



MIT TOMATEN AUF GEIERJAGD

Das Moorhuhn ist tot, es lebe Harry Buster. Der neue Spass für Ballerspiel-Freaks aus der Feder des Schweizer Schriftstellers und Drehbuchautors Claude Cueni.

MARTIN ZIMMERLI

Millionenfach haben Moorhühner seit 1999 auf den Bildschirmen von PC-Spielern das Zeitliche gesegnet. In regelmässigen Abständen erscheinen auch heute noch neue Spielvarianten. Doch langsam aber sicher wird klar: Das Moorhuhn hat seine Schuldigkeit getan, das Moorhuhn kann gehn. Denn nun fliegt Realersatz durchs Netz. Harry ist sein Name, Harry Buster. Markanter Schnabel, schielende Glubschaugen: Eine gewisse Ähnlichkeit zwischen Harry und dem Huhn ist unverkennbar. «Schuld» daran ist Ingo Mesche, der Grafiker. Er hat sowohl das Moorhuhn wie Harry Buster gezeichnet. Doch Unterschiede zwischen den beiden gibts wohl: Harry ist kein Huhn,

sondern ein Geier, und hinter ihm steht eine Geschichte. Diese stammt aus der Feder des Schweizer Schriftstellers und Drehbuchautors Claude Cueni: Harry Buster hat eine Tellerwäscher-Karriere hinter sich. In einem illegalen Whisky-Lager in New York geboren, stieg er zum mächtigen Financier auf. Doch nun sieht er sein Imperium durch raffgierige Börsengeier gefährdet. Sie entführen Broker und klauen Geld gleich sackweise. Das überfordert Harry und er ist erstmals in seinem Leben auf Hilfe angewiesen. «Als ich vor zwei Jahren mit der Entwicklung des Spiels begann, zeichnete sich ab, dass die New-Economy-Blase bald platzen würde», erzählt Claude Cueni. Der

Spieler übernimmt die Rolle der Börsenaufsicht und bringt mit Tomaten die geldgierigen Geier zum Absturz. Er ächtet sie. «Dass die Moorhühner einfach abgeschossen werden, hat mich gestört, zumal es sich ja um die Sympathieträger handelt», erzählt Cueni. Den Geiern gehts besser, gesenkten Hauptes, mit Resten des zerplatzten Gemüses im Gefieder, ziehen sie durch die Börsenhalle von dannen. Das Spiel gefällt. In den ersten vier Wochen luden weit über 100 000 Personen die Demoverision von Harry Buster (und damit den ersten Spiellevel) hinunter. Wer mehr will, muss telefonisch sieben Franken einzahlen. Damit sollen die Entwicklungs- und Promotionskosten in der Höhe von

350 000 Franken gedeckt werden. Wie viele Spielerinnen und Spieler sich zu diesem Schritt entschliessen werden, ist die grosse Unbekannte. «Vielleicht fünf Prozent», schätzt Cueni. Das Geld will er – falls von Spielerseite die Nachfrage besteht – gleich in die Entwicklung eines neuen Spiels stecken. «Geplant ist Harry Buster 2 zwar noch nicht, aber es würde sicher nicht wieder in einer Börsenhalle spielen.»

HARRY BUSTER

Das Spiel: Ballerspiel in der Börsenhalle: Mit Tomaten knallt der Spieler die kreisenden Börsengeier ab. Ein stimmiges Spiel. Schon das Geräusch der platzenden Tomaten ist einen Probelauf wert.

Zum Schnupper-Download gibts den ersten Level gratis, inklusive Harry-Buster-Song. Für sieben Franken lassen sich – ganz einfach per Telefon – neun weitere

Level freischalten. Sein Highscore kann der Spieler online ins Internet stellen. Ende Oktober kommt die DVD-Version mit 20 Levels auf den Markt.

Systemvoraussetzungen: PC (läuft nicht auf Mac) ab Windows 9x, 300 MHz, 64 MB RAM, DirectX 8.0, HighColor, 3D-Grafik- und Soundkarte.

Download des Spiels unter



FOTOS: CLAUDE GIGER, ZVG

Harry Buster thront in seinem New Yorker Büro, während in der Börsenhalle die Tomatenschlacht tobt.



games.bluewin.ch/misc/special/harrybuster/index.html

«ABENDS DARF ICH KINDESKOPF SEIN»

Drehbuchautor Claude Cueni präsentiert die Modelle eines raffgerigen Börsengeiers (links) und von Harry Buster.

Claude Cueni (47), der geistige Vater des neuen Computerspiels Harry Buster, ist ein schreiberisches Multitalent. Kurz vor der Matur beendete der Basler seine schulische Karriere mit dem klaren Ziel, vom Schreiben zu leben. Mit Erfolg. Seither schrieb er über 50 Drehbücher und Konzepte für Fernsehserien («Cobra 11», «Der Clown», «Eurocops», «Tatort»), publizierte einen historischen Roman («Cäsars Druide»), dachte sich Konzepte für interaktive TV-Quizes aus («Quiz Today», «Mini-game», «SMS Galaxy») und schrieb die Geschichten zu verschiedenen PC-Spielen («Hannibal», «Catch the Sperm», «Smoke Attack»). «Am Morgen widme ich mich mit wissenschaftlicher Akribie der römischen Antike, am späteren Nachmittag darf ich ein Kindskopf sein und entwickle PC-Games», sagt Cueni. «Geschichtenerfinder», nennt er sich und bekennt: «Ich bin ein Workaholic.»

Der Sport habe ihn von klein auf geprägt, nennt Cueni rückblickend eines seiner Erfolgsrezepte: «Ich hatte eine positive Einstellung zu Leistung und Wettbewerb.» Die typische Kulturbetriebsmentalität, «eine Mischung aus Arroganz und einem Hang zum Schmarrotzertum», missfalle ihm dagegen.



www.cueni.ch