

SZENE WHATCHER

No. 182
31. März 2003

Das Flyer-Zine der trivialen Szene und
Anzeiger für triviales Entertainment seit 1995



Digitale Spiele-Welt – Microsoft holt auf

Der «kriegerische» Wettbewerb der Spielekonsolen-Hersteller, der alljährlich zur Weihnachtszeit seinen Höhepunkt erreicht, hat für das *Alte Europa* einmal mehr erstaunliche Zahlen hinterlassen, die branchenrelevante Rückschlüsse zulassen. Der Marktführer Sony Computer Entertainment GmbH zieht einsam seine Kreise und hat seinen Marktanteil mit seiner PlayStation 2 locker auf 68,9 % ausgebaut. Die beiden anderen Mitstreiter teilen sich den Rest des Kuchens, wobei die Microsoft GmbH (20,4 %) mit der Xbox zügig an der Nintendo of Europe GmbH (10,7 %) mit ihrer Game Cube vorbeigezogen ist.

Da Nintendo sein Verkaufsziel deutlich um ca. 10 % verfehlt hat und auf dem bestem Wege ist, wie Sega komplett aus dem Konsolen-Markt gedrängt zu werden, konnte Microsoft mit seiner aggressiven Preispolitik Marktanteile hinzugewinnen. Allerdings handelt es sich dabei um einen sehr fragwürdigen Gewinn-Zuwachs, zumal Microsoft seine Xbox weit unter den Herstellungskosten auf den Markt bringt und vermutlich um die US\$ 100 Verlust pro verkaufter Konsole einfährt - das mindert die Gewinnzahlen der Redmonder im Bereich Home/Entertainment beträchtlich. Nintendo versucht jetzt verzweifelt durch Preissenkungen für seine Konsole Land gutzumachen und hofft auf Umsatz-Besserung durch den Verkauf neuer *Pokémon*-Spiele und des Gameboy Advance SP, der in neuem Gewand, Akkubetrieb und integrierter Bildschirmbeleuchtung daherkommt. Hoffnung besteht für Nintendo indes wenig, zumal die Spielehersteller THQ, Electronic Arts und Sega bereits ihre Projekte für die Game Cube eingestellt haben.

Die Game-Produktion tut sich derweilen insgesamt schwer und Verschiebungen von Verkaufsterminen für Spiele-Software sind zurzeit an der Tagesordnung, was sich auch in den Game-Foren deutlich niederschlägt. So wird z. B. das neue *Tomb Raider*-Spiel, *Angle of Darkness*, erst im zweiten Quartal 2003 gelauncht, allerdings mit dem Potential, Sonys Anteile, weiter zu vergrößern, da das Spiel exklusiv auf der PlayStation 2 laufen soll. Einig sind sich alle Hersteller lediglich darüber, dass die Zukunft dem Online Gaming gehört und dementsprechend heftig sind auch schon hier die Grabenkämpfe. Microsoft will diesmal nicht wieder der Verfolger, sondern der Vorreiter sein. Auf der CeBIT 2003 gab der Software-Multi bekannt, dass seine Xbox zeitnahe mit einer kostenpflichtigen Erweiterung (Xbox-Life) aufrüstbar ist, die eine weltweite Vernetzung über das Internet ermöglicht und alle Computer-Spieler auf einer internationalen Plattform zusammenführt. Die Computerspiele-Hersteller wollten die Microsoft-Initiative auf der Messe noch nicht mit bindenden Produkt-Ankündigungen unterstützen – aber das dürfte nur noch eine Frage der Zeit sein.

Keine Ende der Umzugs-Spekulation

Frankfurts Buchmessen-Direktor Volker Neumann wird nicht müde die Diskussion um einen vermeintlich neuen Standort der weltweit grössten Buchmesse weiter

anzuheizen. Inzwischen wartet man nicht nur in München auf einen Anruf Neumanns, sondern auch in Köln, Hannover und Berlin. Die Kölner Messe-Sprecherin Alrun Griepenkerl bestätigte inzwischen Kontakte mit Frankfurter Messe-Planern und Buchmesse-Sprecher Holger Ehling schloss eine Intensivierung der Standortsuche nicht aus.

Der Unmut Neumanns über die unflexible Haltung seiner Frankfurter Partner in Sachen Preisreduzierung für Übernachtungs- und Standkosten (siehe SW #s 179, 180 und 181), ist offenbar so gross, dass er seinen Pressesprecher Ehling erneut verkünden liess, dass ein Umzug bereits für 2004 möglich ist: «Unser Rahmenvertrag läuft zwar bis 2007, aber es gibt unterschiedliche Auffassungen über die rechtliche Würdigung.»

Neumanns Favoriten versuchen sich derweilen schon im Vorfeld mit positiven Angeboten zu überbieten. München glänzt mit tollen Messe-Rabatten und Köln hat flux ein siebenköpfiges Projekt-Team eingerichtet und hebt die zentrale Lage seines Messegeländes hervor. Der Buchmesse-Veranstalter, der Börsenverein des Deutschen Buchhandels, macht sich zwar unlängst «für den Verbleib der weltgrössten Bücherschau in Frankfurt stark», räumt aber ein, dass Direktor Neumann aus wirtschaftlichen Gesichtspunkten andere Standorte in seine Überlegungen einbeziehen müsse. «Wenn sich in Frankfurt nichts mehr bewegen lasse, werde man das günstigste Angebot nutzen.», sagte Buchmesse-Sprecher Holger Ehling. Die Frankfurter Oberbürgermeisterin, Petra Roth, gibt sich derweilen kämpferisch, «Die Buchmesse ist weltweit die zentrale Veranstaltung auf dem Feld des Buches (265.000 Besucher. Anm. d. Red). Diese Position fällt einem nicht in den Schoss, sie ist erarbeitet. Und man muss arbeiten, wenn man sie erhalten will. (...) Wenn man uns diese Messe wegnehmen will, und zwar mit zum Teil unlauteren Mittel, dann kämpfe ich wie eine Löwin.» Allerdings muss auch sie einräumen, dass Messen in ihrer alten Struktur nicht ewig an ihrem angestammten Standort bleiben, deshalb sei die Suche Neumanns nach besseren Angeboten durchaus legitim. Eine spannende Entwicklung, die den Verlagen und den Besuchern die Planung für die nächsten Jahre nicht unbedingt erleichtert.

Blizzard und Stromausfall stoppen Comic-Handel

Die 12. Kalenderwoche des Jahres 2003 wird besonders den Comic-Händlern in der Gegend um Denver, Colorado, intensiv in Erinnerung bleiben.

Schon am 17. März 2003 war gegen 10:30h (Central Mountain Time) eine Energie-Versorgungsstation in der Nähe des Denver-Boulder Turnpike explodiert und hatte für einen langwierigen, nervenraubenden Stromausfall gesorgt. Wer nicht auf ein Notstrom-Aggregat zurückgreifen konnte, bei dem war zunächst einmal alles zappenduster. Als Ursache nannte der Versorger ironischerweise eine extreme Ablagerung von Streusalz-Rückständen (Magnesiumchlorid) auf den Leitungen, die durch den Autoverkehr aufgewirbelt wurde. Bei Mile High Co-

mics (MHC), einem der grössten Versand-Händler der USA, gestaltet sich der Versand trotz Notstrom-Aggregat kritisch, so dass die Online-Bestellungen nur mit starker Verzögerung erledigt werden konnten.

Am Dienstag, dem 18. März 2003, zog dann obendrein noch ein kräftiger Blizzard auf, der weitere Extrem-Situationen mit sich brachte. Gegen 18:00h des Tages waren bereits alle Strassen in Denver unpassierbar und zwangen die letzten MHC-Angestellten, die noch die Bestellungen für den nächsten Tag versandfertig machen wollten, zu einer unbequemen Übernachtung auf der Versand-Kartonage im Lager. Am Mittwochmorgen erreichte die Schneedecke bereits ca. 60 cm, und hatte die Schliessung aller Highways und des Flughafens bewirkt. Nach 36 Stunden wurden an manchen Stellen der Stadt bereits über 2 m (!) Schnee gemessen, was selbst die hartnäckigsten Versuche sich ausserhalb der eigenen vier Wände zu bewegen zunichte machte.

Die wenigen MHC-Mitarbeiter die trotz aller Widrigkeiten in das Lager gelangten, verbrachten den Tag auf den Dächern, um die Abflüsse vor einer gravierenden Verstopfung zu bewahren. Die Schäden, die das überlaufende Tauwasser in der Folgezeit an den Lagerbeständen verursachte, waren aber bei weitem nicht das grösste Übel. So richtig zu Buche schlugen erst die unerledigten, aus aller Welt eingegangenen Bestellungen, die in den Computern ihrer Erledigung harrten und nur schleppend auf den Weg gebracht werden konnten. Selbst nach Fertigstellung der Sendungen blieben die Pakete zunächst im Lager, da der zusammengebrochene Verkehr keine adäquate Beförderung zulies.

Bis Donnerstag, dem 20. März, registrierte MHC umständebedingt einen Einnahmeverlust von rund US\$ 30.000 – eine durchaus existenzbedrohende Situation. Aber Chuck Rozanski, der MHC-Chef, fand selbst in diesem Desaster noch eine Möglichkeit seine Kunden an der Leine und bei Stimmung zu halten. Er verfügte kurzerhand einen 50 %-igen Rabatt auf alle US-Silver-Age-Comics, inklusive aller CGC-Ausgaben (Comics Guaranty Corporation – siehe SW #137), Magazine und Filmplakate bis Samstag, dem 22. März, 10:00h, unter der Voraussetzung, dass sich alle Besteller in absoluter Geduld üben, bis zum Eintreffen ihrer Lieferung. Und das Ganze auch noch portofrei ab US\$ 20 Bestellwert innerhalb der USA und ab US\$ 50 für internationale Order.

Sein unternehmerischer Erfindungsgeist gab ihm Recht, und so konnte er schon einige Tage später in seinem Newsletter deutlich ansteigende Umsatzzahlen vermelden – frei nach Anton S. Makarenko: Nicht jammern!
Infos auf <http://www.milehighcomics.com>

7. Berliner Comic-Sammler-Börse Coole Schnäppchen und fannischer Smalltalk

Am Sonntag, dem 23. März 2003, fand in Berlin-Kreuzberg die 7. Comic-Sammler-Börse (CSB) statt. Die kultige Veranstaltung im Statthaus Böcklerpark hat sich inzwischen zu einer respektablen Börse gemausert. Junge und alte Sprechblasen-Fans konnten auch dieses Mal wieder nach Herzenslust stöbern. Zahlreiche Sammler und Händler boten über 100.000 Alben und Hefte an. Die *Schlümpfe*, *Micky Maus*, *Pecos Bill*, *Batman* und viele andere Superhelden waren auf der CSB vertreten. Viele Comic-Freaks nutzten die Chance, um endlich ihre Sammlung zu vervollständigen. Wer seine nostalgischen Jugenderinnerungen auffrischen wollte, der konnte *Akim*- oder *Phantom*-Hefte aus den 50er Jahren hier problemlos finden. Das Angebot war riesig. Auch als Nicht-

sammler kam man auf seine Kosten – konnte man sich doch Hefte aus seiner Kindheit ansehen. Das waren die Comic-Hefte, die vor 40 Jahren als Schundliteratur eingestuft wurden. Natürlich schlichen auch wieder die «üblichen Verdächtigen» sowie «interessierte Neueinsteiger» – u. a. aus Hamburg, Hannover, Kiel, Leipzig und Berlin – im Schweisse ihrer Füsse von Stand zu Stand. Die deutsche Comic-Szene befindet sich zurzeit in einer recht schwierigen Phase, denn längst sind die Zeiten vorbei, da zweiwöchentlich bzw. monatlich anspruchsvolle Bildergeschichten in die Läden kamen. Heute sind es vor allem Manga und einige Klassiker wie *Asterix* oder *Tim und Struppi*, mit denen die Verlage noch Geld verdienen. Der Comic hat wirtschaftlich im Moment einen sehr schweren Stand. Um so erfreulicher ist es, dass die CSB nach wie vor einen so konstanten Zulauf hat.

Für die Besucher gab es nunmehr schon die dritte *IN-COS-Sammelkarte*. Die Börse ging bei herrlichem Frühlingswetter über die Bühne und wurde von über 700 Comic-Fans besucht. Die nächste Veranstaltung am 21. September 2003 ist bereits so gut wie ausgebucht.
Infos: www.incos-ev.de

Rainer Scherr

Die **Walt Disney Co.**, Burbank (California), ist laut CEO Michael Eisner stark an der Übernahme der **Jim Henson Company** interessiert, die zurzeit noch Teil des Medienkonzerns EM.TV & Merchandising AG ist. Sollte über diesen Deal eine Einigung erzielt werden, dann wäre eine Übernahme bzw. Teilübernahme der *Muppet*-Familie in die Disney-Welt vollzogen.

Trotz widriger Begleitumstände – Irak-Konflikt und Konjunkturschwäche – vermelden die Veranstalter der diesjährigen **Leipziger Buchmesse** einen neuen Besucherrekord. Der Projektleiter der Leipziger Messe GmbH, Oliver Zille, gab bekannt, dass rund 88.000 Interessierte wegen der Messe in die Sachsen-Metropole kamen. Über 1.800 Journalisten aus 19 Ländern berichteten über die Veranstaltung und fast 90 % der Aussteller haben sich schon jetzt für die nächste Messe angemeldet, die vom 25.-28. März 2004 stattfinden wird.

Wegen des guten Publikumzuspruchs wird die Ausstellung «**INKplosion - Offline**» verlängert. Sie endet nunmehr erst am 12. April 2003 - es besteht also noch gut zwei Wochen lang die Gelegenheit, die Comics und Illustrationen der im Online-Comic-Magazin **INKplosion** veröffentlichten Zeichner/-innen wie Rainer F. Engel, Alexander Gellner, Till Lenecke, Mana, Michael Mayer, Philipp S. Neundorf, Karsten Schreurs, Steffiness und Michael Vogt in Natura zu betrachten.

Infos: www.inkplosion.de und www.groberunfug.de
Ort: Comic-Galerie Grober Unfug, Zossener Straße 32, 10961 Berlin-Kreuzberg.

Impressum

Szene WHatcher #182, März 31, 2003 • © Joachim Heinkow
Herausgeber: Joachim Heinkow • Luisenstrasse 32, 12209 Berlin-Lichterfelde
tel 030-768 051 24 • 0171-681 74 11
Redaktion: Gaby & Joachim Heinkow
Mitarbeiter an dieser Ausgabe: Werner P. Berres, Rainer Scherr
E-Mail: heinkow@gmx.de und heinkow@planet-interkom.de
Internet: <http://www.szene-whatcher.de>

© der Abbildungen bei den Verlagen bzw. Zeichnern oder Fotografen. Alle Beiträge, wenn nicht anders gekennzeichnet, von Joachim Heinkow. Szene WHatcher erscheint im Internet und in der Berliner Szene. Für unverlangt eingesandte Beiträge wird keine Haftung übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Herausgebers unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Die Meinung der Mitarbeiter gibt nicht unbedingt die des Herausgebers wieder.