

1000 Jahre sind ein Tag

# SPORE

Vom Pantoffeltierchen zum Herrscher des Universums – das neue Spiel des Sims-Schöpfers Will Wright kombiniert ein halbes Dutzend Genres zu einem Hammerspiel.



**B**ekommt man zu Beginn einer E3-Präsentation ein Stück Eisenerz von Design-Papst Will Wright (**Sim City**, **Die Sims**) persönlich überreicht, steht fest: Die nächsten 30 Minuten werden sehr ungewöhnlich – und gehören zu den absoluten Höhepunkten der diesjährigen E3. Und: Der Mann muss sich beeilen, denn eigentlich könnte er über sein neuestes Spiel **Spore** locker 30 Stunden reden, ohne dass das Zuhören auch nur einen Moment langweilig werden würde.

## Abenteuer Ursuppe

Los geht's als Pantoffeltierchen im Ozean. In bunter 2D-Grafik, die an einen Blick durch ein Mikroskop erinnert, schwimmen

wir umher, fressen kleinere Lebewesen und nehmen vor größeren Reißaus. »Etwa so wie in **Pac-Man**«, grinst Wright. Etwa später – wir rüsten zwischendurch immer wieder unseren Körper auf, etwa mit besseren Beißerchen – sind wir zu einer Art schwimmenden Schlange gewachsen, die nun in 3D durchs Wasser schlängelt und Kurs auf Futter nimmt, das uns als Mehrzeller noch in die Flucht geschlagen hätte. Die Kamera zoomt wie bei jedem Übergang zur nächst größeren Phase ein Stück heraus. Schließlich kommt der große Moment: Im kinderleicht bedienbaren Kreatur-Editor stehen uns Beine zur Verfügung. Rasch drei davon unter den Körper geheftet, dann geht es aufs Festland.

## Alle Mann an Land!

Mit festem Boden unter den Füßen warten weitere Spiel-Etappen: In einer Art **Diablo** kämpfen wir gegen andere Landbewohner, etwa ein riesiges Spinnenmonster, um Erfahrung zu gewinnen und deren Gene zu stibitzen. Nachdem wir eine kompatible Gefährtin entdeckt haben, lässt der Nachwuchs nicht lange auf sich warten. Nun ist es Zeit, einen Stamm dreibeiniger Leguane zu hegen und zu pflegen – **Populous** lässt grüßen. Entdeckungen wie das Feuer, Musik oder Waffen bestimmen, ob sich das Volk eher zu Wissenschaftlern oder Kriegern entwickelt. In der nächsten Spielphase, die an **Sim City**

erinnert, baut Will Wright unser Dorf aus und zur Stadt auf. Trotz eines eher knuddelig-organischen Looks im allgegenwärtigen Editor, mit dem wir einzelne geometrische Elemente beliebig verformen und zu Bauwerken zusammensetzen, steckt hinter diesem Abschnitt ein komplexer Technologiebaum. Sagt jedenfalls Will Wright, der inzwischen auf die planetare Ebene heraus zoomt. Der Überblick zeigt: Zahlreiche Nachbarvölker wuseln auf der Welt herum und sind wie wir dabei, Land-, Luft-, Wasser- und Unterwasserfahrzeuge zu entwickeln und anschließend à la **Civilization** den Nachbarn einen mehr oder minder friedlichen Besuch abzustatten.



Im Stamm-Spielmodus machen wir erste Entdeckungen wie Trommel-Musik (links im Bild), zu der unsere anderenDorfbewohner begeistert tanzen.



Aller Anfang ist schwer: Als Pantoffeltierchen futtern wir im 2D-Look andere Kleinstlebewesen und arbeiten uns so die Evolutionsleiter hoch.

### Sonnensysteme...

Mit Riesenschritten sausen wir durch die Jahrhunderte, bis Will Wright schließlich ein Ufo baut. Unsere erste Tat: Das Spinnenmonster zu entführen, das uns bei unseren ersten Schritten an Land so zugesetzt hat. »Das Ufo ist unser Schweizer Armeemesser – damit sammelt ihr Gegenstände, entführt andere Lebewesen und reist zu neuen Welten des Sonnensystems«, begeistert sich Wright. Mit einem »die neuen Welten könnt ihr auch besiedeln« fliegt Will zu einem unwirtlichen Nachbarplaneten und beamt das Krabbeltier auf dessen Oberfläche. Wegen mangelnder Atmosphäre zerplatzt es jedoch kurze Zeit später. Die Lösung: Kolonien unter einer Käseglocke oder Terraforming mit Hilfe von Atmosphäre schaffenden Vulkanen, deren Rußwolken bei der Entstehung einer Luftschicht helfen. Die ultimative Umfor-



Unser kleines Lager hat sich zur Stadt entwickelt, in der unser Volk technische Errungenschaften wie Land-, Wasser- und Luftfahrzeuge baut.

mungsmethode ist jedoch das Genesis-Gerät, das in Rekordzeit bewohnbare Verhältnisse nebst Vegetation erzeugt – **Star Trek: Der Zorn des Khan** lässt grüßen. »Das Gerät ist allerdings sehr teuer, dafür braucht ihr ein dickes Geldpolster aus euren Kolonien.«

### ...und Galaxien

Mit einer letzten Aufrüstung des Ufos, einem interstellaren Antrieb, besuchen wir schließlich neue Sonnensysteme und Galaxien, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat. Wir lauschen auf Radiosignale und entdecken tatsächlich eine bewohnte Welt. Ein Erstkontakt mit der dort lebenden Spezies, der Will Wright eine musikalische Grußbotschaft aus den Ufo-Außenlautsprechern sendet, schlägt jedoch fehl. Wir werden beschossen, heben daraufhin wieder ab und sprengen kurzerhand den kompletten Planeten in die Luft – der ultimative Verhandlungsstopp.



Frisch mit drei Beinen ausgerüstet unternehmen wir die ersten Landspaziergänge – und fliehen gleich mal vor einer Riesenspinne.

Wir es weiter geht, liegt an Ihnen. Will Wright. »Wollt ihr einen intergalaktischen Zoo bauen und Lebewesen von fremden Welten ausstellen? Intelligentes Leben auf unbewohnten Planeten aussäen? Eine Föderation à la **Star Trek** gründen?«

### Do it yourself

Bevor unsere 30 Minuten zu Ende gehen, noch rasch ein paar Worte zum höchst piffigen Editor von **Spore**. Sie erschaffen damit auf einfache Weise die seltsamsten Wesen, etwa eine Art Vogel mit einem Auge und mehreren Schnäbeln oder – wie in unserer Präsentation – den dreibeinigen Leguan mit Skorpionschwanz. »Jungs können Furcht erregende Monster, Mädchen knuffige Haustiere basteln«, verspricht Will Wright – und zeigt uns einen überdimensionalen Teddybären. Neben Ihren Tieren setzen Sie hier auch sämtliche Häuser und Gegenstände zusammen, die anschließend sowohl in Ihrem Spiel auftauchen als auch auf den **Spore**-Server hochgeladen werden. Denn: »Spore ist ein Massively Singleplayer Online Game«, erklärt Wright verschmitzt. Ihre Wesen und Welten erscheinen

über den Server im Universum eines jeden **Spore**-Spielers – das sorgt für viel Abwechslung. »Und widerlegt die Behauptung, dass man für heutige Spiele eine Heerschar von Entwicklern und Designern braucht, die ständig neue Inhalte basteln«, bringt Wright das Kernkonzept seines Titels auf den Punkt. Außerdem leitet **Spore** aus der Physiognomie Ihres Wesens auf



Mit unserem Ufo erkunden wir unser Sonnensystem und unternehmen Reisen in andere Galaxien.

prozedurale Weise dessen Bewegungsabläufe ab, spricht: dessen Animationen. Das spart den Grafikern ebenfalls kostbare Zeit bei der Entwicklung. Hoffentlich möglichst viel Zeit, denn wir können es kaum erwarten, selbst die Geschicke unseres Volkes zu lenken. **RA**

### SPORE

Genre: Aufbauspiel  
Termin: 4. Quartal 2006

Entwickler: Maxis / Electronic Arts  
Status: zu 25% fertig

Roland Austinat: »Will Wright ist ein Genie. So viele Genres kann niemand sonst sinnvoll miteinander verbinden. Und dass die Welten meiner Mitspieler automatisch in meinem Universum auftauchen, ist ein echter Kracher. Das garantiert nahezu unendliche Vielfalt, Maxis spart sich obendrein Arbeit. Die einzige Frage: Wie will sich Will Wright nach Spore noch steigern?«