

Noch mehr furchtbare Fortsetzungen

Im Magazinteil stellen wir Ihnen die zehn schlimmsten Nachfolger vor, die je erschienen sind. Hier widmen wir uns den vier schlimmsten Nachfolgern, die nie erschienen sind.



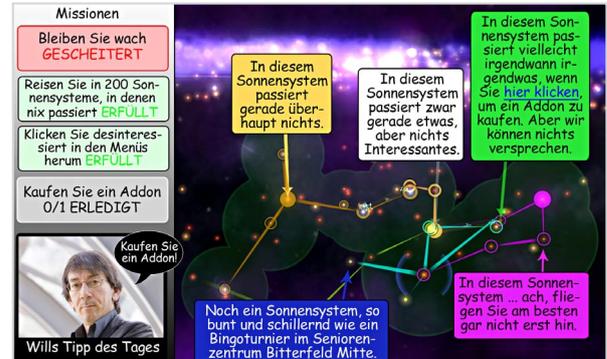
World of Warcraft 2

Von den Abo-Gebühren des ersten World of Warcraft finanziert Blizzard eine Umfrage unter allen Azeroth-Abenteuern. Das Ergebnis summiert der Blizzard-Vizepräsident Frank Pearce auf einer Lust-Kreuzfahrt mit anderen schwerreichen Branchenbaronen: »Die Spieler mögen an World of Warcraft vor allem zwei Dinge: luftig bekleidete Elfen und stupide Sammelaufträge.« Demzufolge konzentriert sich Blizzard in World of Warcraft 2 aufs Wesentliche, nämlich luftig bekleidete Elfen, die stupide Sammelaufträge vergeben. Alle anderen Elemente (Charakterentwicklung, PvP, unluftig bekleidete Elfen) entfallen zugunsten der Spielbarkeit oder »weil sie halt zu viele Klamotten tragen«, so Pearce.



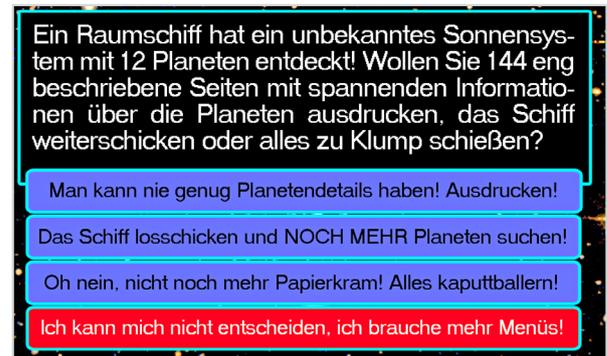
Indiana Jones 7

Das Spiel zur Kinogurke Indiana Jones und das Königreich des Kristallschädels besinnt sich laut der offiziellen Pressemeldung auf »die klassischen Tugenden der Serie«. Deshalb wandert der Archäologen-Opa endlich wieder durch krümelige Comic-Kulissen. Weil dem denkfaulen US-Publikum jedoch keine Adventure-Rätsel mehr zuzumuten sind, besteht der Spielablauf ausschließlich aus Minispielen à la »Atombomben-Kühlschrank-Weitsprengen« und »An Lianen zwischen Jeeps hin und her hangeln«. »In Indiana Jones 4 waren die Minispiel-Prügeleien mit den Nazis doch auch äußerst beliebt, oder? Oder?! Na, sehen Sie!«, begründet die Pressemeldung. Die Handlung soll »irgendwas mit Außerirdischen« sein.



Spore 2

Spore 2 fängt da an, wo der Vorgänger aufhört: im Weltraum, in dem Sie per Ufo herumfliegen. »Das All stellen wir wieder so dar, wie es wirklich ist«, verspricht der Entwickler Will »Lassen Sie meine Katze in Ruhe« Wright, »nämlich groß und leer«. So soll die Galaxis bis zu eine Milliarde Sonnensysteme umfassen, in denen laut Wright »überhaupt nichts passiert«. Nach dem Verkaufsstart planen die Entwickler Addons, die das Universum mit Inhalt füllen, etwa mit »anderen Völkern und so« (Wright). Auf unsere Frage, warum es die nicht schon im Hauptprogramm gibt, keift der Kreativling schnippisch: »Ich habe doch gesagt, dass Sie meine Katze in Ruhe lassen sollen!« Aber die haart auf unsere Sneaker!



Master of Orion 4

Die Nachricht schlägt ein wie ein Protonentorpedo: Die Entwickler von Master of Orion 3 setzen die Serie fort! »Mit Master of Orion 4 heben wir die Stärken des dritten Teils auf eine neue Ebene«, verlaublich der Rechteinhaber Atari, »indem wir allen überflüssigen Grafik-Schnickschnack durch noch mehr Menüs ersetzen.« Außerdem muss der Spieler sämtliche Statusberichte eigenhändig ausdrucken und abheften. »So simulieren wir den Verwaltungsaufwand eines echten Sternreiches«, frohlockt ein Entwickler, »denn da fällt natürlich ein gerüttelt Maß an Papierkram an.« Um die erwartete Nachfrage nach Druckerbögen zu befriedigen, hat Atari bereits begonnen, einen kleineren Regenwald abzuholzen.

GR

