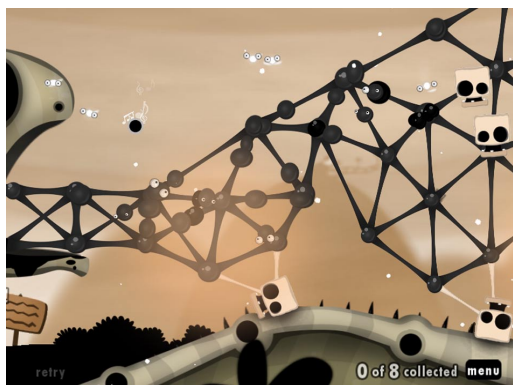


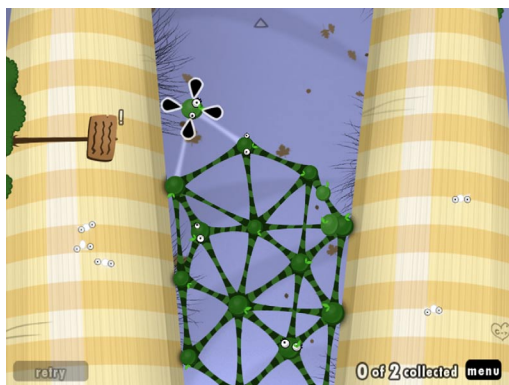


Farbige Klötzchen waren gestern, heute baut man mit buntem Schleim. Sieht lustig aus, macht aber schlau.

World of Goo



Der Boden ist mit Spitzen übersät. Das überstehen nur die Totenköpfe.



Eine Vorschaulinie zeigt an, wie der Ball sich mit dem Gerüst verbindet.

für eine Position entschieden, lassen Sie die Maustaste los, der Ball verschmilzt mit dem Gerüst, und Ihr Bauwerk wächst. Stück für Stück errichten Sie so immer größere Strukturen, um schließlich eine Verbindung zum Ende des Levels herzustellen. Dort wartet ein Abflussrohr auf den Schleim. Sobald Ihr Konstrukt nah genug an die Röhre heranragt, werden die auf dem Gerüst verbleibenden beweglichen Klumpen abgesaugt. Diejenigen Bällchen, die Sie verbaut haben, bleiben jedoch zurück. Um einen Level abzuschließen, müssen Sie eine vorgegebene Anzahl an Schleimbatzen retten. Sie sollten also möglichst sparsam mit Ihrem Baumaterial umgehen.

Bauer

Sparsam mit Baumaterial umgehen, das sagt sich so leicht. Denn es reicht nicht, einfach nur eine

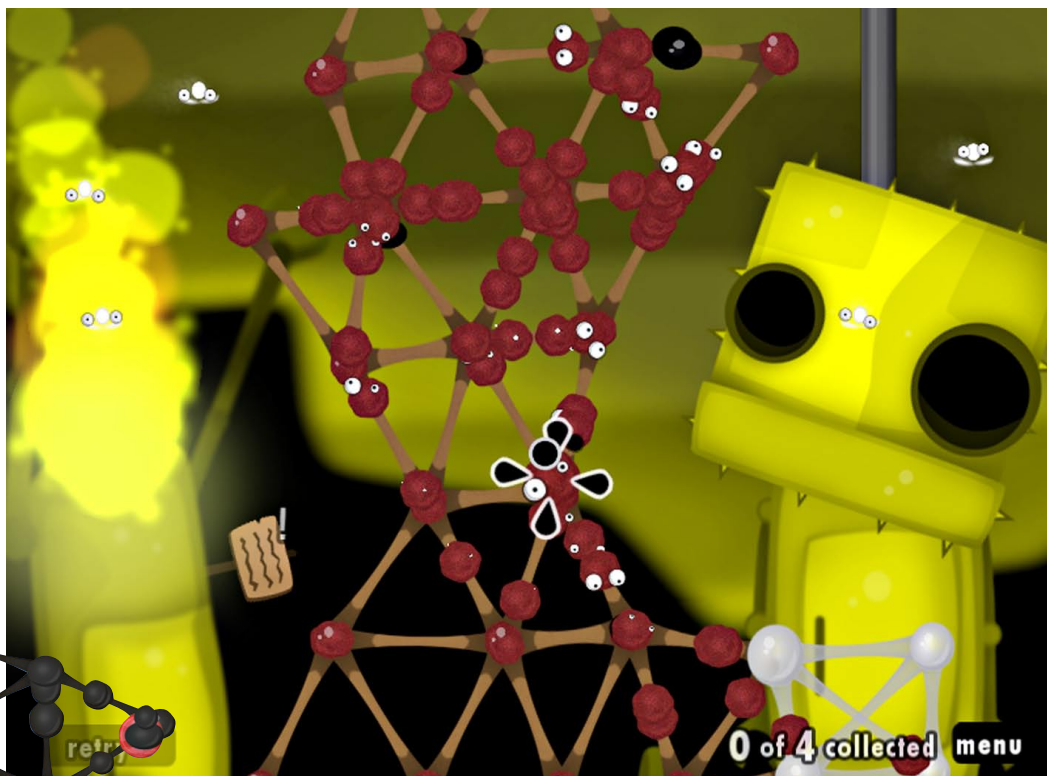
gamestar.de
- Screenshots & Infos
► Quicklink: 5638

Und sie sprachen: »Wohlan, lasst uns einen Turm bauen, des Spitze bis an den Himmel reichen, dass wir uns einen Namen machen!« Gemeint sind diesmal allerdings ausnahmsweise nicht die Bürger von Babel, die sich mit ihrer Turmbauerei den Zorn Gottes einfingen, sondern Kyle Gabler und Ron Carmel. Die entwickelten vor Jahren das beliebte Freeware-Spiel **Tower of Goo** (»Schleimturm«), eine einfache Physik-Simulation, in der der Spieler klebrige Klumpen zu einem Turm formt – je höher, desto besser. Und tatsächlich haben sich die beiden unabhängigen Spieleentwickler damit einen Namen gemacht: 2D Boy nennen sie ihr Zwei-Mann-Studio. Mittlerweile haben Gabler und Carmel mit **World of Goo** ihr geniales Konzept zu einem vollwertigen Spiel ausgebaut – so simpel wie **Tetris**, so innovativ wie **Portal**, so kniffig wie **Loco Roco** (für die PlayStation Portable).

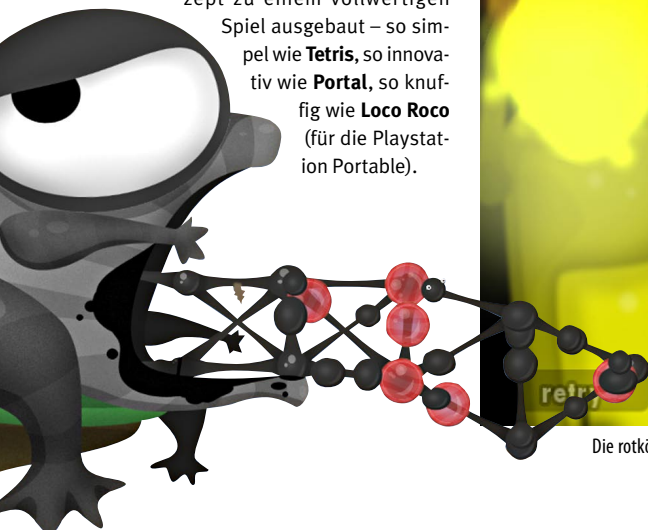
Schleimer

Der Spielprinzip von **World of Goo** bleibt das gleiche wie seinerzeit bei **Tower of Goo**: Sie beginnen die mehreren Dutzend Levels, die über fünf Welten verteilt sind, in der Regel mit einem kleinen Baugerüst, auf dem ein Rudel Schleimbälle herumkriecht. Mit der Maus heben Sie einen der

Klumpen auf (woraufhin dieser seine Kulleraugen unglaublich aufreißt und meistens noch ein putziges Geräusch von sich gibt), und halten ihn von der Seite an das Konstrukt. Vorschaulinien zeigen dabei an, mit welchen Punkten des Gebildes der Knubbel eine schleimige Verbindung eingehen kann. Haben Sie sich



Die rotköpfigen Schleimkugeln sind brennbar. Kommt der Turm der Flamme links zu nah, sind alle Klümpchen verloren.





Bei starkem Seitenwind müssen wir **Luftballons** einsetzen, um Hindernisse zu überfliegen.

Matschkette bis zum Ausgang aneinanderzukleben: Hinter der unkomplizierten Fassade von **World of Goo** steckt eine anspruchsvolle Physiks simulation. Jeder Schleimball hat sein eigenes Gewicht, das sich auf Ihr Gerüst überträgt. Ein schlecht balancierter Turm kippt also zur Seite, wenn dort gerade viele Bällchen herumkriechen. Um das auszugleichen, können Sie zwar per Klick alle Kugeln zur Position ihres Mauszeigers locken, auf lange Sicht hilft aber nur geschicktes Konstruieren, sonst stürzt das ganze Gebilde ein und der Schleim geht verloren. Gelegentlich dürfen Sie zwar einzelne Spielzüge zurücknehmen, ein Speichersystem hat **World of Goo** allerdings nicht. Es kann also vorkommen, dass Sie eine Stunde lang basteln und feststellen, dass der ganze Plan

nicht aufgeht. Dann müssen Sie komplett von vorne beginnen, wenn Ihr Karten... Verzeihung – Schleimhaus einstürzt.

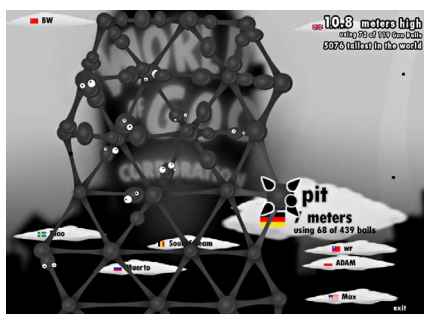
Grübler

Nach und nach kommen immer neue Balltypen hinzu. Grüne Klumpen etwa lassen sich wieder aus dem Bauwerk herauslösen, rosafarbene blasen sich zu Luftballons auf, die Gewichte heben können, und die unzerstörbaren Totenköpfe dienen als Stützpfeiler auf Untergründen, an denen alle anderen Matschklumpen zerplatzen würden. Mit den Schleimvariationen steigen auch die Anforderungen an den Spieler: Mal müssen Sie besonders schnell in die Höhe bauen, während unten eine Zündschnur aus entflammbarem Schleim abbrennt, mal kämpfen Sie gegen Seitenwind an, ein andermal müssen Sie einen besonders großen Klops über eine selbstgebaute Brücke bugisieren – die cleveren Ideen der Entwickler nehmen kein Ende. Mit jedem Level zieht uns **World of Goo** weiter in seinen Bann. Derart intelligente, innovative und letztlich befriedigende Unterhaltung haben wir in den letzten Jahren nur bei **Portal** erlebt.



World of Goo in Deutschland

Bislang können Sie **World of Goo** nur auf der Herstellerseite kaufen: ► **Quicklink: 5641**. Die deutsche Fassung kommt erst am 29. Februar 2009 in die Läden, diese Version wird dafür eine zusätzliche, sechste Spielwelt enthalten.



Überschüssige Schleimkugeln verbauen Sie im **Endlosspiel**.



Nur wenn wir die richtigen **Klumpen** kombinieren, kommen wir heil über die sich drehende Kugel rechts.

Freie Kunst

Fabian Siegmund:

World of Goo zeigt, dass es neben der Fließband-Spieleindustrie immer noch kleine, unabhängige Studios gibt, die mit tollen Ideen und viel Herzblut kleine Kunstwerke erschaffen. Und durch den Online-Vertrieb weiß ich, dass mein Geld direkt an diese Leute geht, anstatt bei den Publishern zu versickern. Man muss dieses Spiel also schon aus Prinzip kaufen. Doch das Tolle ist: Abgesehen davon ist es auch noch super!



fabian@gamestar.de

WORLD OF GOO

DENKSPIEL

ENTWICKLER	2D Boy (World of Goo ist das Erstlingswerk)	TERMIN (D)	13.10.2008
PUBLISHER	—	CA. PREIS	15 Euro
SPRACHE	Englisch	USK	ohne Altersb.
AUSSTATTUNG	Download		

ANSPRUCH	EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
	1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
1,0 GHz Intel 1,0 GHz AMD 512 MB RAM 75 MB Festplatte	1,5 GHz Intel XP 1500+ AMD 512 MB RAM 75 MB Festplatte	2,0 GHz Intel XP 2000+ AMD 1,0 GB RAM 75 MB Festplatte	Geforce 6600 / 6800 Geforce 7800 / 7900 Geforce 8800 / 9800 Geforce 9600 Geforce GTX 200 Radeon X1600 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2900 Radeon HD 3800 Radeon HD 4800
PROFITIEREN VON	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ	—
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ knuffige Klumpen + jeder Level hat seinen eigenen Look + bezaubernder Grafikstil + Mehrspieler-Levels farblos	5 / 10
SOUND	+ Schleimballen machen niedliche Geräusche + angenehme Dudelmusik + zu wenige Musikstücke	7 / 10
BALANCE	+ sinnvoll ansteigender Schwierigkeitsgrad + Levels lassen sich überspringen + Lernfaktor	10 / 10
ATMOSPHÄRE	+ irre Texte des Schildmalers + spannendes Gerüstbauen + verquere Comic-Welt + bizarrer Humor	10 / 10
BEDIENUNG	+ denkbar einfache Maussteuerung + Züge lassen sich zurücknehmen + keine Speichermöglichkeit während der Levels	9 / 10
UMFANG	+ fünf abwechslungsreiche Welten + Mehrspielerpart mit Turm-Wettbewerb ... + aber ohne andere Modi	8 / 10
MISSIONSDSIGN	+ jedes Level mit einer neuartigen Herausforderung + irre Spielfelder + mehrere Lösungswege	10 / 10
PHYSIK	+ jeder Schleimball hat sein eigenes Gewicht + Gebäude geben unter zunehmender Last nach + Brückenbau ist eine Kunst für sich	10 / 10
BAUTEILE	+ Matschklumpen mit abwechslungsreichen Fähigkeiten + Schleim muss geschickt kombiniert werden + keine große Auswahl	9 / 10
ENDLOSSPIEL	+ Levels lassen sich wiederholen, um zusätzliche Schleimballen einzusammeln + nur Standardschleim und Turmbauen im Endlosspiel	6 / 10

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

FAZIT Süchtigmachender Schleimbaukasten.

84

SPIELPASS