

Neue Software



Eternal Sonata (Atari)

Wie sahen Frédéric Chopins letzte Stunden aus? Das japanische Rollenspiel „Eternal Sonata“ versucht auf der Xbox 360 eine Antwort zu geben. Die ist reichlich bizarr: Danach müsste Chopin im Fieberwahn durch eine knallbunte Comicwelt gezogen sein und mit Freunden, die Beat, Jazz oder Polka heißen, ein fernes Land vor dem Bösen gerettet haben. Sonderbar und bezaubernd.

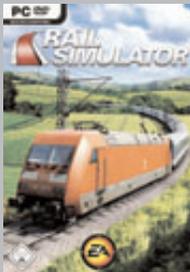
Nähe von B-Movies und Technikfreaks interessant.



Crysis (EA)

Spitzentechnologie aus Deutschland: Das Actionspiel „Crysis“ setzt grafisch neue Maßstäbe – wenn man einen leistungsfähigen PC der neuesten Generation besitzt. Die von Klischees strotzende Geschichte bietet böse Nordkoreaner, Mutanten und aufrechte Soldaten und ist damit in der Nähe von B-Movies angesiedelt. Vor allem für Technikfreaks interessant.

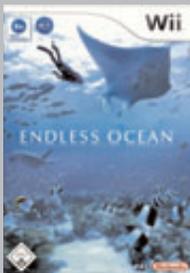
Nähe von B-Movies und Technikfreaks interessant.



Rail Simulator (EA)

Wer sich, zwecks Eigenrecherche zum Bahnstreik, mal ins Lokführerdasein einfühlen will, liegt mit diesem Spiel richtig. Ein ganz schön langweiliger Job, wenn man dem „Rail Simulator“ glauben darf. Lokfahren besteht hier nur daraus, das Gefährt in Gang zu bringen, die Geschwindigkeit zu halten und an Signalen abzubremesen. Wahre Enthusiasten finden das sicher spannend. Alle anderen träumen weiter. Das ist aufregender.

an Signalen abzubremesen. Wahre Enthusiasten finden das sicher spannend. Alle anderen träumen weiter. Das ist aufregender.



Endless Ocean (Nintendo)

Es geht auch ohne Action: In der Tauchsimulation „Endless Ocean“ wird das Meer erforscht. Dabei taucht man mit Hilfe der Fernbedienung von Nintendos Wii und streichelt alle Meerestiere, die vorbeikommen. Je länger man das tut, desto mehr erfährt man über sie. Und weil man das alles schön nachlesen kann, ist das Spiel mehr als nur ein interaktives Aquarium: Es wird mit der Zeit zum Nachschlagewerk – und ist nebenbei wunderbar entspannend.

CARSTEN GÖRIG



Szene aus „Super Mario Galaxy“: Laut juchzen und hüpfen

Moppeliger Klempner

Super Mario im Hindernisparcours: Der Veteran feiert sein fröhliches Comeback.

Der schnauzbärtige Klempner Mario ist einer der merkwürdigsten Videospiel-Helden und einer der ältesten. Seinen ersten Auftritt hatte er bei „Donkey Kong“. Ein Spiel, das jeder kennen dürfte, der Anfang der achtziger Jahre in die Nähe eines Videospieleautomaten gekommen ist. Die Geschichte war einfach: Der große Affe Donkey Kong hatte eine Prinzessin entführt, der damals noch namenlose Mario musste sie retten, indem er Leitern emporkletterte und über Fässer sprang.

Daran hat sich bis heute im Prinzip wenig geändert. Auch bei „Super Mario Galaxy“ muss eine Prinzessin gerettet werden, der Weg dahin ist ein Hindernisparcours, und die Hauptfigur ist immer noch Mario. Dennoch ist „Super Mario Galaxy“ das wohl schönste und aufregendste Spiel dieser Saison. Das klingt merkwürdig, wenn man es zwischen all den aufwendig produzierten Spielen sieht, die zurzeit erscheinen. Denn im Gegensatz zu diesen nimmt es sich selbst nicht ernst und ist einfach albern. Genau darin aber liegt seine größte Stärke: Mario muss nichts beweisen, er muss nicht cool sein, das würde einem moppeligen Klempner mit roter Schirmmütze sowieso schwerfallen. Und deshalb darf er laut juchzend das Spielfeld betreten und durch die Gegend hüpfen. Schnell grinst man mit und freut sich über die wundervollen Ideen: wie Mario nach einem leichten Schlenker der Wii-Fernbedienung Pirouetten dreht und damit gegnerischen Monsterpflanzen den Schwanz langzieht. Und wie herrlich albern Mario im Bienenkostüm herumfliegt.

Trotz all der Albernheit merkt man aber vor allem eines: Bei „Super Mario Galaxy“ sind Liebhaber am Werk gewesen, die eine Sache verdammt ernst genommen haben – den Spielern Spaß zu bereiten. Und das ist ihnen wunderbar gelungen.

CARSTEN GÖRIG