



Scharfe Megabits

Still und heimlich hat sich eine Tiroler Softwarefirma zum Weltmarktführer bei Pornospielen gemauert VON FLORIAN GASSER



Fast keine Fantasie soll unerfüllt bleiben: Szenen aus dem Spiel 3D Luder

Johannes H. ist wohl der erfolgreichste Österreicher im Pornogeschäft. Doch er will anonym bleiben. Fotos sind unerwünscht. Wie die meisten Pornokönige, so sieht auch der Geschäftsführer der Innsbrucker Software-Schmiede ThriXXX fast bieder aus: dunkelblonde Haare, hellblauer Polo, ausgewaschene Jeans und beige Wanderschuhe. Seit zehn Jahren programmiert seine Firma Spiele unter der Gürtellinie: digitale Sexsimulationen. Damit mauserte sie sich zum Weltmarktführer in diesem Bereich. Über hunderttausend User holen sich regelmäßig in einem der rund zwanzig Spiele ihren Kick. Kosten für die Vollversion: 30 Euro monatlich. Ein krisensicheres Millionengeschäft, genaue Zahlen sind Betriebsgeheimnis.

Der 39-jährige Chef sitzt auf einer weißen Leinencouch in der Firmenzentrale. Nichts verrät, was in diesen Räumen passiert. An den Wänden

hängen Poster von Computerspielen wie World of Warcraft oder Zelda. Auf einem Tisch steht ein großer Flachbildschirm neben einer Spielkonsole. Stapelweise liegen Computerzeitschriften herum. Neben ThriXXX residiert hier die andere Firma von Johannes H., eine, die nichts mit Schmuddelkram zu tun hat. Nur deren Name steht an der Tür. Sie stellt 3-D-Animationen für »Non-Adult-Kunden« her und wirft nur wenig Geld ab. Macht nichts, sie soll vor allem das wahre Treiben verschleiern. Porno kommt im Herrgottswinkel Österreichs nicht gut an. »Wir sind hier im heiligen Land Tirol, und wir möchten einfach nicht, dass publik wird, wer hier arbeitet«, sagt Johannes H., der auch seiner Mutter nicht verrät, womit er sein Geld verdient.

Mit Geheimniskrämerei kennt sich der Jungunternehmer aus. Nach einem Bauingenieursstudium

programmierte er Ende der 1990er Jahre Flugsimulatoren für ausländisches Militär. Mehr darf er bis heute nicht darüber sagen. Doch der Erfolg der Rüstungsprogrammierung hielt sich in Grenzen, die Firma ging pleite, und das Entwicklerteam war arbeitslos. Gemeinsam beschritt man neue Wege und fand einen deutschen Investor, der bereit war, eine Million Schilling in Erotiksimulationen zu stecken. Im Frühjahr 2001 erschien das erste Spiel: 3D Luder. Der Erfolg war durchschlagend, und ein halbes Jahr später war die Firma bereits aus den roten Zahlen.

Hauptmarkt sind die USA. Dort kooperieren die Tiroler mit Sexkonzernen wie Playboy oder Hustler und bauen Pornodarstellerinnen für virtuelle Lotterwelten nach. »Die Doppelmoral der Amerikaner hilft uns«, sagt der Geschäftsführer und lacht. »Keine amerikanische Firma würde das machen. Aber die Amerikaner kaufen es und spielen wie verrückt.«

Mit der Maus werden die Bewegungen der Hüften gesteuert. Ein Erregungsbalken misst, wie es dem Lust-Avatar dabei ergeht. Eine Handlung abseits des Geschlechtsaktes gibt es nicht, das Spiel kommt direkt zur Sache. Verschiedene Frauen- und Männergattungen und unzählige Orte, vom romantischen Strand, der Zahnarztpraxis bis zum Folterkeller, sollen alle Fantasien der Benutzer erfüllen. Und wem das nicht reicht, der kann eigene Szenarien entwerfen.

Grenzen gibt es bei den virtuellen Schäferstündchen theoretisch keine. Wie bei den Gewaltorgien der Killerspiele ist auch beim Digitalsex fast alles erlaubt. Für Aufsehen sorgte ein japanisches Spiel, bei dem die einzige Aufgabe darin bestand, eine Mutter und ihre zwei Töchter zu vergewaltigen. Doch ThriXXX beteuert, Grenzen zu ziehen. Sodomie sei tabu, ebenso Pädophilie. »Manchmal kommen subtile Anfragen, ob wir nicht etwas klei-

nerer Models bauen könnten, aber das machen wir nicht. Die Höhe der Figuren ist nicht veränderbar. Damit wollen wir dem vorbeugen«, sagt Johannes H. Auch von den Spielern erstellte Vergewaltigungsszenen werden gelöscht.

Im Onlineforum tauschen sich Spieler aus, präsentieren selbst erstellte Figuren oder Szenen und richten Wünsche an den Hersteller. Viele begehren alternative Stimmen, die in einem spanischen Tonstudio synchronisiert werden. »Englisch mit französischem Akzent« wünscht sich etwa ein Spieler, »Südstaatenakzent« ein anderer. Dem nächsten hängen die »Sexbomben« zum Hals raus, er sehnt sich nach fülligen Frauen. Die Sprachwünsche werden gerne erfüllt, doch bei den Rundungen stoßen die Programmierer an ihre Grenzen. »Unsere Grafik ist auf Modelmaße ausgelegt«, sagt der Geschäftsführer. »Aber wir arbeiten daran.«

DRAUSSEN

Auf ein Solo mit Helmut Schmidt

Ein Österreicher in Deutschland: Philipp Hochmair, 38, Schauspieler

Im Alter von 16 oder 17 weiß man nicht, wo es später einmal hingehet. Mein Vater sagte mir, ich solle arbeiten, etwas ausprobieren, den Ernst des Lebens kennenlernen. Also organisierte ich mein erstes Solostück: *Der selbstsüchtige Riese* nach Oskar Wilde. Damit ging ich in Schulen und Kindergärten, verlangte ein paar Schillinge Eintritt und spielte Theater.

Daraus ist ein Format gewachsen, das mir bis heute wichtig ist: das Solo. Natürlich spiele ich gerne in Filmen. Selbstverständlich weiß ich es zu schätzen, dass ich als Ensemblemitglied an großen Häusern wie der Wiener Burg oder dem Hamburger Thalia Theater tolle Möglichkeiten habe. Aber die Soloprojekte zwischendurch halten mich wach.

In dieser Rolle bin ich ein zwanghafter Erfinder, ich muss ständig Neues erdenken. So habe ich mich

zum Beispiel in Kafkas Roman *Amerika* wiedererkannt. Daraus ist unter der Regie von Bastian Kraft schließlich ein Solostück für das Thalia entstanden. In einer Unplugged-Version spiele ich das Stück aber auch auf Festivals. Zuletzt bat man mich, bei Helmut Schmidt zu gastieren, ganz privat in seinem Wohnzimmer im Bungalow in Hamburg-Langenhorn, vor einer Gruppe enger Freunde.

Man gab mir 20 Minuten Zeit für die Einrichtung und den Auftrag, im Zimmer nichts zu verändern. Schließlich sei hier, wie die Haushälterin sagte, noch nie Theater gespielt worden. Wir schoben dann trotzdem den Fernseher vorsichtig zur Seite und räumten ein paar

Beistelltischchen aus dem Weg, um einen Flecken zu haben, auf dem Karl Rossmann nach Amerika reisen konnte. Rundherum blieb alles, wie es war: viel Teppich, viele Bücher, viele Bilder, kaum Platz für Theater. Danach gab es Bier, Schnittchen und einen Schnaps.

Solche Momente suche ich. Daraus ziehe ich Kraft. Das ist Theater in seiner ursprünglichsten Form. Den *Werther!*, den Regisseur Ni-

colas Stemann und ich vor 15 Jahren nach Goethes Vorlage machten, habe ich inzwischen 1700 Mal unter ganz unterschiedlichen Bedingungen gespielt. Eben war ich damit auf Blitzbesuch in Jerewan.

Zwischen zwei Aufführungen am Thalia Theater am Samstag und am Montag hatte ich 18 Stunden Zeit für die Vorstellung in Armenien. Man kann sich gut vorstellen, dass Disponenten sehr nervös werden, wenn sie hören, dass man mit solchen Ausflügen ihre Planung aufs Spiel setzt. Aber ich brauche das. Was da zwischen mir und dem Publikum an Energie ausgetauscht wird, hält mich lebendig. In Jerewan war auch noch die Übersetzung ausgefallen. Also spielte ich vor 600 Menschen, die kein Deutsch sprachen. Trotzdem hat sich das Stück ereignet. Einmal mehr hatte ich etwas erlebt, das ich nie vergessen werde. Man könnte also sagen: Ich habe mich als Schauspieler auf den Energieexport spezialisiert.

Aufgezeichnet von ERNST SCHMIEDERER



Philipp Hochmair kommt aus Wien. In Hamburg hält er sich mit Solothheater wach

A

JETZT HABEN WIR ES IHNEN NOCH SCHWERER GEMACHT, DER UNENDLICHKEIT ZU WIDERSTEHEN.



WIEN, KÄRNTNER STRASSE 41, T 01.512 33 22

AN DEN BESTEN ADRESSEN DEUTSCHLANDS UND IN LONDON, PARIS, MADRID, WIEN UND NEW YORK. WWW.WEMPE.AT

BY KIM

Wie ein schöner Moment, der nie aufhört. Neun endlos miteinander verwobene Goldstrahlen ergeben den Ring Helior. In 18k Roségold und mit Brillanten ab € 1.475.