

Viva Piñata

Süße Tierchen, süße Pflanzen, süße Blumen, ach ja: und Süßigkeiten.

Doch eine bittere Pille bleibt:

Die vergeigte Steuerung ist ungenießbar.



DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4061

- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4474

Win Vista 32 Bit
- läuft

Wie bescheuert muss man sein, wenn man es als höchstes Lebensglück empfindet, auf einem Kindergeburtstag zuerst aufgeknüpft und dann von den kleinen Partygästen mit Knüppeln zu Tode geprügelt zu werden, damit die Kinder anschließend die aus dem Leib quellenden Innereien verspeisen können? Unheimlich bescheuert! Es sei denn, man ist ein Piñata. Piñatas sind bunte Pappmachéfiguren, die in Lateinamerika und Spanien an Kinderfesten mit Süßigkeiten oder kleinen Geschenken gefüllt und auf Kopfhöhe aufgehängt werden. Ähnlich wie beim deutschen »Topf schlagen« darf nun einer der Gäste mit einem Stock und verbundenen Augen auf die Piñata einschlagen. Geht die Pappmachéhülle kaputt, purzeln die Süßigkeiten aus der Piñata heraus – nun stürzen sich

die Kleinen auf die Überraschungen. Ein großer Spaß für den Nachwuchs, keine Frage. Aber denkt denn hier niemand auch mal an die Piñatas?!

Süßes

Im Aufbauspiel **Viva Piñata** sorgen Sie dafür, dass die bunten Pappmachétiere vor ihrem grausigen Ende ein möglichst angenehmes Leben führen. Dazu legen Sie auf der Fantasieinsel Piñata Island, auf der die ganzen Tierchen herumhoppeln, -kriechen oder -fliegen, einen möglichst schönen Garten an. Das uns zugeteilte Grundstück ist zu Beginn des Spiels allerdings in marodem Zustand: Überall liegt Schrott herum, die Erde ist ausgetrocknet, das Gras verdorrt. Zum Glück empfängt uns Leafos, eine junge, exzentrisch gekleidete Dame, und überreicht uns eine alte

Gieskanne und eine rostige Schaufel. Außerdem erklärt sie uns, wie wir den Garten auf Vordermann bringen. Dazu zerschlagen wir erst mal mit der Schippe das herumliegende Gerümpel, graben die trockene Erde um und locken damit ein erstes Tier an: einen putzigen Wurm.

Viva Piñata funktioniert nach einem simplen Aktion-Reaktion-Prinzip. Haben Sie Zustand A hergestellt (lockere Erde verfügbar), tritt Folge B ein (Wurm wird sesshaft). Für die Piñatas müssen jeweils bestimmte Voraussetzungen vorliegen, damit die Tiere zu Besuch kommen, bleiben und sich schließlich fortpflanzen. Von jeder Piñata-Sorte wandern nämlich immer nur zwei in Ihren Garten. Wollen Sie mehr, müssen Sie die beiden verkuppeln. Bei den Würmern ist das leicht: Sobald die eine Behausung haben, wer-

den sie romantisch. Wir lassen also den Baumeister der Insel ein Wurmhaus errichten. Danach stellen wir die Würmer einander vor, klicken Wurm 1 an und danach Wurm 2. Nun startet ein Minispiel, in dem wir den einen Wirbellosen zum anderen lenken müssen, ohne dabei gegen explosive Hindernisse zu stoßen. Jedes Mal, wenn zwei Tiere Nachwuchs produzieren sollen, zwingt uns **Viva Piñata** so ein dämliches Minispiel auf. Die sind so witzlos einfach und langweilig, dass uns recht schnell die Lust auf Tiersex vergeht. Oh, äh, das klang jetzt irgendwie merkwürdig ...

Saures

Das Spielprinzip von **Viva Piñata** bleibt in der Folge immer gleich: Ein Gänseblümchen, das der herumwandelnde Seedos gepflanzt hat, ködert einen Schmetterling,



Für jede Piñata-Paarung müssen Sie so ein **Minispiel** absolvieren.



Gelegentlich kommen rote, **saure Piñatas** vorbei. Schaufel drauf!



Piñatas werden glücklich, wenn man ihnen einen Namen und (mehr oder weniger) schickes Zubehör verpasst.



Wird ein Piñata getötet, quellen Süßigkeiten aus ihm heraus, die die anderen Tiere dann fressen.

der Schmetterling einen Frosch, der Frosch eine Schlange und so weiter. Nach Stunden und Aberstunden haben wir die prächtigsten Piñatas angelockt: Elefanten, Adler oder gar Einhörner. Viele der ersten Tiergeneration erleben das allerdings nicht mehr mit. Die sind zwischenzeitlich entweder von anderen Piñatas verspeist oder von uns verkauft worden. Denn unser Garten stößt recht schnell an seine Grenzen. Mehr als Tennisplatzgröße ist nicht drin, dabei könnte **Viva Piñata** locker einen Golfplatz mit Leben füllen. Wir müssen uns also regelmäßig von liebgewonnenen Tieren trennen – schade. Auch Pflanzen und Gebäude belegen den begrenzten Platz. Stehen im Garten bereits zu viele Blumen in der linken Ecke, trägt der neu gepflanzte Apfelbaum in der rechten keine Früchte. Einen wirklich prächtigen Park, mit gepflasterten Wegen und weißen Holzzäunen, können wir daher aus Platzmangel gar nicht anlegen.

Bitteres

Vor wilden Paarungsgorgen finden in **Viva Piñata** erst mal wilde Klickorgien statt. Im Falle von Bärenverkehr sieht das so aus: Bär 1

anklicken, Medizinflasche anklicken, hoffen, dass Bär 1 Medizinflasche auch tatsächlich frisst, Bär 1 erneut anklicken, Ameise 1 anklicken, hoffen, dass Bär 1 auch Ameise 1 frisst, Kampf abwarten, Bär 1 aufessen lassen, Bär 1 anklicken, Ameise 2 anklicken, auf Fütterung warten, das ganze Ameisen-Medizinmassaker noch mal mit Bär 2 durchstehen, Bär 1 anklicken, Bär 2 anklicken und zum Schluss ein dummes Minispiel absolvieren. Puh! Als wäre das so nicht schon blöd genug, muss man das alles siebenmal hintereinander tun, um die maximale Menge an Erfahrungspunkten zu bekommen! Und mit der katastrophalen Steuerung haben wir noch gar nicht angefangen: Sie können in **Viva Piñata** nicht weit genug rauszoomen, bestimmte Piñatas zu finden wird so zur nervigen Sucherei hinter Bäumen und Sträuchern. Die Tiere dann auch noch präzise anzuklicken, ist ebenfalls verdammt schwer, insbesondere, wenn sich die Viecher bewegen oder gerade in der Luft schweben.

Viva Piñata wurde von Rare für die Xbox 360 entwickelt und von Climax auf den PC portiert. Was Climax außer der miesen

Sex und Gewalt!

Fabian Siegmund: Unglaublich, wie viel Zeit ich schon in dieses simple Programm gesteckt habe! Viva Piñata erzeugt dieselbe Suchtspirale wie ein Online-Rollenspiel: Schnell noch einen Baum aufpöppeln, die beiden Neuankömmlinge verkuppeln, die Erzeugnisse zum Händler bringen, diesen komischen Samen einpflanzen – schwups, schon ist es zwei Uhr morgens. Freunde und Kollegen lachen mich schon aus! Aber Viva Piñata ist nun mal so putzig, dass ich sogar über die entsetzliche Steuerung hinwegsehe. Zumindest manchmal. Bei jedem anderen Spiel hätte ich schon längst meinen PC zerdepert, um zu schauen, ob da auch Bonbons rausfallen.



fabian@gamestar.de



Das richtige Zubehör verleiht den Piñatas besondere Fähigkeiten. Mit diesem Hut machen die Bienen Honig.

Maussteuerung eigentlich für sein Geld gemacht hat, ist uns jedoch schleierhaft. **Viva Piñata** enthält noch nicht einmal ein anständiges Speichersystem. Ihr Fortschritt wird in einem einzigen Spielstand abgelegt, der aber nur als Sicherungsdatei dient – Sie können ihn nicht laden! Wenn also ein Krokodil zu Besuch kommt und Ihre beiden brandneuen Biber frisst, bevor Sie es mit dem Spaten platt hauen können, sind

die Nager futsch, Sie müssen sie mühsam neu anlocken. Ohne Windows-Live-Account speichert **Viva Piñata** überhaupt nicht – eine Frechheit. Dabei soll Gartenarbeit doch entspannen! Entspannend ist **Viva Piñata** zwar nicht gerade, es macht aber trotz der katastrophalen Bedienung Spaß – die Viecher sind einfach zu niedlich. Ab und zu hauen wir allerdings eins mit dem Spaten in Stücke. Das mögen die. **FAB**

VIVA PIÑATA

ENTWICKLER Rare / Climax (Viva Piñata ist das PC-Erstlingswerk)

PUBLISHER Microsoft

SPRACHE Deutsch

AUSSTATTUNG DVD-Box, 2 DVDs, 34 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 6.11.2007

CA. PREIS 45 Euro

USK ohne Altersb.

AUFBAUSPIEL

ANSPRUCH	EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER			PROFI		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9

TECHNIK

	FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs			FÜR HIGHEND-PCs		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
MINIMUM	1,8 GHz Intel XP 1800+ AMD 1,0 GB RAM 10,0 GB Festplatte Internet-Zugang			STANDARD			OPTIMUM		
	2,5 GHz Intel XP 2500+ AMD 1,0 GB RAM 10,0 GB Festplatte Internet-Zugang			3,2 GHz Intel A64 3000+ AMD 2,0 GB RAM 10,0 GB Festplatte Internet-Zugang					

PROFITIERT VON –

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** CD-Key

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ schön bunt + unheimlich knuffige Piñatas + putzige Animationen - kantige Texturübergänge - flächiges Gras	8 / 10
SOUND	+ niedliche Piñata-Geräusche + fröhliche Dudelmusik ... - ... die sich schnell wiederholt - nervige Dienstleistersprüche	8 / 10
BALANCE	+ sehr leichter Einstieg - wenig Hilfestellung - witzlos leichte Minispiele - Fehler lassen sich nicht rückgängig machen	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ zuckersüße, bunte Welt + niedliche Piñata-Behausungen - Rasenflächen und Blumen wirken recht steril	9 / 10
BEDIENUNG	- kein Speichern und Laden - unruhige Maussteuerung - präzise Klicks unmöglich - wirres Maustastensystem	2 / 10
UMFANG	+ über 60 Piñatas mit passenden Behausungen + unzählige Pflanzen, Blumen und Erzeugnisse - sehr kleiner Garten	8 / 10
STARTPOSITION	+ Tutorial im ersten Garten + gemeinsames Konto für alle weiteren Gärten - immer gleiche Anfangsphase	8 / 10
KI	+ Tiere interagieren mit ihrer Umgebung + teils widerspenstige Piñatas - Helfer mit Wegfindungsproblemen	7 / 10
EINHEITEN	+ die wohl niedrigsten Einheiten der Welt + Erzeugnisse lassen sich aufwerten - gezähmte saure Piñatas verlieren ihr cooles Äußeres	9 / 10
ENLOSSPIEL	+ Stunden um Stunden virtueller Gartenarbeit + regelmäßige Neuankömmlinge - viele stupide Fleißaufgaben	8 / 10

PREIS/LEISTUNG **Sehr gut** **SOLOSPIELZEIT** 50 Stunden

FAZIT **Bunte, bizarre Tierzucht.**

GameStar 02/2008

Die Piñatas tragen wortspielerische Namen. Der Schimpanse etwa heißt Cinnamonkey, zusammengesetzt aus »cinnamon« (Zimt) und »monkey« (Affe).

91