

Was erwartet uns?

AUSBLICK 2004



Wie jedes Jahr verraten wir Ihnen bereits im Januar die Trends des kommenden Spiele-Jahrgangs.

KUNST IM PROGRAMM

Immer mehr Entwickler versuchen, ihre Spiele vom Image der »seichten Unterhaltung« zu befreien. Deshalb liefern sie Mods und Addons, die selbst anspruchsvolle Kunstfans zufrieden stellen sollen. Im Herbst startet die Ausstellung »Die spheroide Transzendenz des Seins – Pac-Man-Pillen und ihr Einfluss auf die Konsumgesellschaft«.



Counterstrike – Pencil Assault: Das Taktik-Shooter-Addon läuft nur auf Monochrom-Monitoren.



GTA Abstrakt City: Heimst wegen gewagter Darstellung Preise ein, ist jedoch für Kunstbanausen unspielbar.

SPIELERISCH LERNEN

Mehrere Stunden täglich verbringen Hardcore-Zocker vor dem Rechner. Diese Zeit fehlt für Schule und Weiterbildung. Deshalb bauen viele Designer Lern-Minispiele und Lebensratgeber in ihre Titel ein. John Romero feiert mit einem Online-Haarpflege-Kurs ein Comeback, Bruce Shelleys Diät-Spiel **Age of Trennkost** floppt jedoch.



GTA Mechanic: Mit Tommy Vercetti lernen Sie ganz nebenbei Gangster-Handwerk und Autoreparatur.



Circus Maxpaynimus 2: Geladene Pistolen mit einer Hand jonglieren – auf Partys garantiert ein Brüller.

GESÜNDER ZOCKEN

Das Bundesgesundheitsministerium schlägt Alarm: Schwere Haltungsschäden plagen die Jugend. Auf Anordnung der Krankenkassen integrieren die Hersteller in jedes Spiel einen Gymnastiklevel. Sport-Gigant Electronic Arts freut sich: Vorschriften erfüllt! Ärger bei Rennspiel-Entwicklern: Sie müssen Rastplätze einbauen.



Raven Shield – Athenas Rückgrat: Das Shooter-Addon glänzt mit realistischen Knack-Geräuschen.



Max Payne 2: Für den Chiropraktiker-Level muss Rockstar nicht mal den Spielnamen ändern.

Vielen Dank für die Bilder an Jeremi Kaiser, Maik Strube, Marcus Rehnisch, Christoph Nötzelmann und Rene Kniesel. Schicken auch Sie Ihre lustigen Screenshots an vorletzte@gamestar.de.

GAMESTAR-FOTOROMAN FOLGE 53: REALITY-CHECK

