

M.U.D. TV

Im Fernsehen läuft mal wieder nur Müll? Selbst schuld, schließlich bestimmen in dieser Neuinterpretation eines Klassikers Sie das Programm.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6703

Fernsehen ist der pure Wahnsinn. Wer dies angesichts der täglich heruntergespulten Casting- oder Gerichtsschows schon immer geahnt hatte, konnte bisher sein Urteil auf zwei Arten verifizieren: Entweder selbst zum Fernsehen gehen oder den Klassiker **Mad TV** aus dem Jahr 1991 (siehe Kasten) spielen. 19 Jahre später präsentiert der Münchener Entwickler Realmforge (**Ceville**, GS 04/09: 86 Punkte) nun **M.U.D. TV** (kurz für »Mad Ugly Dirty Television«), eine Fernsehsender-Simulation, die ganz bewusst die Nähe zum nach wie vor unübertroffenen Urahn sucht. Hier wie dort übernehmen Sie die Leitung eines in einem Hochhaus untergebrachten TV-Senders, um diesen durch clevere Programmgestaltung in wirtschaftliche und quotenträchtige Höhen zu führen.

Wetten, dass...?

Da Sie nun mal einen Privatsender leiten und kein öffentlich-rechtliches Fernsehen, steht Ihnen im Grunde genommen nur eine Verdienstquelle offen, nämlich die Werbewirtschaft. Die bietet Ihrem Sender hochdotierte Prämienvetträge an, die allerdings an Bedingungen geknüpft sind. Nehmen Sie beispielsweise ein Angebot der Firma HamStar an, so müssen Sie deren Spot innerhalb von drei Tagen viermal platzieren und dabei mindestens 1,1 Millionen Zuschauer in der Zielgruppe der Nerds erreichen. Mit jedem Vertragsabschluss gehen Sie also eine Wette ein, dass Sie diese Vorgaben schaffen, ansonsten drohen deftige Strafzahlungen. Das funktionierte schon in **Mad TV** nicht anders. Neu sind lediglich die acht unterschiedlichen Zielgruppen wie Hausfrauen, Machos, Intellektuelle oder Emos. Jede Zuschauerfraktion schaltet dabei zu unterschied-



Bevor wir **hochdotierte Werbeverträge** annehmen, überprüfen wir erst die Zielgruppen-Prognosen.

lichen Tageszeiten den Fernseher ein. Außerdem spricht jede Sendung unterschiedlich viele Zielgruppen an. Während Serien nur eine erreichen, richten sich Shows schon an zwei, dauern aber eine halbe Stunde länger, was über den Tag gesehen Werbeplätze kostet. Erst Spielfilme erreichen gleich drei Fraktionen bei zwei Werbeplätzen, kosten aber dementsprechend viel Geld. Eine sorgfältige Programmplanung ist daher Pflicht und macht Ihr Managerleben einigermaßen knifflig, zumal die Werbepartner ziemlich rasch die geforderten Quoten erhöhen – für Einsteiger sogar etwas zu rasch.

Verstehen Sie Spaß?

Mad TV stach aus der Flut der damaligen Wirtschaftssimulationen insbesondere wegen seines satirischen Humors hervor. Vor allem die TV-fremden Zimmer des Hochhauses wimmelten vor skurriler Figuren und Einrichtungen.

M.U.D. TV führt zwar die Tradition der verdrehten Filmtitel und abgefahrenen Nachrichten fort, verzichtet aber auf das komplette Hochhaus-Nebenleben. Das führt ausgerechnet ein wesentliches Element beider Spiele ad absurdum, nämlich den zentralen Aufzug. Während wir im Klassiker den einzigen Lift mit unseren Konkurrenten teilen mussten, was zu spielentscheidenden Wartezeiten führen konnte, dürfen wir in der Neuauflage nun jederzeit in die Kabine hüpfen. Nur warum sollten wir das tun, wenn es im Haus nichts weiter zu entdecken gibt und wir die Stockwerke unserer bis zu sieben Wettbewerber (im Solo-Modus) nicht betreten dürfen? Wir können lediglich die Lobby anfahren, in der zum Beispiel die Werbeagentur oder die Film- und Mitarbeiterbörse warten. Da wir diese Einrichtungen ohnehin ständig brauchen, sind wir große Teile des Spiels damit beschäf-

Mad TV: Das Original



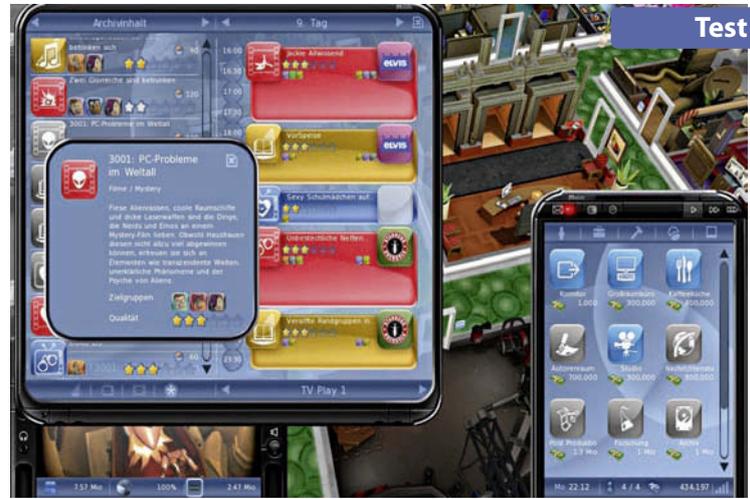
Der deutsche Entwickler Rainbow Arts (Turrican) schuf 1991 mit Mad TV einen zeitlosen Klassiker. In einem Hochhaus mit nur einem heiß umkämpften Aufzug gehen wir gleichzeitig mit zwei Konkurrenz-TV-Sendern unserem Geschäft nach: Quote machen und dadurch Werbegelder einstreichen. Das Haus teilen wir aber auch mit branchenfremden Einrichtungen wie der »Vereinigung amerikanischer Tabakproduzenten«. Weil wir Türschilder austauschen können, bekommt bald unser ärgster Konkurrent unliebsamen Besuch von bombenlegenden Terroristen, der eigentlich der Botschaft der »Freien Republik Duban« galt, womit die ebenfalls im Haus ansässige Botschaft der »Volksrepublik Duban« sicherlich nichts zu tun hatte ...



Um die zentralen Aufzüge herum gruppieren sich die **Senderräume**: Mehrere Büros, Studios, ein Archiv, ein Labor sowie eine Cafeteria.



Während im TV unsere selbst produzierte **Sitcom** läuft, arbeiten wir bereits an einem Nachfolgeformat.



Im **Programmplanner** versuchen wir, Werbung, Zuschauerlieben und Sendeplätze in Einklang zu bringen.

Moderat Mad

Patrick C. Lück: Wer von M.U.D. TV ein neu aufgelegtes Mad TV erwartet, dürfte enttäuscht sein. Entgegen dem äußeren Anschein fehlen dem Spiel wichtige Kernmerkmale des Klassikers, allen voran das quirlig-bunte Hochhausleben. Als Produktions- und TV-Wirtschaftssimulation im Stil von The Movies funktioniert der Titel hingegen ordentlich. Die ehrgeizigen Werbevorgaben erlauben keinen Schlendrian, und wir müssen unsere Mitarbeiter sinnvoll einsetzen. Etwas mehr Komplexität und Abwechslung hätte dem Spiel auf Dauer aber gutgetan.



redaktion@gamestar.de

Vorbild einen deutlich größeren Wert auf den Ausbau der Räumlichkeiten und die Produktion von TV-Inhalten. Um in Ihren Studios eigene Shows, Filme oder Serien herzustellen, müssen Sie Mitarbeiter einstellen, die über unterschiedliche Talente verfügen. Kreativität hilft zum Beispiel beim Drehbuchschreiben, Seriosität beim Sprechen von Nachrichten. Durch regelmäßigen Einsatz steigen diese Talente im Level, wodurch Ihre Produktionen quotenträchtiger werden. Zusammen mit zahlreichen erforschbaren Verbesserungen für Ihren Sender ergibt das einen motivierenden und fordernden Mix im Endlosspiel. Allerdings wünschten wir uns mehr Zufallsereignisse oder kleine Zwischenaufgaben zur Abwechslung. In der einzigen Kampagne des Spiels bekommen wir im Rahmen einer belanglosen Story (die Weltherrschaft übernehmen) immer wieder solche Aufgaben gestellt. So sollen wir beispielsweise eine Bande talentfreier Mafiosi erfolgreich ins Fernsehen bringen. Solche Herausforderungen hätten auch dem Endlosspiel gut

tigt, in den Aufzug ein- und auszustiegen, ohne dass das einen spielerischen Mehrwert hätte. Warum wir das nicht am Computer oder PDA erledigen können, über die sowieso alles abläuft, leuchtet uns nicht ein.

Gute Zeiten, schlechte Zeiten

Da sich **M.U.D. TV** demnach mehr als Wirtschaftssimulation versteht, legt es gegenüber seinem

getan. Auch ist die Anzahl sinnvoller Räumlichkeiten insgesamt etwas begrenzt und die Präsentation trotz der niedlichen Cartoon-Grafik nicht gerade auf aktuellem Stand. Ebenso ausbaufähig sind die mitgelieferten Editoren. So können wir zwar neue Charaktere erstellen und die Schauspieler in den kleinen Filmschnipseln er-

setzen, aber anders als im vergleichbaren **The Movies** dürfen wir keine Filmszenen oder gar kompletten Filme selbst drehen. Wenn wir schon Dreck (englisch: »mud«) fürs TV produzieren müssen, dann wollen wir es gleich richtig machen: mit einer ordentlichen Portion Wahnsinn (englisch: »mad«). *Patrick C. Lück*



Nachrichtensendungen spielen kein Geld ein, binden aber Zuschauergruppen an unser Programm.

M.U.D. TV WIRTSCHAFTSSIMULATION

ENTWICKLER: Realmforge (Ceville, GS 04/09: 86 Punkte) | PUBLISHER: Kallypo | SPRACHE: Deutsch | AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 48 Seiten Handbuch

TERMIN (D): 25.2.2010 | CA. PREIS: ca. 40 Euro | USK: ab 12 Jahren

ANSPRUCH: EINSTEIGER (1-3) FORTGESCHRITTENER (4-7) PROFI (8-10)

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs			FÜR HIGHEND-PCs			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM			3D-GRAPHIKKARTEN
3,0 GHz Intel XP 3000+ AMD			4,0 GHz Intel XP 3800+ AMD			Core 2 Duo E4300 A64 X2/4400+ AMD			
1,0 GB RAM			1,5 GB RAM			2,0 GB RAM			
2,0 GB Festplatte			2,0 GB Festplatte			2,0 GB Festplatte			

PROFIERT VON: —

BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ: k. Angabe

TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER Keine Wertung

SPIELMODI (SPIELER): Freies Spiel (8) | SPIELTYPEN: Netzwerk, Internet | DEDICATED SERVER: — | SERVERSUCHE: Steam | MULTIPLAYER-SPASS: —

FAZIT: War während des Testzeitraumes nicht verfügbar, daher ohne Wertung.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ angenehme Menüoberflächen + netter Comic-Look ... - ... nicht immer stilischer umgesetzt - detail- und polygonarm	5 / 10
SOUND	+ unaufdringliche Dudelmusik + klar erkennbare Soundeffekte ... - ... die teils wild übereinanderliegen - wenig Musikabwechslung	5 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + Tutorial - Anspruch zieht rasch an - Anschluss an gestiegene Werbeansprüche schnell verpasst	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ wuseliges Sender-Feeling + teils nette Gags + Eigenproduktionen machen Freude - insgesamt etwas steril und überraschungsarm	7 / 10
BEDIENUNG	+ intuitives »Drag&Drop«-System für die meisten Menüs + einfache Steuerung im 3D-Teil - viel unnötiges Hin- und Herlaufen	8 / 10
UMFANG	+ lange Spieldauer und -motivation im freien Spiel + Mehrspieler-Modus + Kampagne ... - ... motiviert nur mäßig	8 / 10
STARTPOSITIONEN	+ Ausgangs- und Siegbedingungen frei einstellbar + freie Wahl der KI-Konkurrenten - Beginn läuft immer gleich ab	8 / 10
KI	+ Konkurrenten und Mitarbeiter untrieblich + Sabotage-Aktionen übersieht gute Werbeverträge oder Produkte - überrascht nicht	6 / 10
EINHEITEN	+ viele erforschbare Verbesserungen + Mitarbeiter steigen im Rang auf - wenige Räume - keine Individualisierungsmöglichkeiten	7 / 10
ENDLOSSPIEL	+ motiviert langfristig + Editoren für Charaktere und Darsteller - keine Zufallsereignisse oder Aufgaben - kein Editor für Filme	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

FAZIT Kein neuer Klassiker, aber eine nette TV-Simulation.

69

SPIELSPASS