.

Es war mir wichtig, Computerspiele nicht nur als Staffage zu behandeln, sondern richtig auszuerzählen. Denn die Spiele begleiten einen durchs Leben wie ein Lied oder ein Buch.

Steht Dennis für dich symptomatisch für die Jugend von heute?

Ich denke, das Symptomatische an ihm ist sein Misstrauen. Wenn ich heute 15 wäre, würde ich ähnlich auf die Nachrichten reagieren wie Dennis. Die vermitteln einem das Bild, dass überall der nächste Kindesentführer lauern könnte. Dazu kommen noch die Klimakatastrophe, die Finanzkrise, die Arbeitslosigkeit ... All das führt dazu, dass Jugendliche kein Vertrauen mehr in ihre Umwelt haben und sich zurückziehen.

Warum sind Videospiele für das Leben von Dennis so wichtig?

Spiele wie „Project Zero“ oder „Silent Hill 4: The Room“ bestärken ihn in seiner Vorstellung von einer bedrohlichen Welt. Er findet sich in ihnen wieder. Für ihn ist die komplette Welt ein Survival-Horror. Zudem spielt er gern Kriegsspiele. Sie haben auf ihn eine beruhigende Wirkung, weil sie eine Komplexitätsreduktion darstellen. In der echten Welt kann er sich nicht den Weg freischießen und Kinder aus den Händen ihrer Entführer befreien. Daher ist die Realität für ihn viel virtueller und verwirrender als ein Spiel. Nach den üblichen Klischeevorstellungen wäre er ein klarer Amok-Kandidat. Aber dem ist nicht so. In „Brothers In Arms“ wird er zum Beispiel ständig erschossen, weil er die Naturschönheit der holländischen Landschaft um ihn herum bewundert. Das passiert mir auch andauernd.

„Das Gegenteil von oben“ ist im Script5-Verlag erschienen und für 12,90 Euro überall im Buchhandel zu haben.



„Metal Slug 5“
SNK, 2004, Neo Geo



„Thunder Force IV“
Technosoft, 1992, Mega Drive



„R-Type“
Irem, 1989, Amiga



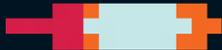
„Duke Nukem“
Apogee, 1991, PC



„Super Mario Bros.“
Nintendo, 1985, NES



„1943 The Battle Of Midway“
Capcom, 1987, Arcade



„Blazing Lasers“
Hudson, 1989, Turbo Grafx-16



„Super Cobra“
Konami, 1983, Colecovision



„Super Turrican“
Factor 5, 1993, SNES



„Incantation“
Titus, 1996, SNES



„Violator“
Codemasters, 1991, Atari ST



„Air Buster“
Kaneko, 1990, Arcade

GALERIE

Dauerfeuer

Die Summe aller Schüsse, die wir bislang in Videospielen verballert haben, würde unsere Vorstellungskraft sprengen. Hier sind 65 Projektile, in die wir uns verschossen haben

Text: Sven Stillich



„Radiant Silvergun“
Treasure, 1998, Saturn



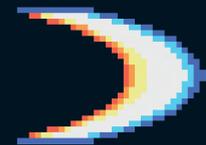
„Datastorm“
Visionary Design, 1988, Amiga



„Super SWIV“
SCi, 1994, Mega Drive



„Super Metroid“
Nintendo, 1994, SNES



„Darius Twin“
Taito, 1991, SNES



„Time Slip“
Sales Curve, 1993, SNES



„Contra III“
Konami, 1992, SNES



„Super Star Soldier“
Hudson, 1990, Turbo Grafx-16



„Submarine Attack“
Sega, 1990, Master System



„Twin-Hawk“
Toaplan, 1989, Arcade



„Alien Breed“
Team17, 1991, Amiga



„Aerial Assault“
Sega, 1990, Master System



„Thunder Spirits“
Technosoft, 1991, SNES



„Tiger-Heli“
Taito, 1985, Arcade



„Spinmaster“
Data East, 1993, Neo Geo



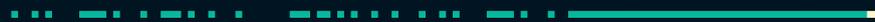
„Super Aleste“
Compile, 1992, SNES



„Andro Dunos“
Visco, 1992, Neo Geo



„Operation Logic Bomb“
Jaleco, 1993, SNES



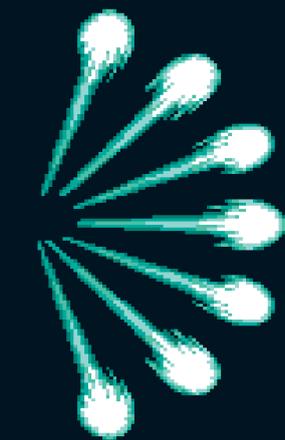
„Defender“
Williams, 1980, Arcade



„Jurassic Park Part 2: The Chaos Continues“
Ocean, 1994, SNES



„Twin Cobra“
Toaplan, 1989, TurboGrafx-16



„R-Type III: The Third Lightning“
Irem, 1993, SNES



„Katakis“
Factor 5, 1988, Amiga



„M.U.S.H.A.“
Compile, 1990, Mega Drive



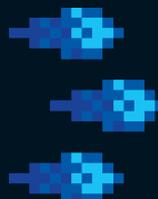
„Crime Wave“
Access, 1990, Amiga



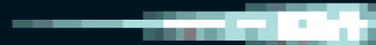
„Bio Metal“
Athena, 1993, SNES



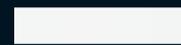
„Mega Man X2“
Capcom, 1995, SNES



„Fantastic Night Dreams: Cotton“
Success, 2000, Neo Geo Pocket Color



„Robocop Versus The Terminator“
Interplay, 1993, SNES



„Space Invaders“
Taito, 1978, Arcade



„Blood Money“
DMA Design, 1989, Amiga



„Markham“
Sun Electronics, 1983, Arcade



„Axelay“
Konami, 1992, SNES



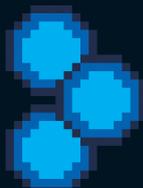
„Psycho Chaser“
Sting, 1990, TurboGrafx-16



„Aero Fighters 2“
Video System, 1994, Arcade



„Barunba“
ZAP, 1989, TurboGrafx-16



„Realm“
Flair, 1996, SNES



„Metroid“
Nintendo, 1986, NES



„Dead Moon“
Natsume, 1991, TurboGrafx-16



„Galaga“
Namco, 1981, Arcade



„Soldier Blade“
Hudson, 1992, TurboGrafx-16



„D-Force“
Asmik, 1991, SNES



„Final Soldier“
Hudson, 1991, TurboGrafx-16



„Last Resort“
SNK, 1992, Neo Geo



„Twinkle Star Sprites“
ADK, 1996, Neo Geo



„Air Zonk“
Red Company, 1992, TurboGrafx-16



„Zombies Ate My Neighbors“
LucasArts, 1993, SNES



„Gradius III“
Konami, 1990, SNES



„Line of Fire“
Sanritsu Denki, 1991, Master System



„Mr. Heli“
Irem, 1989, Amiga



„Earth Defense Force“
Jaleco, 1991, SNES



„Raiden“
Seibu Kaihatsu, 1991, SNES



„Atomic Robo-Kid“
UPL, 1990, Mega Drive



„Gatchaman: The Shooting“
Warashi, 2002, PS1

Ein Mensch? Nein, das klappt nicht. Ein Auto, ein Haus oder eine Blume? Auch nicht, viel zu komplex. Der einzige Gegenstand, der mit einem einzigen Pixel dargestellt werden kann, ist eine Kugel, ein Schuss. Der Tod ist so lange klein, bis er uns trifft. Die Kugel ist das Atom der Bildschirmdarstellung, sie ist unteilbar und pure Information. Dennoch braucht sie etwas, damit wir sie als solche wahrnehmen: Bewegung und Zusammenhang. Sie muss auf uns zufliegen, damit wir die Gefahr erkennen. Und wir müssen von einem Spiel darauf vorbereitet werden, dass wir beschossen werden könnten, dass dieses Pixel vielleicht unser letztes ist. Das sind die Regeln seit Jahrzehnten – und die gelten bis heute: In jedem Projektil, das auf uns zukommt, steckt dieses einzelne Pixel, und wir reagieren auf jeden Schuss wie auf dieses Pixel. Alles, was wir ihm hinzufügen – einen Feuerschweif, ein Geräusch, den Zweiten Weltkrieg – ist nur Staffage. Ein Pixel, das reicht, um uns Angst zu machen. Das einzige andere Objekt, das nur einen Punkt benötigt, um wiedererkannt zu werden, braucht die Gruppe, um seinen Namen zu erhalten: Es sind die Sterne. Über uns am Firmament hängen helle Einsen inmitten vieler Millionen Nullen. Sie erinnern uns jede Nacht daran, dass auch das Leben selbst einst mit einem Knall entstanden ist. Mit einem Schuss ins Schwarze.

Rückspiel

In jedem Heft präsentieren wir euch ein Spiel, das wir vor Jahren ins Herz geschlossen haben und das uns bis heute nicht loslässt

Gewusst?

„Jet Set Radio“ war eines der ersten Konsolenspiele, in denen die Spieler eigene Kreationen über das Internet austauschen konnten: Graffiti-Tags, die mit einem eingebauten Editor selbst erstellt wurden.

Jet Set Radio Future

Schräg, schrill und bunt: Mit Comicgrafik und Popmusik wollte „Jet Set Radio“ die Spielewelt revolutionieren und teilte schnell das Schicksal vieler Revolutionäre: Es wurde kaum gehört

Text: Carsten Görig

Hey, you!“ Gum, das Mädchen in dem hellblauen Minikleid, wippt auf ihren Inlineskates. Sie ruft uns. Lässt mit ihrem kecken Ruf unser Herz höher schlagen. Will uns in ihre Comicwelt entführen wie eine freche Sirene. Sie lacht, und mit einem prägnanten Riff startet „Magical Girl“, ein Lied so frisch und hysterisch wie das

Spiel, das jetzt beginnt: „Jet Set Radio“. Es tobt darin ein Bandenkrieg. Gangs, die GGs, Rapid99 oder Love Shockers heißen, kämpfen in einem futuristisch-abstrakten Tokio um die Macht über die Straße. Sie rasen auf Inlineskates durch die Großstadt, sprühen Graffiti, setzen Tags und markieren damit ihre Reviere. Ein unschuldiger Spaß zu treibender Musik ist das – bis die Polizei eingreift. Es ist nicht die Polizei des Staates, sondern die eines mächtigen Industriekonzerns, der ganz Japan in seiner Hand hat und ausquetscht, der gegen Menschen vorgeht, die sich nicht anpassen möchten, der alle und alles unterjochen und kontrollieren will. Rokkaku heißt der Konzern mit dem sinistren Gouji an der Spitze. Die Geheimpolizei und deren Inspektor Hayashi sind seine besten Schergen und können im Spiel nur per Spraydose gestoppt werden. Das nimmt die GG-Gang in Angriff, deren Mitglieder der Spieler wechselweise übernimmt. So beginnt eine Revolution mit Farbe und Musik.

Fast zehn Jahre ist es her, dass Sega versucht hat, mit ein paar exzellenten Titeln und seiner Dreamcast-Konsole die Videospielewelt umzukrempeln, sie aufzufrischen und aufzumischen. Sega will damals ein Verständnis von Popmusik ins Spiel bringen, das davor nie erreicht worden war und danach nicht mehr erreicht werden wird. „Rez“ und „Space Channel 5“ heißen die beiden anderen Games, die innovative Grafik mit Musik und frischem Gameplay mischen. Doch das Experiment scheitert schnell: Die Spiele floppen, und die Produktion der Dreamcast wird eingestellt. Der

Traum vom Pop ist spätestens mit dem Erscheinen und dem erneuten Misserfolg des Nachfolgers von „Jet Set Radio“ vorbei – „Jet Set Radio Future“ geht auf Microsofts Xbox unter. Sega beschränkt sich nun darauf, gewinnbringende Marken Jahr für Jahr aufzufrischen und lässt von Experimenten ab. Wer heute „Jet Set Radio Future“ spielen will, der kann das auf der Xbox 360 tun, denn darauf läuft es noch, und dieses Spiel wird auch heute kaum jemanden unbeeindruckt lassen – nicht jene, die es zum ersten Mal ausprobieren, und vor allem nicht die Fans der ersten Stunde. Für sie ist es eine Erinnerung an eine vergangene Zeit, in der sie geglaubt und gehofft haben, dass Spiele tatsächlich wie eine gute Platte sein könnten, die man wieder und wieder spielen kann.

„Mir genügt es, wenn sich mein Game im Gedächtnis der Spieler einbrennt. Das ist mir wichtiger als Rekordverkäufe“, hat Takayuki Kawagoe beim Erscheinen seines Spiels gesagt – als hätte der Produzent von „Jet Set Radio Future“ dessen Schicksal schon geahnt. Dabei wollte das Team

von Smilebit, einem internen Entwicklungsstudio von Sega, mit den „Jet Set Radio“-Titeln damals etwas radikal Neues wagen. „Uns ging es nicht darum, Millionen

„Jet Set Radio“ sieht aus wie mit der Hand gezeichnet – so etwas kann zu dieser Zeit nur Segas neue Dreamcast

von Polygonen auf den Bildschirm zu werfen und so realistisch wie möglich zu sein. Wir wollten etwas schaffen, das seinen eigenen Stil hatte“, erinnert sich Kawagoe, „wir wollten ein Zeichen setzen, dass es auch anders geht.“ Smilebit hat damals alle künstlerischen Freiheiten und ein junges Team, bei dem jeder seine Vorlieben und Ideen in das Spiel einfließen lassen kann. „„Jet Set Radio“ war zwar von Mangas beeinflusst, aber es ist kein spezieller Stil, den wir nachgeahmt haben“, sagt Kawagoe heute. „Jeder hat seine Lieblingscomics mitgebracht, und wir haben eine Schnittmenge daraus gebildet, die wir Manga-Dimension nannten.“ Alle sind sich damals einig: Das Spiel soll aussehen wie ein bewegter Comic. Mit einer 3D-Engine zweidimensional wirkend, abstrakt und doch echt. Cel-Shading heißt das Zauberwort, eine Technik, mit der Computergrafik dazu gebracht werden soll, wie handgezeichnet zu wirken. „Jet Set Radio“ ist das erste Spiel, das so etwas zeigt, und die Dreamcast ist die erste Konsole, die genug Rechenleistung hat, um das auch darzustellen. Denn Cel-Shading braucht viel Leistung, um simpel auszusehen. Einen weiteren Einfluss auf den Stil von „Jet Set Radio“ hat die Mode junger Japaner in Tokios Szenevierteln. „Wenn man durch die Straßen unserer Hauptstadt geht, sieht man, wie sich deren Kleidung auf die verschiedenen Gangs im Spiel ausgewirkt hat“, sagt Produzent Kawagoe: Die GGs sind die funky Hipster, die Love Shockers Punkrock, Poison Jam die bewusst hässlichen Freaks. ➔



Gewusst?
 Hinter „The Latch Brothers“,
 die den Soundtrack für
 „Jet Set Radio Future“ gemixt
 und teilweise geschrieben
 haben, steckt Mike D
 von den Beastie Boys.



Sprayen, Grinden, Kämpfen: Die GGs erobern
 mit Spaß, Farbe und Musik die Straße zurück



Unten: DJ Professor K, cooler Redner,
 geschmackvoller Musikkenner
 und die Seele von „Jet Set Radio“



Im Spiel selbst geht es vor allem um zwei eigentlich einfache Dinge: um Inline-Skates-Fahren und Sprayen. Doch dabei ist exaktes Timing ebenso gefragt wie ein gutes Auge für schnelle Wege. In den jeweiligen „Jet Set Radio“-Spielen sind die beiden Gameplay-Elemente unterschiedlich gewichtet: War es im ersten Teil noch harte Arbeit, die Tags per Stickbewegung zu zeichnen, so geschieht das in „Jet Set Radio Future“ mit einem Knopfdruck. Es ist deutlich leichter zu spielen und fühlt sich dadurch viel fließender an. Wenn es läuft, balanciert der Spieler auf einer Leitplanke, springt auf Parkbänke und lässt sich an Werbetafeln entlanggleiten, zieht im Vorbeifahren die Spraydose aus der Tasche und setzt seine Marke, um gleich darauf an den näch-

Von der Parkbank auf eine Leitplanke springen, an Werbetafeln entlanggleiten und weiter: spielen wie in Trance

sten Laternenmast zu springen und auf Stromleitungen davonzurasen. Immer besser, immer wilder werden seine Kombinationen, bis er fast in Trance die Knöpfe drückt. Kaum zu glauben, dass viele Hardcore-Spieler den ersten Teil mit seiner hakeligen Steuerung vorziehen. Auch Smilebit-Entwickler Masayoshi Kikuchi ist davon überzeugt, dass „Future“ das bessere Spiel ist: „Wir haben die Steuerung verbessert, denn viele sind damit schlecht zurechtgekommen“, sagt er. „Das Wichtigste aber war: Wir konnten endlich unsere Vorstellung einer lebendigen Stadt umsetzen.“ Während im ersten Teil die Straßen der Stadt noch leer waren, sind in „Jet Set Radio Future“ Menschen unterwegs. Sie füttern Vögel oder küssen sich in den Seitenstraßen. „Das wirkt sich auf die gesamte Atmosphäre aus“, sagt Kikuchi – und wirklich: Bemerkt der Spieler die Details, wird aus dem Shibuya Terminal ein belebter Busbahnhof – und damit mehr als ein Level, in dem er Tricks ausführt. Die Stadt wird zu seiner Stadt. Es sind diese Menschen, für deren Freiheit er kämpft. Smilebit hat es geschafft, die unterschiedlichsten Stadtteile in das Spiel zu integrieren und dabei Brüche im Design zu vermeiden. Die Neonnacht der 99. Straße, der heruntergekommene Slum Kibogaoka Hill oder die bunte Achterbahn des Sky Dinosaurian Square: Sie alle sind einzigartig faszinierend, komplett unterschiedlich zu bewältigen und stets ein passendes Puzzlestück im Gesamtbild Tokios.

Und an jedem Ort läuft Musik. Nicht umsonst haben alle GGs Kopfhörer auf. Das namensgebende „Jet Set Radio“ ist überall, es ist ein Piratensender, geführt von DJ Professor K – und das spielt den bis zu den neueren Teilen von „GTA“ ambitioniertesten Soundtrack eines Videospieles: speziell gemischte Stücke, die perfekt auf die Stadtteile abgestimmt sind, Musik, die im Nachtleben tanzt, schmutzig durch die Abwasserkanäle hallt und in den bürgerlichen Straßen von einer Revolution kündigt, die tanzend kommen wird. Japanischer Pop mischt sich mit HipHop und Electrostücken. Kein Wunder, sind doch die meisten Tracks von Grand Royal lizenziert, ein Label, das die Beastie Boys betrieben haben. Die Stücke sind ineinandergemixt und zu einem treibenden, nie langweilig werdenden Sound verwoben, der nur dann verstummt, wenn Professor K per Radio neue Aufgaben stellt: Sprühe hier, such dort die feindliche Gang, pass auf, die Rokkaku-Polizei hat ihre Spezialtruppe geschickt, färbe sie ein! Kaum hat man es gehört, macht man sich auf den Weg und freut sich darauf, Farbe in die Stadt zu bringen.

Für die, die „Jet Set Radio Future“ gespielt und schätzen gelernt haben, wird es immer da sein, denn es ist etwas, das

nur wenige Spiele sind: ein guter Freund, der einem auch nach Jahren immer wieder Neues zu erzählen hat. Es ist bunt, es ist unbeschwert, es will die Revolution auf seine Art. „Jet Set Radio Future“ begehrt auf gegen das graue Einerlei, will Freude und Spaß machen, zum Nachdenken bringen, einem Musik vorspielen. Es hebt die Hand und sagt: Wenn ihr etwas macht, dann macht es mit Lust, macht es mit Leichtigkeit, nicht verbittert. Und das ist etwas, wofür man dieses Spiel einfach lieben muss. ☑



Straftat aus der Dose

Was Graffiti-Spiele schon alles erlebt haben

Wenn der Bürgermeister einer Stadt Wände reinigen lässt, hat das meistens mit Graffiti zu tun und damit, dass Graffiti seiner Meinung nach die Stadt verschandelt, es sich nicht gehört und weg muss. Für andere ist es eine überaus gute Gelegenheit, Werbung in eigener Sache zu machen. Am 21. Oktober 2000 geschah in San Francisco erst das eine, dann das andere. Denn nur ein paar Straßen von der Säuberung entfernt hatte Sega zum Verkaufsstart von „Jet Set Radio“ den „Graffiti is Art“-Wettbewerb ausgerufen. Der wurde erst von der Stadtverwaltung genehmigt, sollte dann aber verboten werden, weil er angeblich illegale Sprayereien fördern würde. Das Verbot ließ sich nicht mehr durchsetzen, also wurde geschrubbt.

Ähnlich ging es Mode-Designer Marc Ecko bei einem Graffiti-Event in New York, das als Werbung für sein Sprayer-Spiel „Getting Up“ dienen sollte. Nachgemachte U-Bahn-Wagen wurden besprüht, obwohl die Stadt die erst erteilte Genehmigung wieder zurückziehen wollte. In seinem Blog machte Ecko erst auf dicke Dose und bedankte sich bei Bürgermeister Bloomberg für die Unterstützung durch die werbewirksamen Gerichtsverfahren. Das Grinsen ist ihm aber wohl vergangen, als Australien das Spiel verboten hat mit der Begründung, es rief zu Straftaten auf. Ein Schicksal, das es mit einem weiteren Titel teilt, in dem man Graffiti sprühen kann: „GTA: San Andreas“. Da ging es dann aber nicht mehr um Tags, sondern um Sex. Und der scheint noch gefährlicher zu sein als Farbe.



ONLINE-ROLLENSPIEL

„In einem Roman leben“

Die Entwickler des kostenlosen Online-Rollenspiels „Runes Of Magic“ scheuen eigentlich die Öffentlichkeit. Mit **Tony Tang**, dem Gründer von Runewaker Entertainment, konnten wir nun erstmals über sein Spiel, glaubwürdige Welten und Klassengesellschaften im Netz sprechen

Tony Tang will seine Spieler mit spannenden Geschichten fesseln



Made In Taiwan

Entwickler Runewaker wurde 2004 von den Brüdern John und Tony Tang (31) in Taichung gegründet und überzeugte mit dem Erstling „Runes Of Magic“ die Kritiker. Mittlerweile zählt der Titel, der unter dem Namen „Radiant Arcana“ für Asien entwickelt wurde, in Europa und den USA 1,9 Millionen Spieler.

spiegelt sich in unserem Spiel wider. Außerdem haben wir versucht, kulturelle Eigenarten zu vermeiden, damit Spieler auf der ganzen Welt „Runes Of Magic“ genießen können.

Auch euer grafischer Stil ähnelt „World Of Warcraft“ in vielen Bereichen. Warum habt ihr euch für diesen Comic-Look entschieden?

Wir haben uns gleich zu Beginn der Produktion auf unseren jetzigen Stil festgelegt. Dabei ging es nicht darum, jemanden zu imitieren. Aber eine zu experimentelle Darstellung verschreckt nur die Spieler. Schließlich versteht auch nicht jeder Picasso. Darum haben wir ein grafisches Design gewählt, mit dem die Mehrzahl der Spieler etwas anfangen kann.

Wie gestaltet ihr Geschichten, die ein großes Ganzes erzählen, aber auch jeden einzelnen Bewohner einer Spielwelt einbinden?

Unser Hauptaugenmerk liegt auf der Gestaltung einer überzeugenden Hintergrundgeschichte. Alle unsere Quests werden dann mit dieser Geschichte verknüpft, und über epische Aufgabenreihen verbinden wir die verschiedenen Teile unserer Welt. Unsere Spieler sollen das Gefühl haben, dass sie in einem Fantasy-Roman leben.

Wo seht ihr Bereiche, in denen Online-Rollenspiele von Einzelspieler-Titeln lernen können?

Singleplayer-Games können den Spieler überraschen und tief in ihre Welt hineinziehen. Es ist sehr schwer, dasselbe in Multiplayer-Spielen zu schaffen. Wir müssen jedem ja das gleiche Erlebnis bieten, egal wann er angefangen hat zu spielen. Der Spieler soll das Gefühl haben, in der Story eine wichtige Rolle zu spielen. Aber das ist problematisch. Denn wenn jeder etwas Besonderes ist, verliert das Besondere seinen Reiz. Dieses Problem beschäftigt uns am meisten.

Runes Of Magic“ habt ihr eigentlich für ein asiatisches Publikum entwickelt. Was musset ihr für den europäischen Markt ändern, um den westlichen Geschmack zu treffen?

Tony Tang: Das ist ein Irrglaube. Wir sitzen zwar in Taiwan, aber mit „Runes Of Magic“ haben wir von Anfang an auf ein westliches Publikum abgezielt. Viele von uns wurden von westlichen Games wie „World Of Warcraft“, „Ultima Online“ und „Dark Ages Of Camelot“ beeinflusst. Das

Wer will, kann in „Runes Of Magic“ Objekte für echtes Geld kaufen. Schafft ihr damit nicht Klassengesellschaften in der virtuellen Welt?

Nein. Bei uns können die Nutzer nahezu alles erhalten, ohne echtes Geld dafür einzusetzen. Spiele, in denen man einen monatlichen Obulus entrichtet, haben ähnliche Voraussetzungen: Je mehr man spielt, desto besser ist man ausgestattet. Aber auch dort ist wohl jeder Online-Spieler schon einmal über „Goldhändler“ und ähnliche Ärgernisse gestolpert.

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



01 Erfolgstyp Mehrere tausend chinesische Spieler haben im Remake des Online-Games „Hot Blooded Legend“ die Eingänge virtueller Städte mit ihren Avataren blockiert. Die Proteste waren entstanden, weil in der Neuauflage „The Legend Returns“ Spieler mit echter Währung alle Erfolge kaufen können, statt sie sich durch das Lösen von Quests zu verdienen. **02 Immobilienhai** „Monopoly City Streets“ ist eine besondere Variation des Spielprinzips von Straßenkauf und Hotelbau. Auf Google Maps können die Spieler jede real existierende Straße erwerben, mit Wohnungen bebauen und gewinnbringend verkaufen, um schließlich reichster Baumgärtner der Welt zu werden. www.monopolycitystreets.com

COUNTER-STRIKE

Mit den Waffen einer Frau

Die **Snogard Dragons** spielen als erstes rein weibliches Team „Counter-Strike“ in der Electronic Sports League. Die fünf Frauen kassieren viele Niederlagen und böse Kommentare – trotzdem geben sie nicht auf *Text: Mathias Hamann*

Noch 25 Minuten bis zum Matchbeginn. Die Maus ist zu schnell. Jennifer Löhr will so nicht spielen. Sie spricht mit dem Schiedsrichter, der holt einen neuen Computer hinter dem Bühnenvorhang hervor. Dann stöpselt er die Kabel um. Noch 20 Minuten. Ein junger Mann nähert sich Jennifer Löhr, es ist ihr Freund. Er wünscht ihr viel Glück. Bussi, und dann geht er von der Bühne. Noch 15 Minuten. Jennifer Löhr sitzt in einem Saal des Ruhrkongress-Zentrums Bochum. Die 22-Jährige spielt mit ihren vier Teamkameradinnen derzeit als erstes reines Frauenteam „Counter-Strike“ in der obersten Klasse der Electronic Sports League, der deutschen Liga für Computerspiele. Das Management des Teams „Snogard Dragons“ hatte im Sommer das alte Team entlassen und statt fünf neuen jungen Männern ein spielerisch durchschnittliches Frauenquintett angeheuert. Das führte zu Unmut in der Szene, die hinter der Neubesetzung eine PR-Maßnahme für Sponsoren witterte. „Natürlich fehlt uns das Niveau der anderen Teams“, sagt Jennifer Löhr, „doch das stört mich nicht.“ Was sie stört: Ihre Maus funktioniert immer noch nicht. Die Verantwortliche für den Zeitplan kommt. Noch zehn Minuten. Der Referee wuchtet einen dritten Rechner hinter dem Vorhang hervor. Der PC fährt hoch, und tatsächlich: Nun stimmt die Konfiguration. Noch fünf Minuten. Gleich geht es gegen die fünf Jungs von n!Faculty. Sollten die Frauen auch nur

ein paar Runden holen und nicht völlig untergehen, wäre das bereits ein Erfolg. Der Gegner sieht es locker: „Wir haben nicht richtig trainiert“, sagt Jérôme Tóth von n!Faculty, und: „Frauenteam sind noch nicht ernst zu nehmen.“ Ein Moderator macht Stimmung in der Halle und ruft die Anhänger der Snogard Dragons auf: Einige Zuschauer jubeln, aber es gibt auch vereinzelte Buhrufe, und manche schreien „Ausziehen! Ausziehen!“ Jennifer Löhr kam durch ihren Bruder zu „Counter-Strike“. Mit Freunden haben sie Lan-Partys im Elternhaus veranstaltet, ihre Mutter ließ sie mitspielen, schickte sie aber um zehn Uhr ins Bett, so lange sie noch klein war. Heute arbeitet Jennifer Löhr als Fachinformatikerin beim Eisenbahn-Bundesamt und trainiert nebenher „vier, fünf Abende die Woche, jeweils zwei, drei Stunden“. Als Spitznamen hat sie „Lunatic“ gewählt: „Verrückt“ war das erste Wort, das ihr im Wörterbuch gefallen hat. Ihre Lieblingswaffe ist das Scharfschützengewehr, sie mag gerne Kopf-

Erotik im E-Sport

Immer mehr Manager setzen bei der Vermarktung ihrer Clans auf knapp bekleidete Frauen. Die Spielerinnen von „Pink Zinic“ dominieren derzeit das Frauen-„Counter-Strike“ – und posieren für aufreizende Fotos. „Das zieht Fans und Sponsoren an“, sagt Cengiz Tüylü, Manager bei Mousesports. Auch sein eigener Clan hat „aus Promogründen“ ein Team aus fünf hübschen Russinnen verpflichtet, die gerne für Fotografen ihren Bauchnabel zeigen.

schüsse. Doch dazu kommt sie heute nicht, denn die Dragons verlieren Runde um Runde. Einmal steht sie als letzte ihres Teams im Match, „Lunatic, Lunatic“ brandet es durch den Saal. Am Ende verlieren die Damen deutlich mit 16:2. Sind sie traurig über die Niederlage? „Was uns stört, waren unsere Fehler“, sagt Jennifer Löhr, „aber wir konnten denen immerhin zwei Runden abknöpfen.“ Sie weiß um die bösen Kommentare auf Szenewebsites („Geht zurück in die Küche, wo du und deine Freundinnen hingehören“) – aber die ignoriert sie: „Wir können mit jedem Spiel nur besser werden“, sagt sie noch, und dann will das ganze Team endlich feiern gehen. Eine letzte Frage: Spielt sie eigentlich gegen ihren Freund? „Nee“, lacht sie, „der spielt auf einem anderen Level.“ Sie meint: Er spielt schlechter als sie – „und das macht dann keinen Spaß“.

Jennifer Löhr, 22, ist „Lunatic“ – viele Männer finden das verrückt



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



01 Prominenz Cherie Blair, Gattin des britischen Ex-Premiers, wird von der englischen Presse kritisiert, seitdem bekannt geworden war, dass sie dem Vorstand der Firma „Magnitude Gaming“ beigetreten ist. Das Unternehmen sponsert ein „Counter-Strike“-Team. Im vergangenen Jahr hatte Blair noch eine Erklärung unterzeichnet, die den negativen Einfluss von Gewaltspielen auf Jugendliche beschwor. **02 Zahltag** Bisher war der Multiplayer-Shooter „Quake Live“ kostenfrei. Hersteller Id-Software gab nun jedoch bekannt, dass der Service nicht über Werbeeinnahmen gedeckt werden kann und deshalb für den Zugang zu Premiuminhalten bald in die Tasche gegriffen werden muss.

„Digitale Graffiti“

Der Künstler **Vicente Montelongo** fährt mit Rennrad und GPS-Sender durch die Straßen von San Francisco, um die Figuren aus Spielen wie Pac-Man oder Space Invaders auf Satellitenbilder der Stadt zu malen

Interview: Danny Kringiel

Wie kommt man auf die Idee, auf dem Straßennetz einer Stadt gigantische Pixelbilder zu formen, die kein Mensch sehen kann? Ich habe mich schon lange mit digitaler Graffiti beschäftigt, die nur in Form von Daten und nicht im realen Raum existiert. Dann stieß ich auf William Gibsons Roman „Futurama“, in dem eine Figur besessen von der Idee ist, ihr gesamtes Leben digital zu speichern, indem sie jede ihrer Bewegungen mithilfe eines Computeranzugs aufzeichnet. Mir wurde klar, dass so etwas mit ganz einfachen Mitteln möglich ist: mit einem GPS-Handy, das Routen als Dateien speichert, die man dann in Google Earth als Linien sichtbar machen kann. Ich habe eine Figur auf eine Stadtkarte gezeichnet, bin mit der Karte in der Hand losgedüst – und es hat funktioniert.

Ein Radfahrer, der in eine aufgefaltete Karte versunken durch die Straßen von San Francisco radelt – hattest du nie Probleme mit der Polizei?

Einmal bin ich während einer Fahrt auf ein Regierungsgrundstück gestoßen, das auf meiner Linie lag. Da hat man mich natürlich nicht durchgelassen. Ich habe mein GPS auf Pause gestellt, auf der anderen Seite des Gebäudes wieder eingeschaltet – und dann voller Glück gesehen, dass das Gerät die unterbrochene Linie verbindet. Die Sache ist aber wirklich oft heikel: Auf der Tour muss ich in geraden Linien mitten durch Parks und dichten Verkehr fahren, damit mein Strich nicht abbricht – oder sogar über private Grundstücke. Und hier in den USA herrschen recht drastische Ansichten über das unerlaubte Betreten von Privatbesitz.

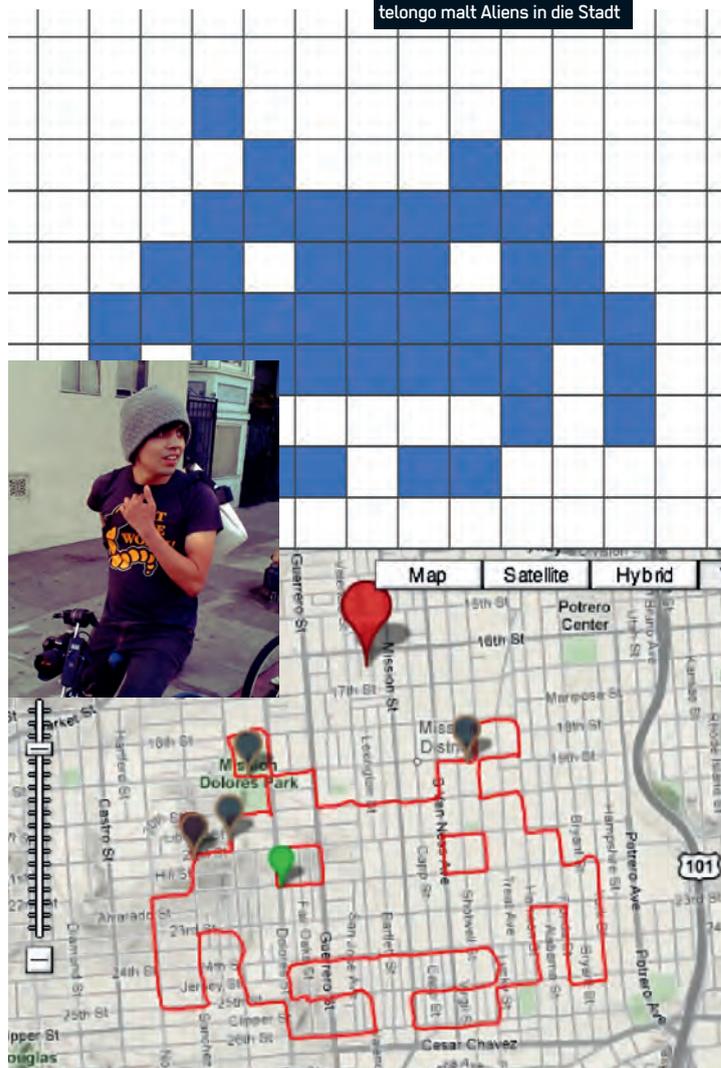
Warum fährst du gerade die Umriss von Retro-Spielfiguren nach?

Ich liebe die Ästhetik der Atari-2600-Ära. Heute wirken Games wie ein hochaufgelöster Actionfilm. Damals war es eher, als würde man ein Buch lesen: Das Spielerlebnis entstand erst mithilfe der eigenen Vorstellungskraft. Außerdem ist San Francisco mit seinem rechtwinkligen, schachbrettartigen Straßennetz wie geschaffen für Figuren aus Pixeln.

Wie soll es in Zukunft mit deinen GPS-Bildern weitergehen?

Ich würde gerne mal Bilder in einer Stadt fahren, deren Straßen verworrener und organischer sind – zum Beispiel Tokio oder São Paulo. Und ich bereite gerade eine Serie von Figuren vor, die als Einzelbilder aneinandergereiht eine Animation ergeben. Das wird ganz schön hart für mich: Jedes Bild bedeutet 15 Kilometer Radstrecke – und die Straßen sind verdammt steil in dieser Stadt.

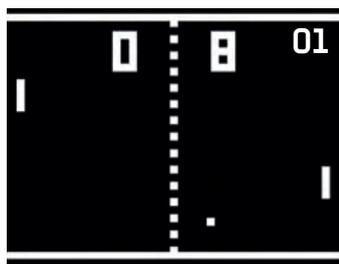
Invasion mit GPS: Vicente Montelongo malt Aliens in die Stadt



Ein Bild für die Götter

Die Tradition des „GPS-Drawings“ reicht viel weiter zurück, als man vermuten könnte: Vor mehr als 2000 Jahren scharrten die Nazca-Indianer in Peru auf 500 Quadratkilometern gigantische Figuren in den Wüstenboden, um ihren Göttern zu hulden. Die Bilder richteten sie am Stand des Sternenhimmels aus – ganz ohne Satelliten und Handys. Und das Seltsamste: Viele der Figuren wirken heute, als wären sie einem alten Computerspiel entsprungen.

++ NEWS ++ NEWS ++ NEWS ++



01 Anspielung Unter dem Titel „Schöpfung Digital – Historie und Kunst im Computerspiel“ wird im Kunstforum Halle vom 25. Oktober bis zum 29. November das Medium Spiel aus unterschiedlichen Blickwinkeln betrachtet. Besucher können dort die künstlerische Entwicklung der Games anhand spielbarer Exponate selbst erleben. www.snipurl.com/kunsthalle **02 World Of Warcraft** Die Ausstellung „WoW: Emergent Media Phenomenon“ ist ab Oktober im Laguna Art Museum in Laguna Beach, Kalifornien zu sehen. Die Arbeiten zeigen Auswirkungen auf Kultur und Gesellschaft und verbinden Gamedesign und Gegenwartskunst zu eindrucksvollen Werken. www.snipurl.com/wowart

IMMERSION

Mehr Angst, mehr Wut

Emotionale Intelligenz ist der Schlüssel zur Erschaffung authentischer Spielwelten – das behauptet jedenfalls die junge Firma **Artificial** aus Puchheim. Mit dem Programm „EKI One“ will sie erstmals fühlende Spielfiguren in Games möglich machen



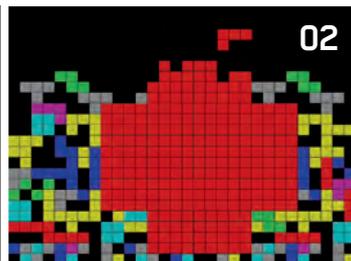
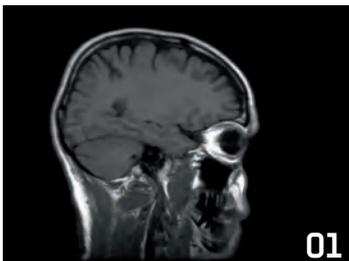
Künstliche Freunde

Im preisgekrönten Download-Game „Façade“ von 2005 interagiert der Spieler über einfache Texteingaben mit einem befreundeten Ehepaar. Im Laufe der Unterhaltung gilt es, die Emotionen der künstlichen Bekannten anhand ihrer Gesichtsausdrücke zu deuten, ihre Gefühle nicht zu verletzen und keine unangenehme Atmosphäre aufkommen zu lassen. <http://interactivestory.net>

Die Vision, ein denkendes Wesen zu erschaffen, stammt bereits aus der Antike. Der Begriff „Künstliche Intelligenz“ (KI) wurde 1956 geprägt. Doch ein halbes Jahrhundert später sind die virtuellen Figuren in Videospielen immer noch sehr weit entfernt davon, authentisch zu wirken. Das möchte Frank Gwosdz aus Oberbayern jetzt ändern. Er hat mit ehemaligen Kommilitonen aus seinem Informatikstudium die Firma Artificial gegründet und „EKI One“ vorgestellt, eine KI-Software, die voll auf Gefühle in virtuellen Welten setzt. Sind Figuren in Strategie- oder Rollenspielen zum Beispiel wütend, soll sich das dank seines Programms auch auf ihre Wahrnehmung auswirken. „Charaktere werden endlich Angst haben können“, sagt Gwosdz, „und geraten sie in Panik, werden sie auf ihrer Flucht Hindernisse einfach umrennen, statt einen Weg um sie herum zu suchen“. „EKI One“ wirkt auf den ersten Blick schlicht: In einem grafischen Interface werden den rechnergesteuerten Figuren emotionale Verhaltensmuster, Gesten und Körperhaltungen zugewiesen und damit ihre Reaktionen auf die Handlungen des Spielers festgelegt. So ausgestattet, können die Charaktere von den Entwicklern in ihre Spiele übertragen werden.

„Die Angst einer Mutter, die um das Leben ihres Kindes bangt – solche starken Gefühle wollen wir in künstliche Welten transportieren“, sagt Gwosdz. „EKI One“ soll die Story eines Spiels tiefer und unberechenbarer machen: Wie wird die Mutter reagieren, wenn sie mit ihrem Kind auf einen Marktplatz gerät, auf dem sich der Spieler gerade eine Schlacht mit der Stadtwache liefert? Wird sie sich schützend über ihre Tochter kauern? Oder schreiend davonlaufen? Die Möglichkeiten scheinen groß. Ob Gwosdz seine Versprechen auch einhalten kann, wird sich jedoch erst mit den ersten Spielen zeigen, die „EKI One“ eingesetzt haben. Derzeit nutzt zum Beispiel das Hamburger Studio Twintime die Technologie für sein Action-Adventure „Odessa Twins“. „EKI One“ ist ein sehr mächtiges Werkzeug“, sagt Entwickler Dieter Eichert: „Wir können jetzt Gegner erschaffen, die den Spieler verfolgen und dabei sehr vorsichtig sind, weil sie wirklich Angst haben, von ihm entdeckt zu werden. So etwas ist vorher nicht möglich gewesen.“ www.ekione.com

++ NEWS ++ NEWS ++ NEWS ++



01 Lückenfüller Eine Studie des Mind Research Networks aus New Mexico hat jetzt die positive Wirkung von bunten Blöcken auf graue Zellen bestätigt. In dem dreimonatigen Experiment stellten die Wissenschaftler fest, dass regelmäßiges „Tetris“-Spielen zu einem Wachstum der Hirnrinde und erhöhter Effizienz des Denkapparates führt. www.snipurl.com/grauzellen **02 Erste Hilfe** Emily Holmes von der Universität Oxford hat die Wirkung von „Tetris“ auf Personen mit posttraumatischem Stresssyndrom erforscht. Laut Holmes kann das Puzzle-Spiel, wenn es sofort nach traumatischen Ereignissen gespielt wird, helfen, Flashbacks des Geschehenen zu verhindern. www.snipurl.com/stressless

Produkte

31 gute Gründe zum Geldausgeben

Peregrine

Dieser Handschuh hält zwar überhaupt nicht warm, dafür kann man mit ihm zaubern. In Fantasy-Rollenspielen zum Beispiel: Statt Gesten, Angriffe oder eben Zaubersprüche mit Tastenkombinationen auf dem Keyboard auszulösen, muss man mit dem „Peregrine“ nur den Finger krumm machen. 20 Kontakte sind im Stoff vernäht, und je nachdem, welche man zusammenbringt, werden unterschiedliche Aktionen ausgelöst. Mehr als 30 Kombinationen sind möglich. Was durch welche Geste gesteuert werden soll, wird in einem Setup-Programm festgelegt. So kann der „Peregrine“ für verschiedene Spiele konfiguriert werden.

Etwa 90 Euro, www.theperegrine.com



01 Vera Dieser Wasserkocher ist nicht nur schön, sondern auch schlau: Gradgenau erhitzt er Wasser auf die gewünschte Temperatur, statt es volle Kanne aufzukochen. Das dürfte vor allem versierte Tee-Trinker freuen, die wissen, dass nicht alle Tees überbrüht werden dürfen. *Rund 210 Euro, www.casabugatti.it*

02 Cube Timer Damit aus einer Fünf- oder Zehn-Minuten-Pause keine stundenlange wird, zählt dieser Würfel die Minuten mit – und zwar ab dem Moment, in dem man die mit der jeweiligen Pausenlänge beschriftete Seite nach oben dreht. Lässiger ist es natürlich, die Dauer einfach auszuwürfeln. *10 Euro, www.windandweather.com*

03 Coolpix S1000pj Um tolle Schnapshotschüsse anzusehen, müssen sich deine Freunde jetzt nicht mehr um das kleine Display der Kamera scharen. Mit dem eingebauten Projektor dieser Coolpix wirfst du sie nämlich einfach an die nächstbeste Wand – und das immerhin in einer Größe von bis zu einem Meter. *430 Euro, www.nikon.de*

04 Loopa Was für Kleinkinder gut ist, kann für Gamer nicht so schlecht sein. Dieses Schälchen ist so konstruiert, dass man den Inhalt nicht verschütten kann, selbst wenn man es auf den Kopf stellt. Perfekt für alle, die beim Spielen gerne naschen. Dein Sofa wird es dir danken. *Circa 7 Euro, www.thinkgeek.com*

05 Wowpen Traveler Durch ihre spezielle Form liegt diese Maus in der Hand wie ein Stift. Das ist für das Handgelenk schonender als die herkömmliche Maushaltung und soll Beschwerden wie dem Karpaltunnel-Syndrom vorbeugen. Na prima, dann können wir jetzt alle noch länger arbeiten. *Etwa 100 Euro, www.wow-pen.com*



03



04



01



02



05



06



07



08

Feinkost

Neues für den Gaumen

Dr. Timmy's Caffeinated Nixie Tubes

Sportzigaretten oder chemische Freudenspender in allen Ehren: Koffein ist und bleibt die psychoaktive Droge der Wahl für die Masse der Bevölkerung. Aber bei der Darreichung hat sich was getan: Die „Nixie Tubes“ kicken in Pulverform. Geschmacksrichtungen wie Kirsche oder Wassermelone können jedoch einen bitteren Beigeschmack nicht überdecken. Schließlich sind in jeder Röhre 100 Milligramm Koffein drin – das entspricht zweieinhalb Tassen Espresso. Dafür färben die „Tubes“ unsere Zunge neonfarben, was exzellent zum Revival der Leuchtstäbe passt 5er-Set 6 Euro, www.thinkgeek.com



06 Flip N' Drip Fast so einfach wie eine Espressomaschine: Im unteren Teil Wasser aufkochen, den Mittelteil mit Kaffee füllen und das Ganze umdrehen. Nach wenigen Minuten ist das schwarze Gold durchgelaufen und kann direkt aus dem Becher getrunken werden. Circa 30 Euro, www.brunton.com

07 Q3 Dieser nur handygroße Camcorder liefert zwar keine HD-Auflösung, aber sein eingebautes Stereomikrofon soll so gut ein, dass damit nicht nur Sprachaufnahmen in hervorragender Qualität gelingen, sondern sogar Konzertschnitte. 300 Euro, www.zoom.co.jp

08 Ozean-Entspannungsprojektor Ganz ruhig sollen wir werden, wenn dieser Projektor die Wände oder Decke unseres Zimmers beleuchtet. Denn dann sieht es aus, als würden wir gerade in einem sonnenbeschienenen, klaren Swimmingpool tauchen. 43 Euro, www.japanrendshop.com



09



11

09 Bluetooth Cassette Adapter So lernt das Tape Deck im Auto noch ein wenig High Tech kennen: Lieblingstracks oder -gespräche werden per Bluetooth direkt an die Kassette gefunkt und wiedergegeben. Toller Ersatz für Freisprecheinrichtungen. 20 Euro, <http://usb.brando.com>

10 Digital Video Memo Magnet Da wird sich dein Schatz aber freuen, wenn du statt altmodischer, handgeschriebener Zettel in Zukunft bis zu 30 Sekunden lange, volldigitale Videobotschaften am Kühlschrank hinterlässt. 35 Euro, www.thumbsupuk.com

11 Aroma Steam Heiß: ein komplettes Dampfbad für zu Hause. Zusammengeklappt passt es unters Bett, und betrieben wird es an einer ganz normalen Steckdose. Fürs Extra-Wohlbefinden können dem Wasser Aromaöle beigemischt werden. Rund 2000 Euro, www.aromasteam.net



10

Bücher

Neue Seiten



NACHSCHLAGEWERK

Winnie Forster:
„Spielkonsolen und Heimcomputer“

Verlag Gameplan | Preis 27,80 Euro

Mehr als 30 Jahre ist es her, dass zum ersten Mal eine Konsole unter einen Fernseher gestellt wurde. In seinem Kompendium reist Winnie Forster mit dem Leser durch die Geschichte der Geräte. In der dritten Auflage stellt das Buch nun, neben Exoten wie Acorn Archimedes und Oric-1, auch die aktuelle Konsolengeneration mit Xbox 360 und PS3 vor.

SACHBUCH

M. Bopp, R.F. Nohr, S. Wiemer:
„Shooter: Eine multidisziplinäre Einführung“

Verlag Lit Verlag | Preis 39,90 Euro

Shooter sind mehr als gewaltverherrlichend. Das beweist dieser Band, in dem Forscher das Genre auch unter ethnologischen Prämissen untersuchen und dabei etwa beobachten, wie sich Spieler Games aneignen und in ihnen eigene Regeln und Spieltechniken wie den „Trickjump“ erfinden.



Musik

Neue Platten



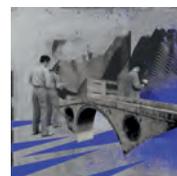
FOLK

Kings Of Convenience: „Declaration Of Dependence“

Label Source | Vertrieb Emi



Als die Kings Of Convenience vor acht Jahren mit ihrem programmatischen Debüt „Quiet Is The New Loud“ daherkamen, stand das Folk-Revival noch am Anfang. Heute quillt der Markt über von Platten mit Innerlichkeitslyrik über Akustikgitarren. Während andere derzeit mit stimmlichen und musikalischen Konventionen brechen, fahren die Kings immer noch das Simon-&-Garfunkel-Modell: zwei Gitarren, zwei Stimmen und kaum Gimmicks. Die Bossa-Nova-haften Songs sind jedoch ebenso wie die selbstreflexiven Texte über jeden Zweifel erhaben. Nur der im stets ähnlichen Schlafzimmerton vorgetragene Gesang ist Geschmacksache. Man mag ihn als gefällige Gleichförmigkeit abtun. Die Überzeugung, die perfekte stimmliche Ausdrucksform für sich bereits gefunden zu haben, zeugt aber auf jeden Fall von Selbstvertrauen.



SOUNDTRACK

The Notwist: „Sturm“

Label Alien Transistor | Vertrieb Indigo

Die Twister haben Musik gemacht für einen Film von Hans-Christian Schmid über das Kriegsverbrechertribunal in Den Haag. Entsprechend ernst ist „Sturm“ geworden: Xylofon, Glockenspiel und Elektronik schaffen eine fragile, sensible Kulisse, die kaum greifbar scheint. Nur auf Vinyl erhältlich.



POP

Bernd Begemann: „Ich erkläre diese Krise für beendet“

Label Tapete | Vertrieb Indigo

Früher hing im GEE-Büro der Satz: „In einfachen Worten das Ungewöhnliche sagen.“ Und genau das beherrscht Bernd Begemann meisterlich. Von seiner Band Die Befreiung mit Sixties-Beats und Schlager-Hooks unterstützt, singt er über Liebe und Leben. Herzergreifend: „Wir drei“ über junges Familienglück.



POP

Wild Beasts: „Two Dancers“

Label Domino | Vertrieb Indigo

Dies ist das Jahr der vor Leidenschaft berstenden Männer mit Falsett-Gesang. Nach Antony und Grizzly Bear kommen nun die superben Wild Beasts. Die vier Engländer bezeichnen ihren so schillernden wie verloren klingenden Pop als „Erotic Downbeat“ und stimulieren damit Körper, Herz und Hirn.



POP

Phantogram: „Eyelid Movies“

Label BBE | Vertrieb Alive

Hier kommen die legitimen Nachfolger von Lali Puna. Der süßliche Indiepop des amerikanischen Duos Phantogram klingt jedoch mehr nach Studiofrickelei als nach Band: Unter dem verführerischen Gesang liegen extradicke HipHop-Beats und mit aller Finesse geschnetzelte Electronica-Sounds. Killer.



TECHNO

Ivan Smaghe: „Live At Robert Johnson“

Label Robert Johnson | Vertrieb Kompakt

Heutzutage zirkulieren DJ-Mixe im Netz wie Twitter-Feeds. Wieso also noch Mix-CDs kaufen? Der Franzose Ivan Smaghe liefert hier die Antwort: Statt effekthaschender Hits spielt er selbst-reflexive Tracks, die von den Möglichkeiten von Techno erzählen. Und schwofen kann man auch noch dazu.

Filme

Neue Streifen und Scheiben

Kino

TRAGIKOMÖDIE

Der Informant

Verleih Warner | Kinostart 5. November

Regisseur Steven Soderbergh („Traffic“, „Ocean's Eleven“) schläft wahrscheinlich nie. Anders ist kaum zu erklären, dass der Oscarpreisträger nach seiner zweiteiligen Che-Guevara-Biografie und dem Experiment „The Girlfriend Experience“ mit Pornodarstellerin Sasha Grey in diesem Jahr mit „Der Informant“ bereits seinen dritten Film in die Kinos bringt. In der Hauptrolle: Matt Damon als Biochemiker Mark Whitacre, der in den neunziger Jahren als Informant für das FBI tätig war. Durch heimliche Tonband- und Videoaufnahmen, die Whitacre von Gesprächen mit Kollegen und Geschäftspartnern des Chemiekonzerns ADM anfertigte, half er mit, einen der größten Finanzskandale in der Geschichte der USA aufzudecken. Das ist keinesfalls so trocken, wie es sich anhört, denn die Inbrunst, mit der sich der Wissenschaftler in die Rolle des Geheimagenten – „0014, weil ich doppelt so intelligent bin wie 007“ – einfühlte, bringt eine Menge komischer Momente hervor.



LIEBESHORROR

Durst

Verleih MFA+ | Kinostart 15. Oktober

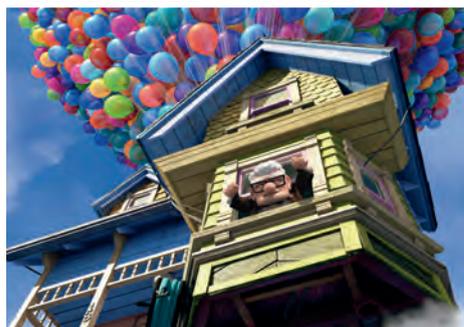
Ob der Vampirmythos je seine Faszination einbüßen wird? „Oldboy“-Regisseur Park Chan-wook jedenfalls inszeniert dieses Drama, als hätte es vorher noch keine Vampirfilme gegeben. Zerrissen zwischen Verlangen und Schuld versucht der zum Vampir gewordene Priester Sang-hyun, seinen Glauben ins Untotendasein hinüberzueretten. Als er jedoch die schöne Tae-ju kennenlernt, ist es mit seiner Selbstbeherrschung vorbei. Beide verlieren sich in einem blutlüsternen Strudel, und auf der Tonspur schmatzt und saugt es genüsslich.

ANIMATION

Oben

Verleih Disney | Kinostart 17. September

Dass uns digitales Animationskino zu Tränen rühren kann, erleben wir gleich in der ersten Viertelstunde des neuen Pixar-Films. In ihr sehen wir das gemeinsame Leben des Ehepaars Fredericksen von der ersten Begegnung bis zum Sterbebett an uns vorüberziehen. Danach folgt Standardprogramm. Aber auch das ist nett.



DVD/Blu-ray

THRILLER

The International

Vertrieb Sony | Format DVD, Blu-ray



Wer hätte das gedacht? Der deutsche Regisseur Tom Tykwer („Lola rennt“), der mit seiner Umsetzung von Patrick Süskinds Roman „Das Parfum“ vor drei Jahren bitter enttäuschte, liefert mit „The International“ einen hochspannenden Politthriller ab, der in seinen besten Momenten sogar an die Werke Alfred Hitchcocks heranreicht. Als der Interpol-Agent Louis Salinger (Clive Owen) mit ansehen muss, wie ein Kollege vor seinen Augen ermordet wird, beschließt er, die Hintermänner aufzuspüren, die dessen Tod zu verantworten haben. Gemeinsam mit der Staatsanwältin Eleanor Whitman (Naomi Watts) kommt er den Machenschaften der International Bank of Business auf die Schliche, die in Waffenhandel mit Ländern der Dritten Welt verstrickt ist. Als kurz darauf ein italienischer Politiker ermordet wird, der sich bereit erklärt hatte, mit Salinger und Whitman zu reden, beginnen die Ermittler zu ahnen, dass sie mit konventionellen Mitteln gegen einen derart mächtigen Gegner chancenlos sind.

international Bank of Business auf die Schliche, die in Waffenhandel mit Ländern der Dritten Welt verstrickt ist. Als kurz darauf ein italienischer Politiker ermordet wird, der sich bereit erklärt hatte, mit Salinger und Whitman zu reden, beginnen die Ermittler zu ahnen, dass sie mit konventionellen Mitteln gegen einen derart mächtigen Gegner chancenlos sind.



DRAMA

Frost/Nixon

Vertrieb Constantin | Format DVD, Blu-ray

1977 unternahm der Talkshow-Host David Frost in einer Reihe von Fernsehinterviews den Versuch, den wegen der Watergate-Affäre zurückgetretenen US-Präsidenten Richard Nixon zu einem Schuldeingeständnis zu bewegen. Kurzweiliges Lehrstück über die Macht des Wortes.

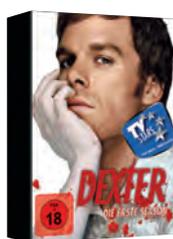


DRAMA

Der Elefantenmensch

Vertrieb Kinowelt | Format Blu-ray

Bevor David Lynch mit „Blue Velvet“ und „Twin Peaks“ zu Weltruhm gelang, schuf er dieses in Schwarzweiß gedrehte Werk über die Würde des Anderen. Die wahre Leidensgeschichte des durch mehrere Tumore grausam entstellten Joseph Merrick geht noch heute ans Herz.



SERIE

Dexter: Staffel 1

Vertrieb Paramount | Format DVD

Morgan Dexter: Kriminologe der Mordkommission von Miami am Tage, des Nachts selbst ein psychopathischer Serienkiller, der andere Mörder zur Strecke bringt. Ein Held und eine Serie für ein Publikum, das mutig genug ist, die eigene Moral auf die Probe zu stellen.



DOKUMENTATION

Cocaine Cowboys 1+2

Vertrieb Ascot Elite | Format DVD

Filme wie „Scarface“ und Spiele wie „GTA“ feiern die Welt des Drogenhandels und den durch Koks und Gewalt finanzierten Lebensstil. Hier erzählen in zwei Dokumentationen Dealer, Drogenkurierere und ein Auftragskiller von Gier, Verbrechen und der Ohnmacht der Ordnungsmacht.



HORROR

Scream 1-3

Vertrieb Kinowelt | Format Blu-ray

Das Konzept der erstmals auf Blu-ray veröffentlichten „Scream“-Filme von Wes Craven ist so einfach wie effektiv: Sie machen sich über die Klischees und Manierismen des Horrorfilms lustig, ohne jemals aufzuhören, Horrorfilme zu sein. Auch noch heute: der letzte Schrei.



HORROR

Dead Snow

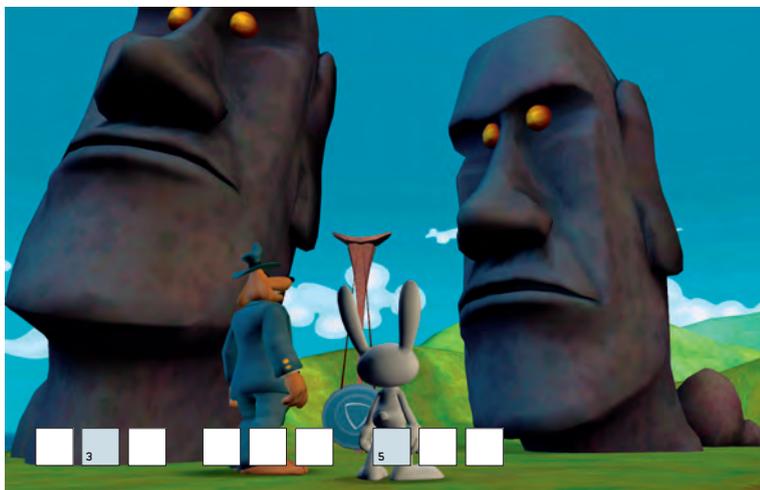
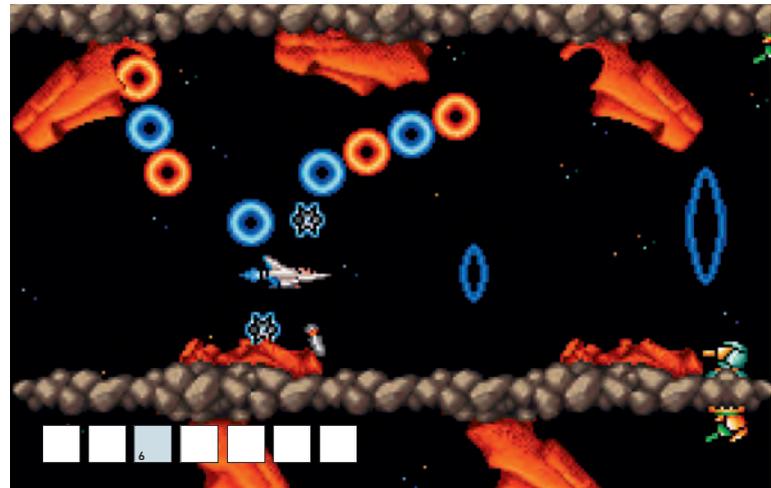
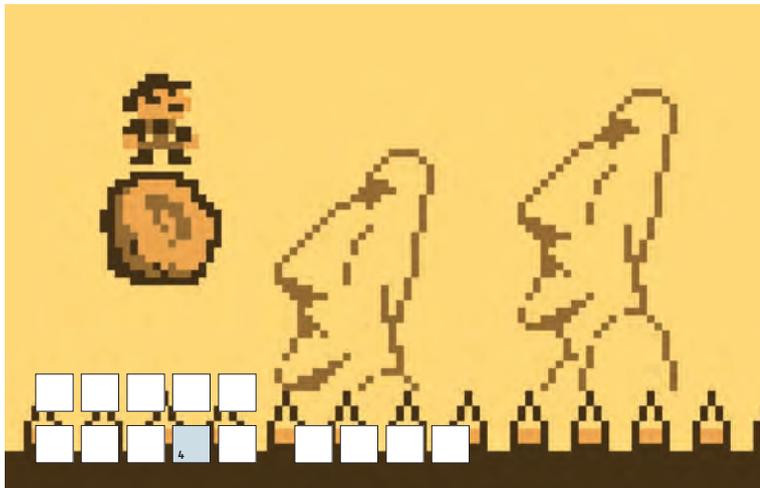
Vertrieb Splendid | Format DVD, Blu-ray

Aus „Wolfenstein“ gnadenlos rauszensiert, lebt er in „Dead Snow“ für immer weiter: der Nazizombie, dein perfekter Feind! Eine Gruppe von Medizinstudenten fällt während eines Wanderausflugs einer zombifizierten SS-Armee in die Hände. Totaler Spaß.

DIE FÜNF ?????

Kopfnuss mit Dickschädeln

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 welche fünf Videospiele sich diese steinernen Köpfe von den Osterinseln verirrt haben. Schreib die Namen der Games in die Kästchen, die Buchstaben in den grauen Feldern ergeben das Lösungswort



Der Preis

Superhelden sind heute angesagt wie nie. Dabei sind die Jungs in ihren hautengen Kostümen bereits seit den Sechzigern im Einsatz. Die Kämpfe ihrer frühen Jahre zeigen diese erstmals auf DVD erhältlichen Zeichentrickserien.

Unter allen Einsendern des Lösungswortes verlosen wir ein Überraschungspaket mit klassischen Marvel-Superhelden-Zeichentrickfilmen im Wert von circa 140 Euro. Teilnahme per E-Mail an gewinnen@geemag.de oder per Postkarte an die Redaktion.

1 2 3 4 5 6 7 8

Das Lösungswort vom letzten Mal: Dirty Diana



FÜNF FRAGEN AN ...

Jakub Dvorsky

Schluss mit nett! Hier kommen fünf Fragen, die es in sich haben. Dieses Mal an den Macher der Spiels „Machinarium“ vom Entwicklungsstudio Amanita Design



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

Jakub Dvorsky: Wir haben von so vielen Titeln gestohlen, dass es schwierig ist, einzelne hervorzuheben. Unter anderem haben wir uns schamlos bei „Goblins“, „Myst“, bei alten Sierra- und Lucas-Arts-Adventures und bei unseren eigenen „Samorost“-Spielen bedient.

In welchem Spiel versagst du kläglich?

„Sid Meier's Colonization“. Ich habe mehrere Versuche gestartet, die es an Anfangsmotivation nicht missen ließen. Aber es ist so ein wahnsinnig langes Spiel, dass ich jedes Mal die Geduld verliere.

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

Nein, ganz im Gegenteil sogar. Ich hatte mal ein Rendezvous, gerade weil mich ein Mädchen wegen meines Berufes heiß fand. Spieleentwickler sind heutzutage eben sehr attraktiv.

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

Den Staatspräsidenten meines Landes, der Tschechischen Republik: Václav Klaus.

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

Darüber habe ich schon nachgedacht. Ich habe große Pläne für eine Benefiz-Geschichte, aber dafür muss ich erst mal genug Geld mit Spielen verdienen.

FÜNF FAKTEN ÜBER ...

Legend Of Zelda

Es gibt wohl kaum einen Gamer, der noch nie „Legend Of Zelda“ gespielt hat: Die Serie wurde in ihrer 23-jährigen Geschichte mehr als 52 Millionen Mal verkauft. Im Herbst erscheint „Spirit Tracks“ mit Link als Lokführer

01 Der Name Link war eigentlich nur als Platzhalter gedacht. Da es „Zelda“-Schöpfer Miyamoto aber von Anfang an besonders wichtig war, eine tiefe Verbindung (engl. Link) zwischen Spieler und Spielfigur zu schaffen, und weil der Name zudem die Fantasie der Spieler anregte, blieb es bei Link.

02 Eigentlich war Maurice Ravels „Bolero“ als „Zelda“-Titelmelodie geplant. Kurz vor Abgabe erfuhr der Musiker Koji Kondo jedoch, dass das Urheberrecht dafür noch nicht erloschen sei. Über Nacht formte er sein Oberwelt-Thema zur berühmten „Zelda“-Melodie um.

03 In den Neunzigern gab es für das SNES in Japan einen Service, bei dem via Satellit Spielinhalte heruntergeladen werden konnten. 1995 erschienen vier wöchentliche „Zelda“-Episoden, die für Tipps von echten Sprechern und andere Live-Events unterbrochen wurden.

04 Die erste Version von „Ocarina Of Time“ empörte gläubige Muslime: Verse aus ihren Gebeten waren im Feuertempel des Spiels zu hören, was sie als Assoziation zur Hölle empfanden. In späteren „Zelda“-Versionen wurde der Gesang durch unverständliches Gemurmel ersetzt.

05 Der Instrumentenhersteller Jackson Guitars produzierte eine limitierte siebensaitige Gitarre nach dem Fischgrätenmodell des Gitarristen der Zora-Band aus „Majora's Mask“. Da heute nur noch wenige Exemplare davon existieren, wird ihr Wert auf 20000 US-Dollar geschätzt.



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:**

Die frische Luft

Einer der Hauptgründe, weshalb über Computerspiele(r) in der etablierten Gesellschaft immer noch gerne die Nase gerümpft wird, ist, dass dieses Hobby nicht an der frischen Luft betrieben wird.

Frische Luft ist doch so gesund. Sich im Fußballverein mit Blutgrätschen für den Rest des Lebens die Beine zu zersäbeln ist allemal angesehener, als im abgedunkelten Zimmer Monsterhorden zurückzuschlagen. Eine Sportverletzung macht etwas her und hat immer etwas Heroisches und Tragisches. Der computerspielende Sohn dagegen hat in den Augen vieler Eltern die Eigenschaften einer Kellerassel. Er geht einfach nicht raus.

Zu Beginn des vergangenen Jahrhunderts haben Eltern ihre Söhne voller Stolz in den Krieg geschickt. Dass die Söhne dabei zerfetzt werden konnten, miterleben mussten, wie ihre Freunde zerfetzt wurden, oder selbst in Situationen kamen, in denen sie gezwungen waren, andere Menschen zu zerfetzen, war von eher untergeordneter Bedeutung. In gewissem Sinne war sogar ein toter Sohn noch ein guter Sohn. Schließlich war er rausgegangen und tat das, was alle anderen auch taten, und das auch noch an der frischen Luft. Das bisschen Kälte, das bisschen Verwundung, das bisschen Lärm – das härtet doch alles ab und ist somit gesund. Ein gesunder Geist in einem gesunden Körper. Das mit der frischen Luft war natürlich Unfug, falls der Sohn vor Ypern in einen Gasangriff geriet, aber, nun gut – das bewies ja nur, wie wichtig frische Luft ist.

Es gibt auch heute noch eine Bevölkerungsgruppe, deren Leumund einwandfrei, ist und in der man keine potenziellen Amokläufer vermutet, auch wenn sie sich aus Versehen beim Ausüben ihres Hobbys schon mal gegenseitig über den Haufen schießen: Das sind die Jäger. Die gehen raus in den Wald, an die frische Luft, in die herrliche unberührte Natur, und suchen dort ein Tier. Und wenn sie eins gefunden haben, das dort steht und äst und vielleicht sogar herüberblickt mit seinen schönen braunen Rehaugen – dann knallen sie es ab. Sie töten. Das ist der einzige Grund, weshalb sie da rausgehen. Da gibt es Drückjagden, Treibjagden, Trophäenjagden und Ansitzjagden. Da wird gekillt, gehäutet und ausgeweidet, dass es eine Freude ist! Angler sind auch so welche. Haben sie nichts gefangen, nennen sie es einen schlechten Tag. Echtes Blut muss fließen, damit man Spaß haben kann. Daran ist natürlich überhaupt nichts verwerflich. Es findet ja an der frischen

Luft statt, es muss also gesund sein, für die Tiere vielleicht weniger, aber die zählen ja nicht, selbst im praktizierten Christentum, wo Nächstenliebe immer nur Menschenliebe bedeutet. Und diese Menschenliebe geht so weit, dass man es ernsthaft bedenklich findet, wenn Menschen am Computer auf die virtuellen Abbilder von Menschen schießen, obgleich da niemandem etwas passiert, niemand wird verwundet, und niemandem wird etwas weggenommen. Aber das Bild scheint inzwischen ein mächtigerer Totem geworden zu sein als das Blut eines Tieres. Man muss das nicht verstehen. Das ist historisch so in die Irre gewachsen, genauso wie der spanische Stierkampf, ein weiteres Vergnügen an der frischen Luft. (Übrigens ist der spanische Stierkampf gerade mal hundert Jahre jung, jünger also als einige unserer Fußballvereine, aber das nur nebenbei, das erklärt nämlich auch überhaupt nichts.)

Noch eine letzte Anmerkung zum Thema Jagd: Hermann Göring war im so genannten Dritten Reich „Reichsjägermeister“. Er ließ in der

Schorfheide Elche aussetzen, damit diese dann bejagt werden konnten. Er ließ die Tiere also extra einfliegen, um sie anschließend über den Haufen knallen zu können. Zeugt von der Gesinnung, die damals hierzulande herrschte.

Mir dagegen scheint immer ein zivilisatorischer Abgrund zu klaffen zwischen Menschen, die als bewegliche Ziele Lebendiges benutzen, um die größtmögliche Immersion mit dem Tod und Leiden anderer Kreaturen zu erzeugen, und solchen, die das Töten lediglich simulieren. Letzteres erscheint mir als höhere Stufe von Bewusstsein, aber vielleicht stehe ich da alleine mit meiner Meinung.

Eines gar nicht allzu fernen Tages wird das Problem mit dem Computerspielen an der frischen Luft ohnehin technisch gelöst worden sein. Empfänger drahtloser Netze machen das möglich, alles ist dann handy. Die frische Luft wird dann zwar dermaßen elektrosmogverseucht sein, dass Brieftauben tot vom Himmel regnen und keine Biene mehr in ihren Stock zurückfindet, aber die Söhne und Töchter werden endlich wieder Farbe bekommen.



Betreff

Ausgabe September

Betreff: Bildung

Liebe GEE,
ich möchte mich an dieser Stelle für euer bisheriges Gesamtwerk bedanken. Ich lese die GEE seit der ersten Ausgabe, und euer Bestreben, aus Spielen und Spielkultur Bildungsaspekte herauszuarbeiten, war mir beim Verfassen meiner Abschlussarbeit „Wie können Videospiele sinnvoll in den Unterricht der Grundschule integriert werden?“ eine wirklich große Hilfe. Die Arbeit ist ein voller Erfolg geworden! Ich hoffe, ihr seid mit dem Konzept, Spiele als Kulturgut zu begreifen und nicht auf optische und technische Merkmale zu reduzieren, weiterhin erfolgreich.

Beste Grüße aus Berlin,
Jacob

Betreff: Kotze

Hallo GEE,
ich bin ein großer Fan von euch – seit Jahren. Mir ist auch absolut bewusst, dass ihr Werbung im Magazin schalten müsst, um Einnahmen zu generieren. Aber ich hab echt gedacht, ich sehe nicht richtig, als ich die MTV-Werbung der aktuellen Ausgabe ansah (Seite 44). Da wird gezeigt, wie ein Typ kotzt. Wie könnt Ihr so eine Werbung ernsthaft bei euch im Magazin abdrucken lassen? Das ist a) ekelig, b) alles andere als seriös, c) ein gefundenes Fressen für alle Eltern, die mal durchblättern und sich denken, was ihr Kind da für 'nen Scheiß liest. Hier sollte ihr echt genug Arsch in der Hose haben und so einen Dreck ablehnen.

Marc

Betreff: T-Shirt

Hi Leute,
Sowohl das Cover der aktuellen GEE als auch das der vorletzten zum Thema Killerspiele ge-

fallen mir sehr gut, und ich dachte mir, dass die zwei Motive doch wunderbar auf einem T-Shirt zur Geltung kommen würden. Ich für meinen Teil würde euch mit Freuden einen Batzen Geld für so ein Shirt zustecken.

Have Fun, Patrizia

Betreff: Lob & Tadel

Hallo GEE-Redaktion,
mal wieder möchte ich ein großes Lob aussprechen, die aktuelle Ausgabe habe ich wie immer ratzfatzt durchgelesen. Geradezu verschlungen. Besonders gut finde ich die neue Reihe, die ihr jetzt mit „Beyond Good & Evil“ angefangen habt. Ich habe vor etwas längerer Zeit aus Interesse mal die Demo gespielt, das Spiel dann aber vergessen. Vielleicht werde ich es mir doch noch kaufen. Die Science-Fiction-Geschichten allerdings fand ich nicht schön. Haben die Autoren da Geld für

bekommen? Und unter den düstersten Zukunftsszenarien fehlt meiner Meinung nach die Tiberiumgeschichte aus „Command & Conquer“. Außerdem hättet ihr wenigstens bei der Spielvorhersage über „Venetica“ und „Dragon Age: Origins“ berichten können.

Viele Grüße, euer Simon

Betreff: Tadel & Lob

Hallo, liebe(s) GEE,
eure Bewertungen der Comics und Mangas zu Konsolenspielen waren interessant. Dennoch habe ich es nicht verkraften können, wie ihr mit dem Zelda-Manga umgegangen seid: „Inhaltlich gestaltet sich das so abwechslungsreich wie ein Ritt durch die Wüste von Hyrule.“ Nun, das mag ja sein, aber habt ihr die feinen, kleinen Unterschiede bemerkt? Im Manga wird man mit Details überrascht, die es im Spiel nicht gibt. Charaktere, die im Spiel nur einen kurzen Auftritt haben, bekommen hier mehr Tiefe. Und Link spricht und zeigt Gefühle! Beim Durchlesen hatte ich das Gefühl, dass ihr den Manga nicht wirklich durchgelesen habt, sondern nur mal kurz durchgeblättert.

So, genug kritisiert. Nun wird gelobt! Eure Beiträge sind einfach das Beste; im Vergleich zu anderen Spielmagazinen schafft ihr es immer noch, das gewisse Etwas hinzuzufügen. Ihr seid zwar ein Magazin, das sich hauptsächlich mit Spielen beschäftigt, aber die Welt außerhalb der Konsolenspiele nicht außer Acht lasst. Bitte weitermachen!

Schöne Grüße, euer Matthias

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, Christian Neeb

Praktikant: Stefan Heimerl

Art-Direktion: Lars Herzog, André Nossek

Junior Art Director: Brian Crome

Redaktionelle Mitarbeit: Gernot Gricksch, Carsten Görig,

Mathias Hamann, Sven Herwig, Florian Jung,

Danny Kringiel, Tobias O. Meißner, Alexander Praxl,

Tim Rittmann, Ole Schley, Oliver Uschmann, Sylvia Witt

Fotos & Illustrationen: Tim Kubach,

Axel Pfaender, Miguel Ferraz

Schlussredaktion: Jan Peters

Marketing & Anzeigen: Volker Hansch,

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

hansch@geemag.de

Marketing-Assistenz: Ines Althoff

Online-Projektmanagement: Chris Rotllan

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.

Bringdienst

GEE im Abo. Kommt früher, ist günstiger. Obendrauf: eine **paysafecard** im Wert von 10 Euro zum Einlösen in mehr als 3000 Webshops und bei Online-Games, zwölf Dosen Rockstar-Energy Drinks* im Wert von circa 25 Euro und ein stylisches GEE-T-Shirt.



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.



- 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 30,90 Euro (Österreich 34 Euro, Schweiz 55 Franken). Für ESL-Premium-Mitglieder (in Deutschland) nur 26,90 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.

Durchgespielt



„Mega Man 2“, Capcom, NES, 1988

GEE[®] **49**

erscheint am 9. November 2009

Alle Abschiede fallen schwer. Vor allem, wenn man gemeinsam viel erleben durfte. Besonders Rollenspielern geht es nahe, sich von ihrer geliebten Figur zu trennen, wenn sie mit einem Spiel aufhören. Wir stellen fünf geschiedene Pärchen vor, die sich wohl nie wieder sehen werden – und fragen nach, wie weh der Bruch getan hat.