

PORMAG

Das portable Magazin

PorMag—Das portable Magazin

Ausgabe 1

Editorial

Herzlich willkommen

in der Erstausgabe des "Portable Magazine", von seinen Redakteuren liebevoll "PorMag" genannt.

Elektronische, tragbare Magazine hatten es bisher schwer auf dem Markt. Zu groß waren die technischen Hemmschwellen, um eine weite Verbreitung zu ermöglichen. Mit der PSP von Sony ist es nunmehr erstmals möglich, auf einem Massenprodukt auf einfache Art und Weise Magazine so darzustellen, dass es auch den normalen Nutzern Spaß macht, in Ihnen zu schmökern.

Wir PorMag-Redakteure haben diesen Trend frühzeitig aufgegriffen und stellen Ihnen hiermit eines der ersten deutschsprachigen Magazine für die Sony PSP vor. Die Autoren dieser Ausgabe sind durchweg journalistisch erfahren und haben schon für andere Magazine, wie etwa der c't, DuD oder auch Mac Life geschrieben.

Thematisch ist das PorMag weit gefächert. Natürlich wird es Informationen zur PSP selber geben mit Tipps, Tricks und Tests. Daneben wird aber auch anderen Themen Raum geboten, sei es der Vorstellung des Mac Mini, sei es das Sammeln von Computern, sei es der praktische Datenschutz, seien es Brettspiele.

Auch ein Fortsetzungsroman nimmt in dieser Ausgabe seinen Anfang.

Wir würden uns sehr freuen, von Ihnen Rückmeldung zu erhalten. Besuchen Sie unsere Seite www.portable-magazine.de und klicken Sie auf den Knopf "Senden". Wenn Sie mehr Ausgaben des PorMag wollen, dann signalisieren Sie es uns. Nur so können Sie die Motivation der Redakteure zu einer zweiten Ausgabe heben.

Ihre PorMag-Redaktion am 30.
Juli 2005



In dieser Ausgabe:

Tipps zur PSP	2
"Geschenkt ist noch zu teuer": Das Kartenspiel	3
Test: Twisted Metal für die PSP	4
Selbstversuch Apple - Erste Schritte mit dem Mac Mini (Teil 1)	5
Computer-Spiele sammeln. Was ist zu beachten?	7
Der Fortsetzungsroman: Träumereien Teil 1	8
Vorschau / Impressum	13

Rezension Kartenspiel

Kartenspiele existierten seit vielen hundert Jahren. So mag man vermuten, dass in diesem Bereich nicht viel Neues mehr zu erwarten ist. Und doch gibt es alle paar Jahre mal ein neues Kartenspiel auf den Markt, das diesem Genre neuen Wind und neue Kunden beschert. Dieses waren in letzter Zeit Spiele wie Uno, 6 Nimmt oder, dieses Jahr neu, "Geschenkt ...ist noch zu teuer!".

Neben den 33 Spielkarten, die einzig mit Zahlen von 3 bis 35 bedruckt sind, findet der Käufer auch noch einen kleinen Sack voll kleiner roter Chips in der kleinen rötlichen Schachtel.

Das Spielprinzip ist so einfach wie genial. Die Karten werden gemischt. Neun von ihnen werden dann entfernt, der Rest verdeckt auf den Tisch gelegt. Die erste Karte wird aufgedeckt und die Mitspieler sind nun bestrebt, keine Karten zu bekommen. Denn die Zahl auf der Karte bedeutet gleichzeitig die Minuspunkte. Das Nehmen von Karten kann verhindert werden, indem man von seinem endlichen Vorrat an Chips (zu Beginn 11 Stück) einen auf die Karte legt. So geht es Reihe um, bis sich einer erbarmt und die Karte mit samt der bis dahin angesammelten Chips an sich nimmt. Diese Chips sind nicht nur die Währung, mit der man das Kartennehmen von sich abhalten kann, sie zählen auch positiv am Ende bei der Abrechnung.

Der besondere Pfiff des Spiels ist nun, dass man die Möglichkeit hat, Reihen zu bilden, wobei dann nur noch die kleinste Zahl als Minuspunkte zählt. Hat man z.B. schon eine 28 nehmen müssen und bekommt nun noch eine 27, dann bekommt man für beide Karten zusammen nur 27 Minuspunkte. So kann man auch um Chips pokern.

Will man zwar eine passende Karte haben, man weiß aber, dass die Gegenspieler sie gerade nicht wollen, kann man auch die ein oder andere Bieterrunde um das Nicht-Nehmen-Müssen mitmachen, um so seinen Chip-Vorrat zu erhöhen.

Das Spiel ist in drei Minuten erklärt und verleitet dazu, mehrere Spielrunden zu veranstalten. Einfach, schnell und spannend. Das ideale Spiel für zwischendurch oder auch länger. Eigentlich schade, dass bei der Wahl zum Spiel des Jahres meist nur die "großen" Brettspiele eine Chance haben.

Geschenkt ...ist noch zu teuer! ist eine klare Empfehlung. Geschenkt bekommt man es zwar im Laden nicht. Aber zu teuer ist es auch auf keinen Fall. Und zum Verschenken eignet es sich bei dem Titel erst recht.



"Geschenkt ...ist noch zu teuer!"

Spielerzahl: 3-5

Spieldauer: ca. 15 bis 20 Minuten

Autor: Thorsten Gimmler

Verlag: Amigo

Preis: ca. 7 Euro



Test: Twisted Metal Head-On (PSP)

Videospielen mache einsam, hieß es lange, bis das "Netzen" aufkam und LAN-Parties die Menschen zusammen brachte. Eines der Alleinstellungsmerkmale der PSP ist die Möglichkeit, über das Internet gegen menschliche Gegner zu spielen. Nintendo DS wird voraussichtlich erst Ende des Jahres so weit sein. Offiziell unterstützen diese Funktion jedoch erst einige wenige Sony Spiele wie Gretzky NHL, NBA, MLB, ATV Offroad Fury and eben auch Twisted Metal: Head-On.



Hierbei handelt es sich um eine Art Ego-Shooter mit Autos. Vom Motorrad bis zum Gabelstapler kann der Spieler alles wählen, was mindestens zwei Räder hat. Entgegen der gewohnten Standardausstattung vom örtlichen Autohändler sind hier jedoch die Fahrzeuge sämtlichst mit ausgefallenen Waffensystem ausgestattet, die es ihnen sogar ermöglichen, wie ein Wirbelwind die Gegner durcheinander zu wirbeln. Ziel ist es meist, sich in Arenen und Landschaften wie Wüste oder Paris der Herausforderung zu stellen, anderen mehr Treffer zu verpassen, als man selber einsteckt. Neue Waffen oder Lebensenergie wird im Vorbeifahren eingesammelt.

Die besondere Motivation entsteht, kommen andere menschliche Gegner hinzu. Entweder im Ad Hoc-Modus mit Bekannten aus der unmittelbaren Umgebung oder im Infrastructure-Modus über das Internet hebt es die Motivation merklich, weiß man, dass tatsächlich jemand sich über einen gekonnten Abschluß ärgert. Hat man sich einmal angemeldet, kommt man über die "Lobby" schnell zu weiteren Spielen oder kann selber eines anbieten. Zahlreiche Optionen ermöglichen es, Abwechslung hineinzubringen und neue Herausforderungen auch für den geübten Spieler zu bringen. So werden mal die Scharfschützen und mal die Straßenrennpler ihren Vorteil sehen können.

Manchmal kann es jedoch zur Zeit noch etwas dauern, bis man mehrere Spieler für eine neue Partie zusammen hat.

Die Grafik ist ordentlich und nur wenige Ruckler bei all zu aufwendiger Action trüben das Bild. Die Steuerung ist eingängig, jedoch bei schnellen Fahrten leicht unpräzise, so dass es nicht immer gelingt, Sonderwaffen oder Lebenspunkte beim ersten Mal zu erwischen.

Insgesamt ein gutes Spiel,
das im Mehrspielermodus
zum Sehr-Gut tendiert.
Empfehlenswert als
Erstausrüstung für die PSP.

Selbstversuch Mac Mini (Teil 1)

Selbstversuch Mac Mini (Teil 1)

Autor: Henry Krasemann

Bis vor einigen Wochen war mir kein einziger Grund eingefallen, weshalb ich einen Mac hätte einsetzen sollen.

Einzig einigen Randgruppen gestand ich diese Extravaganz zu - Publishern und Musiken, vielleicht auch noch einigen Designern und Grafikern. Der Rest ist eben entweder gerne etwas Besonderes oder es handelt sich um faule Casemodder. Was sind das auch für seltsame Leute, die sich dazu verabreden, gemeinsam Mitschnitte von Messe-Produktvorstellungen wie Fußballenspielübertragungen zu bejubeln?

So dachte ich bis vor einer Woche und meine Windowswelt war in Ordnung, sah man von den üblichen sporadischen Seltsamkeiten ab, die seit XP allerdings viel weniger geworden waren. Und außerdem dachte ich daran, mir einen kleinen Server aufzubauen, günstig, klein, stromsparend und feuerfest.

Da kamen die ersten Berichte vom Mac Mini auf und ich wiederum kam ins Grübeln. Sicherlich gab es noch immer günstigeres im Barebone-Bereich. Aber je länger ich grübelte und erste Apple-Foren besuchte, um so mehr wurde ich bereit für den Selbstversuch. Über andere herziehen kann jeder.

Bis vor einigen Wochen war mir kein einziger Grund eingefallen, weshalb ich einen Mac hätte einsetzen sollen.

Ich wollte es selber spüren. Wollte die Windows-Selbstbestätigung oder die Revolution. Oder doch zumindest wissen, ob Mac-Nutzer tatsächlich glücklichere Menschen sind, mit weniger Frust und mehr Lebensqualität - und das nicht nur wegen eines vermeintlichen optischen Bonusses. Gegen die Beurteilung rein nach Äußerlichkeiten sah ich mich gefeit. Weiß und Beige passen zu Skiurlaub, Vanilleeis und Hochzeiten, viel mehr aber nicht. Und so entschied ich mich, dieses Abenteuer einzugehen, welches nur wenige eingefleischte Windowsjünger bisher unternommen haben. Ich gab dem Mac (Mini) eine Chance. Dies erst recht, da er weniger als 500 Euro kosten sollte.

Andere geben für Selbsterfahrungstrips vierstellige Beträge aus.

Doch das mit den 500 Euro mußte ich schnell nach meinen ersten Recherchen im Internet revidieren. Verstiegen sich noch erste Berichte darin, dass die Grundausstattung durchaus für Standardanwendungen reichen würde, so ergab mein fleißiges Lesen in den einschlägigen Newsgroups schnell ein anderes Bild. Einigermaßen einig war man sich noch hinsichtlich der GHz-Frage. Die paar mehr Herz des größeren 1,42 GHz-Modells wären danach eher zu vernachlässigen. Aber 512 MB Speicher sollten es mindestens sein, besser gleich 1 GB. Alles andere sei praktisch nicht arbeitsfähig. Die 40 GB Festplatte wurde einzig für einfache Office-Anwendungen für ausreichend befunden.

Wer an Fotos und Video dachte, der sollte schon zum 80 GB-Modell greifen. Unverhofft begann ich über Foto- und Videobearbeitung nachzudenken und daran, dass ich die Ergebnisse auf DVD brennen wollen würde, was allerdings auch wieder 99,- Euro Aufschlag kosten würde. Kämen noch Bluetooth und WLAN (auf MACisch Airport) hinzu und ich kam beim Apple-Onlineshop bei Beträgen eines durchschnittlichen Kaufhaus-PCs an. Eigenes Nachrüsten war laut Berichten mit dem richtigen Meißel möglich, aber ob dann nicht die günstige Wärmeverteilung und die Laufruhe leiden würden?

Nach einigen langen Nächten der inneren Bedarfsanalyse entschied ich mich für den kleinen 1,25 GHz Mac Mini, allerdings mit 80 GB Festplatte. Meiner masochistischen Ader folgend beließ ich es bei 256 MB Speicher, soll doch die Speicheraufrüstung mit dem Meißel auch für den Leihen noch möglich sein. DVDs würde ich zunächst über das Netzwerk mit meinem PC brennen. IDVD soll in der neuen Version ja Images erstellen können. Und statt WLAN muß eben ein weiteres Kabel unter den Teppich. Als Tastatur und Maus wird Bestehen-



des herangezogen.

Hinzu kam noch ein Umschalter mit Namen "Smart Mini KVM Switch USB" vom eBay-Powerseller meines Vertrauens, der für ca. 30,- Euro das Umstöpseln von Monitor und PS/2-Zubehör erleichtern sollte. Machte zusammen knapp 580,- Euro. Immerhin war das Porto inklusive.

Doch vor die Selbsterfahrung haben die Götter die Meditation und die Ruhe zur inneren Einkehr gesetzt. Und so wurde mir von Apple eine drei- bis vierwöchige Besinnungspause bis zur Lieferung zugestanden. Apple mußte seine weitestgehende Abwesenheit auf der CeBIT zur Steigerung der Produktion genutzt haben, denn pünktlich einen Tag nach CeBIT-Ende kam das Paket an.

Zunächst überraschte die Winzigkeit des Mini dann doch noch einmal. Alles paßte in einen 22cm*22cm*13cm großen silber-weißen Karton mit Henkel. Neben Computer, Netzteil, Netzkabel und Monitoradapter bekam man auch eine wiederum silberfarbene Pappschachtel mit einer Aufschrift, die klar machte, was dieses Gerät mit samt der Verpackung so besonders machte: "Designed by Apple in California".

Der Eindruck, dass hier alles etwas anders war, setzte sich bei der weiteren Inhaltsanalyse fort. Neben einigem

Informationsmaterial fanden sich auch zwei weiße angebissenen Äpfeln als Aufkleber - wahrscheinlich um die Möglichkeit zu geben, auch fremden Produkten einen Hauch von Apple-Design zu verpassen. Einen Höhepunkt schließlich bildete das Benutzerhandbuch im handlichen Petzi-Buch-Format. Wo andere Bedienungsanleitungen mahnend den Zeigefinger erheben und das genaue Studium des Textes von der Danksagung für den Kauf bis zu den weißen Blättern für eigene Notizen fordern, gibt sich Apple selbstbewußt.

Wenn Sie ein erfahrener Benutzer sind, können Sie vermutlich sofort mit Ihrer Arbeit beginnen.

So heißt es gleich am Anfang "Wenn [...] dies ihr erster Macintosh Computer ist, lesen Sie zunächst die Anweisungen [...]. Wenn Sie ein erfahrener Benutzer sind, können Sie vermutlich sofort mit Ihrer Arbeit beginnen."

Und zumindest als erfahrener Windows-Nutzer machte sich mich sogleich daran, die wenigen Komponenten zusammenzustecken, den KVM Switch mit Monitor, Tastatur und Maus anzuschließen und das Netzkabel einzustöpseln.

Der Druck auf den Einschalter auf der Rückseite des Mini verlief verheißungsvoll: vorne leuchtete eine kleine Lampe auf und eine polyphone Fanfare ertönte aus dem Innern des Bauchs meines neuen Mitbewohners und blies zur Attacke. Schon zu diesem Zeitpunkt stand es 1 zu 0 für den Mac. Mein PC hatte es bis hierhin nur zu einem schüchternen und monotonen Pieps gebracht.

Was folgte, wurde zwar vom System als "Panther-Einführung" angepriesen, war jedoch nicht mehr als der übliche Einrichtungsvorgang. Erste Fragen traten auf: was war die Apple-ID für iTunes? Und was die ".Mac"-Email-Adresse?

Und wo befand sich die @-Taste? Zumindest Letzteres ließ sich noch durch einfaches Durchprobieren herausfinden (es lag widererwartend nicht auf der Q-, sondern auf der L-Taste auf meiner PC-Tastatur). Trotz der recht großen Wissbegierigkeit des Einrichtungsprogramms hinsichtlich einiger privater Daten von mir schien es, nicht ganz datenschutzfreundlich, keine Möglichkeit zu geben, dieses zu umgehen oder abzubrechen. Aber Herrn Jobs konnte man schließlich vertrauen.

Abschließend durfte ich noch 80 MB Updates herunterladen, wobei für mich unerschlossen blieb, weshalb es den iPod-Updater betraf trotz meiner Bekennung zum Sony-MD-System und weshalb so etwas ominöses wie der "iSight-Updater" von den Voreinstellungen unberücksichtigt bleiben sollte. Schließlich wurde noch die "Macintosh HD" optimiert, was mich sicher stimmt, nach dem Neustart das optimale System zu haben. Ich war stolz.

Nun konnte ich mit der Erkundung des fremden Lands beginnen...

Fortsetzung folgt im nächsten PorMag.



Computerspiele sammeln

Jede Generation hat seine spezifischen Sammelleidenschaften. Waren es einst die Briefmarken, später die Cola-Dosen, sind es heute u.a. Computerspiele. Doch worauf muss man achten?

Das PorMag gibt hierzu ein paar Tipps.

Worauf soll man achten?

Das hängt sicherlich vom Sammelgebiet ab. Generell werden Originalspiele gesammelt. Hierbei sollte man auf die Vollständigkeit der Beigaben achten. Selbst kleinere Werbeflyer können den Wert eines Sammelspiels verringern. Besonders gut sind originalverschweisste Spiele. Aber auch hier sollte man darauf achten, dass nicht Fälscher ein unvollständiges Spiel neu verschweisst hat. Auch sollte die Packung möglichst 100% in Ordnung sein, keine Dellen und keine abgeriebenen Ecken haben.

Woher weiss ich, was alles in einem Originalkarton vorhanden sein muss?

Teilweise helfen hier Artikel in Spielezeitschriften und Angaben bei typischen Versendern wie Amazon weiter. Manche Spiele zählen auch in ihrer Anleitung die beiliegenden Zubehörteile auf. Bei älteren Spielen kann die Informationsbeschaffung jedoch schwieriger sein. Hierzu kann es ratsam sein, im Forum von SpieleSammeln.de mal nachzufragen oder den Katalog (z.Zt. noch im Aufbau) zu durchsuchen.

Was bestimmt den Wert von Video- und Computerspielen?

Wie bei allen Sammelgebieten gilt auch hier, dass die Qualität und die Seltenheit den Preis macht. Seltene alte Spiele sind wertvoller, als neue, sofern diese nicht noch aktuell verkauft werden. Je mehr Zusätze der Packung beiliegen, um so seltener sind komplette Stücke und daher um so höher der Preis. Ein kleinen Eindruck können Versteigerungen bei eBay bieten, wenn auch für einzelne besonders gesuchte Stücke weit höhere Preise verlangt und gezahlt werden können.

Generell werden Originalspiele gesammelt.

Gibt es Sammlerkataloge wie z.B. den Michel bei den Briefmarkensammlern?

Ein derartiger Katalog ist uns nicht bekannt. Um so wichtiger, dass Sie uns Ihre Daten melden. Wir freuen uns um jede Spielmeldung mit genauer Packungsinhaltsangabe und über erzielte (oder auch nicht erzielte) Kaufpreise. Diese Daten werden wir dann umgehend hier veröffentlichen, so dass sich nach und nach ein Sammlerkatalog ergeben soll.



Computerspiele sammeln (Fortsetzung)

Woran kann man sich denn dann orientieren?

Es gibt zahlreiche Spielezeitschriften, die eine mehr oder weniger komplette Aufstellung der Neuerscheinungen bieten. Im Computerspielbereich war jahrelang die "PC Player" das Maß der Dinge, so dass dessen alte Ausgaben aus den 90er Jahren im deutschsprachigen Raum als eine Art Katalog dienen können. Auf PCP-forever.de finden sich zahlreiche Informationen inklusive einer Excel-Liste mit gestesteten Spielen.

Für die Zeit davor kann auf die "Happy Computer" zurückgegriffen werden, aus der die PC-Player entstanden ist. Heute zu empfehlen ist die Gamestar, bei der zahlreiche alte Redakteure der PC-Player gelandet sind.

Im Konsolenbereich existiert die GamePro, die über aktuelle Entwicklungen Plattformübergreifend berichtet.

Wo kann ich Sammlerstücke kaufen / verkaufen?

Aktuelle Spiele gibt es im Fachhandel und bei typischen Versendern wie Amazon oder Spielegrotte.de. Ältere Spiele bekommt man teilweise dort auch, in Grabbeltischen beim örtlichen Händler, auf Flohmärkten und nicht zuletzt bei eBay. Aufpassen sollte man darauf, dass die Packung nicht beschädigt ist und die Beilagen komplett vorhanden sind.



Träumereien — Der Fortsetzungsroman im PorMag

oder: von Nemo und Dika, die herausfinden, dass sie sich im Traum treffen können, wonach es jedoch ganz dramatisch wird

Kapitel I

Die laute Musik, die vielen Menschen, der beißende Geruch von Zigarettenqualm in den Augen - all dies ließ nur einen Schluss über seinen Aufenthaltsort zu.

Er befand sich in einer Disco.

Es war nicht nur irgend eine Disco. Er war im ‚Club‘, mochte das auch keinen Sinn ergeben.

Es war auch nicht der Ort, der seine Verwunderung erregte, es war vielmehr seine Erinnerung an den Weg, den er zum Erreichen des Clubs zurückgelegt haben musste.

Da war keine Erinnerung.

Er fühlte sich viel zu frisch und ausgeruht für einen alles vergessend machenden Rausch. Er machte sich auch nicht viel aus Alkohol. Seine Angst, die Kontrolle über sich zu verlieren, war viel zu groß.

Er versuchte sich zu erinnern.

Er war so gegen zehn mit ein paar so genannten ‚Kumpels‘ aufgebrochen und sie waren eine halbe Stunde später hier angekommen. Nichts Verwunderliches war dabei. Nur, dass er drei Stunden später wieder von dort aufgebrochen, den nächst besten Bus bestiegen hatte und kurz darauf selig in seine Kissen gesunken war. Dieser Teil der Erinnerung gab dem ganzen etwas Mysteriöses, um nicht zu sagen, etwas Unheimliches. Er war der festen Überzeugung, dass dieses noch keine ganze Stunde zurück lag.

Es gab nur eine Schlussfolgerung. Dies war ein Traum.

Oder war dies die Realität und er hatte sein Weggehen nur geträumt? Unsinn. Die Erinnerung daran war viel zu real und wirklich. Und vor allem, wie sollte er bei diesem Krach eingenickt sein? Obwohl die Disco um ihn herum war beeindruckend echt, so echt, wie er meinte es in keinem Traum zuvor erlebt zu haben. Er konnte sogar die hämmernden Bässe der direkt vor ihm aufgebauten Boxen in seinem Magen spüren. Und normalerweise machte er sich in Träumen keine Gedanken darüber, ob er träumen würde. Zumindest soweit er sich erinnern konnte.

Das alles war seltsam.

Er hätte sich natürlich einfach kneifen können. Aber zum einen käme er sich dabei ziemlich blöde vor und zum anderen, wenn es dieser Traum schon schaffte, Bässe in seinen Magen fahren zu lassen, dann würde er wohl auch noch einen Kniff simulieren können.

Und einfach jemanden fragen?

Wenn es ein Traum war, würde sein Traumzentrum im Gehirn nicht so dumm sein, sich so leicht überlisten zu lassen. Und wenn dies hier doch die Wirklichkeit war, gab es wohl keine bessere Möglichkeit, sich lächerlich zu machen. Höchstens, indem er sich gleichzeitig noch kniff.

Das Beste schien ihm zu sein, einfach sitzen zu bleiben und abzuwarten. Jeder Traum hatte schließlich früher oder später etwas Herausragendes aus seinem Leben in verfremdeter Form zum Thema. Diente er doch der Verarbeitung von Erlebnissen. Egal, ob nun ein Monster ihn anfiel oder ein traumhaftes Mädchen ihm ihre Liebe gestand – oder auch gerade nicht. Etwas geschah immer. Und selbst wenn nicht, irgendwann würde sein Wecker klingeln und ihn wieder dorthin zurückholen, wo er hingehörte und wo alles nach normalen berechenbaren physikalischen Gesetzen ablief.

Diese Gedanken beruhigen ihn. Alles schien unter Kontrolle zu sein. Er lehnte sich zurück und betrachtete interessiert die Welt um ihn herum, wie sie so hin und her schwankte im Takte einer

kürzlich erst gecasteten deutschen Rap-Gruppe mit Schluckauf und einem Stotterer als Leadsänger. Er dachte an eine Mülltonne mit fünf darum postierte Farbigen, ein jeder die Finger anomal abgespreizt und heftig die Mülltonne angestikulierend. So, wie es in jedem schlechteren Rap-Video vorkam inklusive einiger draller Anfang-Zwanzig-Jährigen im viel zu knappen Bikini.

Als er sich weiter umsah, noch die drallen Tänzerinnen vor dem inneren Auge, fiel sein Blick auf eine Frau, die links neben ihm saß. Er kannte sie, schließlich hatte er vorhin, ‚in der Wirklichkeit‘, fast den gesamten Abend neben ihr gesessen. Aber über ein flüchtiges ‚Hallo, du auch hier?‘ hinaus zu gehen hatte er nicht gewagt.

Er blieb locker. Es war doch ganz normal, dass das, was auch immer für seine Träume zuständig war, dieses Erlebnis einbaute zur internen Vergangenheitsbewältigung.

Sie war ihm im tatsächlichen Leben schon des öfteren aufgefallen, vor allem wegen ihrer so fröhlichen und offenen Art. Aber er hatte nie den rechten Mut aufgebracht, sie anzusprechen. Oder anders: es hatte sich nie die passende Gelegenheit ergeben. Auch als sie heute Abend zusammen dagesessen hatten, schien es ihm zu laut, zu voll und überhaupt zu falsch zu sein, hier und jetzt eine Beziehung anzutesten.

Seine Gedanken schwelgten weiter. Jetzt war doch alles ganz anders. Egal, was er auch machen würde, es war schließlich ein Traum. Und das Schöne an Träumen war, dass das Meiste beim Klingeln des Weckers vergessen war. Aber ein geeignetes Testgelände zum Üben war es allemal.

Er wandte sich ihr zu und wollte gerade offenbaren, wie nett er sie doch fände, als er erschrocken zurückprallte.

Kein Zweifel, das Mädchen neben ihm war dieselbe, wie die von vor wenigen Stunden in der Realität. Sogar die gleiche Kleidung hatte sie an. Und doch war da etwas, das anders war.

Die Augen.

Jedes Mal, wenn er sie vorher angesehen hatte, waren sie voller Freude und Zuversicht gewesen. In diesem Traum war nichts davon da. Abwesend schauten sie steil geradeaus. Aber da war noch etwas, etwas, was sich hinter diesem leeren Blick geschickt verbarg und was nur der dazugehörige Kopf wusste.

„Ach egal...“, dachte er, „...schließlich ist das hier mein Traum.“ Und ungeachtet aller Ungewöhnlichkeiten sprach er sie an: „Hallo.“

Keine Reaktion.

„Hast du was? Kann ich dir irgendwie helfen?“ Nicht sonderlich intelligent, aber darauf kam es im Traum vermutlich auch nicht an. Es fiel ihm schwer zu glauben, dass sich in Wirklichkeit um ihn herum nur sein dunkles Zimmer befand und da, wo sie jetzt langsam begann, ruckartig ihren Kopf zu ihm hinzudrehen, sein Radiowecker stand - mit roten, drohenden Leuchtziffern.

Ihr Blick nahm ihn nun vollkommen ein.

„Bitte?“ stammelte sie, wobei sie durch ihn hindurch zu schauen schien.

„Habe dich nur gefragt, ob dir etwas fehlt. Du siehst ein bisschen verstört aus.“

„Was?“ Erst jetzt schien sie ihn richtig wahrzunehmen. „Ach so, nein nein. Ist schon gut. Ich bin nur ein wenig verwirrt. Brauchst dir nichts dabei zu denken...“

Er dachte sich aber was, auch wenn er nicht wirklich wusste, was.

Sie war erneut in eine abwesende Haltung zurückgekehrt. Er dachte daran, was das doch für ein blöder Traum sei, als sie unvermittelt wieder das Wort ergriff: „Du bist... ähm... Nemo, richtig?“

„Jupp, wie der aus 'm Meer...“, schoss es aus ihm heraus. Er freute sich. Sie hatte ihn bemerkt, nur schade, dass das alles hier nur ein Traum war.

„Und du bist Dika?“ Sie nickte.

„Ha, mein Namensgedächtnis...“ Er lächelte sie an.

Natürlich kannte er ihren Namen, aber wenn dies schon ein realistischer Traum war, dann musste er auch realistisch reagieren.

Sie guckten sich einen Augenblick an. Dika wirkte erschrocken. „Was machst du hier?“ flüsterte sie.

„Eine dämliche Frage“, dachte Nemo. Was sollte er schon in einer Disco machen? Ob nun Traum oder nicht Traum, in eine Disco ging man nicht, um noch schnell ein Schnäppchen beim Sommerschlussverkauf zu machen. Was mochte sein Traumzentrum damit bezwecken wollen? Ihn testen? Er hasste Prüfungen, besonders, wenn sie unangekündigt waren.

„Nun ja, ich sitze hier herum und unterhalte mich mit dir.“ Eine dämliche Frage verdiente eine dämliche Antwort.

Sie verzog keine Miene. Dann griff sie ruckartig nach seiner linken Arm und umschloss so seine Armbanduhr mit ihrer schweißnassen Hand. Für einen kurzen Moment hatte er das Gefühl, die Welt um ihn herum würde sich verändern. Doch er erkannte nicht, was es gewesen sein sollte.

Endlich schien der Traum interessant zu werden. Er wollte gerade seine andere Hand auf die ihre legen, als sie fragte: „Wie viel Uhr ist es?“

Er erschrak. ‚Was war denn jetzt los?‘ Gerade hatte er gedacht, es würde sich zu einem der angenehmeren Träume entwickeln. Und nun schien es auf einmal, als wenn er sich in einem dieser von modernen Autoren so hoch geschätzten surrealistischen ‚inneren Erlebnisse des eigenen Ichs‘ befinden würde. Dort, wo nichts zum anderen passte, wo er gerade noch auf dem Klo saß und im selben Moment mit Boris Becker Golf spielte, um dann im nächsten Augenblick auf seinem Teller noch muhendes Fleisch zu entdecken.

Nemo hasste diese Art von Träumen. Sie verwirrten ihn. Auf vorwurfsvoll argumentierendes Essen hatte er heute auch keine Lust. Doch verglichen damit war die Frage nach der Uhrzeit noch harmlos.

Er riss sich zusammen und hoffte, dass der Traum vielleicht doch noch zu retten war, wenn er

nur ganz normal darauf reagierte. Auch wenn eine Frau, die krampfhaft seine Armbanduhr festhielt, während diese immerhin noch an seinem Arm befestigt war, nach der Uhrzeit fragt, schon ziemlich verrückt schien. Auch leichtes Ziehen und Winden des Armes ließen ihn nicht aus der Umklammerung befreien. Er setzte sein bestes ‚du bist doch verrückt‘-Lächeln auf und erklärte: „Wenn du meinen Arm loslassen würdest, würde ich dir gerne antworten.“

„Nein...“, widersprach sie vehement. Sie wirkte gestresst. „Du verstehst das falsch. Ich möchte, dass du mir sagst, was du glaubst, wie viel Uhr es ist.“

Allmählich wurde es Nemo zu bunt. Ein blöder Traum war das. Da musste man ja richtig nachdenken. Und überhaupt, seit wann gab es in Träumen feste Uhrzeiten? Da könnte ja gleich ein Butler durch die Eingangstür der Disco eintreten und ihn fragen, wann er denn aufzuwachen wünsche.

Nemo tat so, als wenn er nachdächte und verkündete dann: „Ich weiß es nicht.“

Dika hakte nach: „Auch nicht so ungefähr?“

„Auch nicht so ungefähr“, beteuerte Nemo.

„Das hab ich mir fast gedacht...“, sagte sie mehr zu sich selbst und machte ein nachdenkliches Gesicht.

Nemo lächelte sie an. ‚Seit wann können Traumgestalten denken?‘ wunderte er sich, behielt diese Frage aber für sich.

„Was hast du dir denn gedacht?“ versucht er das Gespräch in Gang zu halten.

„Ach, war nur so ein Gedanke. Wahrscheinlich völlig ohne Bedeutung. Ich bin nur über einige Dinge etwas verwirrt. Das ist alles.“

„Nichts in dieser Welt ist ohne Bedeutung“, rezitierte Nemo, ohne zu wissen, wen. „Und im übrigen wäre es ganz furchtbar nett, wenn du meinen Arm wieder loslassen könntest. Auf die Dauer ist diese Haltung ziemlich ermüdend...“

„Oh“, stieß sie verlegen aus. „Daran habe ich gar nicht mehr gedacht. Da siehst du, wie verwirrt ich bin. Entschuldige bitte...“ Und sein Arm erlangte die Freiheit zurück.

„Jetzt kann ich dir auch sagen, wie spät es ist.“ Er lächelte, doch sie sah ihn nur leer an.

Ruhig versuchte er die Anzeige seiner Armbanduhr zu lesen, auf der sich deutlich die Schweiß- und Druckspuren von Fingern abzeichneten.

„Es ist genau... warte... halb zwei.“

„Nach meiner Uhr ist es aber schon zwei“, entgegnete sie ihm, wobei sie den Gesichtsausdruck eines Menschen annahm, den selbst die Wiederauferstehung von Elvis nicht mehr beeindrucken konnte.

„Sieh selbst... ‚2‘“, forderte sie ihn auf. Dabei hielt sie ihm ihre Swatch triumphierend vor das Gesicht.

Aber so sehr er sich auch anstrengte, er konnte nichts auf dem Zifferblatt erkennen. Alles verschwamm vor seinen Augen, je näher er der Uhr kam.

„Und, was siehst du?“

„Ich muss gestehen, ich hab bei den schlechten Lichtverhältnissen hier ein paar Probleme...“

„Gib es doch zu, du erkennst nichts, oder?“ Sie wurde lauter.

Nemo sah sie fragend an.

PorMag—Das portable Magazin

ViSdPR:

Henry Krasemann
Wrangleslatraße 36
24105 Kiel

Telefon: 0431-6912217

Fax: 0721-151470133

E-Mail: redaktion@portable-magazine.de

www.portable-magazine.de

1. Die PSP auf dem Weg nach Deutschland
2. Test: Train Simulator Densha De Go PSP aus Japan
3. Selbstversuch Apple - Erste Schritte mit dem Mac Mini (Teil 2)
4. Internet, Datenschutz, Anonymität
5. Der Fortsetzungsroman: Träumereien Teil 2
6. ...

Denken Sie an das Feedback auf www.portable-magazine.de, wenn Sie eine nächste Ausgabe wollen. Wir würden uns freuen.

Träumereien— Ende 1. Teil

„Keine Angst, ich hab auf deiner Uhr auch nichts erkannt. Seltsam, nicht wahr?“

Aber Nemo wollte daran nichts Seltsames finden. Ihm wurde dieser Traum zu dämlich und verworren. Wo war bloß die einsame Insel mit ihren spärlich bekleideten Eingeborenenfrauen geblieben, von der er letzte Nacht geträumt hatte? Sein Wecker suchte sich sonst gerne solche Stellen zum Klingeln aus. Aber lange konnte es nicht mehr dauern.

„Und das ist noch nicht alles“, setzt Dika unbeirrt ihre Demonstrationen fort.

„Ich zeig dir noch etwas.“ Ohne sich lange umzuschauen griff sie sich den erstbesten jungen Mann, der an ihnen vorüberging und sprach ihn an.

„Kann ich mal einen Blick auf deine Uhr werfen?“

Ohne zu murren schob der junge Mann bereitwillig seinen linken Ärmel zurück und legte für Dika seine Armbanduhr frei. Auch Nemo konnte trotz der beachtlichen Entfernung problemlos die Zeit ablesen.

Sie zeigte viertel nach Zwölf an.

Fortsetzung folgt im nächsten PorMag!

