

Virtual Villagers Echtzeit-Survival im 3D-Inselparadies!

SAN FRANCISCO – November 20, 2006 –

Einige Überlebende eines Vulkanausbruchs stranden auf einer einsamen Insel. Sie zu erkunden, Essen zu finden und zugleich ein neues Dorf zu errichten, ist das erklärte Ziel der in Echtzeit ablaufenden Gute-Laune-Aufbausimulation "Virtual Villagers". Mit "Kapitel 1: Eine neue Heimat" ist Teil 1 der spannenden PC-Fortsetzungsgeschichte erschienen.

Das amerikanische Spielsstudio Last Day of Work präsentiert nach "Fish Tycoon" eine zweite Simulation für die ganze Familie, die in Echtzeit abläuft - und somit selbst dann weitergeht, wenn der Computer ausgeschaltet wird.

Die Survival-Saga "Virtual Villagers" ist ganz bestimmt das ambitioniertest und zugleich auch familienfreundlichste Projekt der Texaner. Die Geschichte um einen kleinen Inselstamm ist zunächst auf drei Teile angelegt. Kapitel 1 mit dem Titel "Eine neue Heimat" ist gerade erschienen, Teil 2 ist in der Produktion und Teil 3 wird gerade vorbereitet.

Flucht vor dem Vulkan: Gestrandet auf der Insel

Worum geht es? Ein Vulkanausbruch zwingt mehrere Menschen zur Flucht in einem Boot, um auf dem Meer Schutz vor der glühenden Lava zu finden. Doch die Strömung lässt das Boot abtreiben - hinaus aufs Meer. Zum Glück strandet das Boot nach einer tagelangen Irrfahrt doch noch in der Bucht einer Menschenverlassenen Insel. Die Aufgabe des Spielers ist es nun, die paradiesische Trauminsel zu erkunden und zugleich dafür zu sorgen, dass die kleinen Pixelmenschlein nicht verhungern oder verdursten.

"Virtual Villagers" zeigt den Strand der Trauminsel in einer wunderschönen und sehr familienkompatiblen 3D-Animationsgrafik, die das Fernweh weckt. Die entspannende Hawaiimusik aus dem Hintergrund zeigt bereits auf, dass hier keine bedrohliche Atmosphäre aufkommt: Bei den virtuellen Inselbewohnern geht alles ganz friedlich zu.

Mit der Maus erkundet der Spieler das Terrain und entdeckt schon bald Wildwachsende Pilze, einen Beerenbusch, alte Hütten früherer Bewohner, einen verdreckten Brunnen, die zertrümmerten Holzteile des eigenen Bootes und viele Dinge mehr - einige durchaus geheimnisvoll.

Lohnend ist es, sich direkt mit den Überlebenden zu beschäftigen. Ein Mausklick auf eine animierte Figur zeigt, wie sie heißt, ob sie eine bestimmte Arbeit beherrscht und was sie gerade tut. Per Drag and Drop ist es möglich, die verschiedenen Männchen und Weiblein den unterschiedlichsten Arbeiten zuzuteilen. Zieht man eine Frau auf den Beerenbusch, fängt sie hoffentlich damit an, Beeren zu ernten. Nicht immer klappt das gleich auf Anhieb - manche Überlebenden haben den Ernst der Lage noch nicht begriffen und machen, was sie wollen. Da muss der wohlwollende Inselvater am Mauszeiger dann doch schon Beharrlichkeit zeigen. Schon bald sammeln die Bewohner aber Früchte, basteln an den Häusern und verrichten andere Arbeiten. Na bitte: Das Überleben ist gesichert, jetzt kann es ja nur noch voran gehen.

16 pfiffige Rätsel: Wer löst sie wohl?

Ein kleines Tutorial erklärt die ersten Schritte im Spiel, dann können Kinder, Erwachsene und PC-

begeisterte Großeltern auch schon auf eigenen Füßen stehen und die Besonderheiten dieser süchtig machenden Simulationen erforschen.

- Im Spiel sind 16 gewitzte Aufgaben versteckt. Sie zu lösen treibt die Spielhandlung voran. Die erste Aufgabe ist es etwa, den verdreckten Trinkbrunnen zu säubern, sodass alle Bewohner sauberes Wasser erhalten.

- Lässt sich ein Bewohner davon überzeugen, sein Leben der Forschung zu widmen, so kommt recht bald etwas Brauchbares heraus. Die Forschung kommt dabei Bereichen wie dem Ackerbau, der Medizin, der Fortpflanzung, dem Bauwesen und der Spiritualität zugute.

- Passend zu jedem Bewohner steht eine Infotafel bereit. Sie zeigt den Gesundheitsstatus, das Alter, Vorlieben und Abneigungen sowie den Grad der eigenen Fähigkeiten in Bezug auf den Ackerbau, das Bauen, das Forschen, das Heilen und die Fortpflanzung an.

- Zieht der Spieler ein Männlein auf ein Weiblein, kann es durchaus sein, dass sie sich mögen. Dann ziehen sie sich für eine Weile zurück und bald gibt es ein Baby. Wichtig: Mütter kümmern sich zwei Spieljahre lang fast nur noch um ihr Kind. Und Kinder sammeln höchstens einmal ein paar Pilze, denken aber sonst nicht daran, Aufgaben zu übernehmen.

Bunte Familiensimulation in Echtzeit

Was ist so besonders an den "Virtual Villagers"? Das Echtzeit-Prinzip. Auch wenn der Computer ausgeschaltet wird, wuseln die Inselmenschlein weiter durch den schneeweißen Strandsand und gehen ihren verschiedenen Aufgaben nach. Aus diesem Grund ist es wichtig, das Spiel regelmäßig aufzurufen, um zu sehen, ob noch alles in Ordnung ist und ob neue Aufgaben zu vergeben sind.

Arthur Humphrey, Geschäftsführer von Last Day of Work: "Virtual Villagers ist eine lustige Kombination aus einer Simulation und einem virtuellen Haustierspiel. Die Spieler können hier ihren eigenen, kleinen Stamm wachsen lassen und zugleich auch noch die mysteriöse Insel erkunden. Hinzu kommt, dass die Echtzeitidee für einen zusätzlichen Spielanreiz sorgt. Die Spieler schalten das Programm immer wieder ein, um zu sehen, was sich in der Zwischenzeit so alles getan hat."

Die englische Version des Download-Spiels "Virtual Villagers" hält sich schon lange an der Spitze der Charts von Spieleportalen wie Yahoo oder MSN. Jetzt dürfen auch die Deutschen zeigen, dass sie es verstehen, das kleine Inselvölkchen wachsen und gedeihen zu lassen.

Homepage: www.virtualvillagers.com

Screenshots (JPG): <http://typemania.de/presse>

Der Presstext als RTF-Datei: <http://typemania.de/presse>

Informationen zum Anbieter

Last Day of Work, LDW Software LLC,
2269 Chestnut St, #310, San Francisco, CA 94123, USA

Pressekontakt: Carla Humphrey

Web: www.LDW.com