



DEEP SILVER

PRESSE INFORMATION

Planegg, August 2008

Pressekontakt:

Koch Media GmbH
Lochhamerstr. 9
82152 Planegg/München
Germany

Michael Zolna
Tel: +49 89 24245-148
Fax: +49 89 24245-3148

m.zolna@kochmedia.com

„Professor Heinz Wolff’s Gravity“: So schön kann Schwerkraft sein

Noch ein Puzzlespiel? Aber nicht irgendeines! „Gravity“, ersonnen vom Einstein dieser Tage, ist ein geniales Geschicklichkeitsspiel für Physiker und Tüftler, Balanceexperten und Rechenkönige. Damit behauptet Deep Silver einen neuen Status Quo auf dem Puzzlespiel-Sektor. „Professor Heinz Wolff’s Gravity“ erscheint für Nintendo DS, Wii und PC.

„Die Schwerkraft ist überbewertet / man braucht sie gar nicht / wie man ja wohl im Weltraum sieht“. Singt Peter Licht – und erntet damit Widerspruch von Professor Heinz Wolff, dem ehemaligen wissenschaftlichen Berater der ESA und Erfinder des „Biotechnik“-Begriffs, berühmt geworden durch Funk und Fernsehen, zahlreiche Ehrungen, Institutsgründungen, Vorträge und Abteilungsleiterposten an so renommierten Instituten wie dem National Institute for Medical Research (NIMR). Sein Widerspruch trägt den Namen „Gravity“, und weil das lateinische Wort gravitas schließlich „Schwere“ bedeutet, kann man sein Game ruhig mal einen schweren Meilenstein auf dem Weg zum Puzzlespielhimmel nennen. Was anderes sollte man auch von dem umtriebigen 80-jährigen, in Berlin geborenen Briten mit der 50-jährigen Professorenerfahrung erwarten?

Es klingt einfach. Aber ist es das auch? Die Herausforderung besteht darin, verschieden geformte Objekte unter Einbeziehung der Umwelt genau so zu positionieren, dass durch deren physische Verbindung und das Auslösen von Hebelkräften ein Ball geführt werden kann. Die Gravitation, also die gegenseitige Anziehung von Massen, eine der vier Grundkräfte der Physik, spielt dabei natürlich die Hauptrolle. Nach dem Hin- und Herschieben wird per Knopfdruck geprüft, ob der Buzzer ausgelöst werden darf – schon rollt der Ball durch die kunterbunte Spielwelt. Und damit auch die niemals berechenbar wird, gibt es wechselnde Themengebiete und einen schier endlosen Pool an Hintergrundmotiven. Für den absoluten Kick sorgen immer neue Hürden, die nach unterschiedlichen Lösungsansätzen verlangen – ein Anti-Langeweile-Spielprinzip mit Lerngarantie.

Apropos Lernen: „Gravity veranschaulicht physikalische Prinzipien auf unterhaltsame Art und Weise. Es lässt den Spieler kaum los, während er gleichzeitig etwas lernt“, sagt auch der Erfinder des anspruchsvollen Schwerkraft-Puzzles. Und mal ehrlich: Bei wem liegen die besten Physik-Jahre nicht auch schon eine Ewigkeit zurück? Früher hat man im Physik-Unterricht Dinge aus dem Fenster fallen lassen, Spielzeugautos über Rampen geschickt oder komplizierte Flaschenzüge und Hebelkonstruktionen aufgebaut – heute wird Gravity gezockt und ganz praktisch und nebenbei der Umgang mit Physik, den Gesetzen der Mechanik und der Schwerkraft gelernt. Je nach Gamertyp wird morgens in der U-Bahn, zu Hause am PC oder am großen Konsolen-Bildschirm taxiert, positioniert und gelenkt, und einen Top-Bonus gibt’s noch oben drauf: Der Chef selbst, Professor Heinz Wolff, steht dem angehenden Physiker das ganze Spiel über mit garantiert professionellen Tipps und Tricks zur Seite.

Fazit: Egal ob auf PC, Nintendo DS oder Wii – mit einer abwechslungsreichen Grafik, immer neuen Herausforderungen und der Hilfe des ehrwürdigen Professors wird dieses Schwergewicht unter den Puzzlespielen selbst hartnäckige Physik-Muffel von der Schönheit der Mutter aller Naturwissenschaften überzeugen!

Über Deep Silver

Deep Silver entwickelt und vermarktet interaktive Games für alle Plattformen. Mit dem Label Deep Silver sollen alle Computer- und Videospieler mit Freude und Leidenschaft für fesselndes Gaming in modernen Spielwelten begeistert werden. In Zusammenarbeit mit seinen Partnern stellt Deep Silver unter der Prämisse von maximalem Erfolg bei höchster Qualität den Kunden und seine Wünsche in den Mittelpunkt. Deep Silver-Produkte sprechen Profis wie Einsteiger, Kinder wie Erwachsene gleichermaßen an.

Seit 2003 veröffentlichte Deep Silver rund 40 Spiele, darunter das erfolgreichste Adventure 2006 Geheimakte Tunguska, den Bestseller ANNO 1701 (Co-Publishing mit Sunflowers), das knifflige SZ-Wissen Kreuzworträtsel DS, die Pferde-Simulation Horse Life DS und das Fußball-MMO World of Soccer Online. In Entwicklung sind darüber hinaus Warhammer® – Battle March™ (Kooperation mit Namco Bandai), das Action-Rollenspiel Sacred 2: Fallen Angel (Kooperation mit Ascaron), S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky, der düstere Tschernobyl-Shooter auf PC, und das neue Spiel des Piranha-Bytes-Teams. Seit 2007 besitzt Deep Silver auch das eigene Entwickler-Studio Deep Silver Vienna. Mehr Infos unter www.deepsilver.com

Koch Media ist ein führender Produzent und Vermarkter von digitalen Entertainment-Produkten (Software, Games und DVD-Filme). Die eigenen Verkaufsaktivitäten, die Vermarktung sowie die Distribution erstrecken sich dabei über ganz Europa. Mit zahlreichen Herstellern von Software und Games bestehen strategische Kooperationen: Ascaron, Braingame, D3P, G-Data, Gamelife, Kaspersky Lab, Lexware, Namco Bandai, Pinnacle, Square Enix, Sony Online Entertainment, System3 usw. Koch Media mit Hauptsitz in Planegg bei München besitzt Geschäftsstellen in Deutschland, England, Frankreich, Österreich, Schweiz, Italien, Spanien und den USA. www.kochmedia.com

NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO.

© 2007 GAMELIFE. HORSE LIFE TM, ALL RIGHT RESERVED.