Die (Vor-) Letzte

Creatures-Tagebuch

Entzückt spielt ein Reda-Norn mit einem gefundenen Joystick.

Zwei der Redakteurs-Kreaturen zanken sich um ein wertvolles Artefakt.

Gerüchten zufolge existiert im Lebenssimulator Creatures eine Spezies von Kreaturen, die rund um die Uhr vor dem Computer sitzt, spielt und Texte schreibt. Nun gelang uns erstmals die Züchtung dieser mysteriösen Geschöpfe mit der Bezeichnung »Reda-Norn«. Hier ist die Chronik der Ereignisse:

Stunde 1: Die erste Kreatur ist geschlüpft! Es ist ein Junge, und wir nennen ihn Björn. Wir sind verblüfft: Ganz ohne unser Zutun kriecht Björn in Richtung Sprachcomputer.

Stunde 2: Björn erweist sich als sehr gelehrig, stellt aber prompt Unfug an: Als wir ihn für einige Minuten allein lassen, spielt er auf dem Sprachcomputer Minesweeper. Er kriegt einen Klaps.

Stunde 4: Hurra! Das Sprachtraining war nicht umsonst. Bald entschlüpft Björn sein allererstes Wort: »Betaversion«.

Stunde 8: Björn entdeckt beim Herumlaufen einen PC und ignoriert fortan alles andere Spielgerät, das wir ihm hinlegen.

Stunde 10: Wir geben Björn ein Telefon. Er ruft nun alle paar Minuten begeistert Leute an und sagt »Betaversion!« Seitdem bekommt er erstaunlich viele goldene Scheiben mit der Post.

Stunde 16: Björn legt ein interessantes Verhalten an den Tag. Wenn man ihm eine Spiele-CD in die Hand drückt, produziert er wenig später ein vollgeschriebenes Blatt Papier und kleine Fotos mit Explosionen und winzigen Figuren darauf. Mysteriös.

Stunde 23: Es gibt Probleme. Björn will einfach nichts essen. Wir bieten ihm Äpfel an, zeigen ihm Karotten, bewerfen ihn mit Müsliriegeln. Es rührt nichts davon an. Es ist zum Verzweifeln.

Stunde 28: Endlich! Björn hat heute morgen eine herumliegende Pizza entdeckt. Seitdem ißt er mit bemerkenswertem Appetit. Er verschlingt fast schon besorgniserregende Mengen...

Stunde 43: Es wird Zeit, an die Paarung zu denken.

Stunde 54: Unerwartete Probleme: Aus den Redakteurs-Eiern schlüpfen partout keine weiblichen Exemplare. Wir sind ratlos. Ist das Zufall oder genetisches Programm?

Stunde 78: Inzwischen laufen ein gutes Dutzend Redakteure in der Welt herum. Wir stecken jeden mit einem Computer und Pizza in einen abgeschlossenen Raum, damit er Ruhe gibt.

Stunde 96: Unsere Reda-Norns zeigen ein beängstigendes Eigenleben. Einige telefonieren ständig, andere schreiben seitenlange Texte, die wieder andere aufsammeln und zusammenheften. Sollten wir ein unabhängiges System geschaffen haben? Wir werden unsere Schöpfung auf die Probe stellen: Ab morgen werden die Pizzalieferungen gestoppt. Mal sehen, was passiert. CS

Die Lieblingsspiele

Wechselhafter Geschmack: Dave Perry

Im Rahmen unserer Rubrik »GameStars« befragen wir prominente Spieldesigner unter anderem nach drei Spielen, die sie mit auf eine entlegene Insel nehmen würden. Auch dem amerikanischen Internet-Magazin Gamecenter standen einige Entwickler nun dazu Rede und Antwort – und entlarvten sich teils als arge Wendehälse...

	Bei GameStar	Bei Gamecenter
Peter Molyneux:	Civilization 2, Total Annihilation, Mario 64	Civilization 2, Final Fantasy 7, Quake 2
Richard Garriott:	Myst, Command & Conquer 2, Heroes of Might & Magic 2	Myst, Tetris, The Incredible Machine
John Romero:	Age of Empires, Final Fantasy 7, Mario 64	Age of Empires 2, Daikatana, Super Mario Bros. 3
Dave Perry:	Command & Conquer, Final Fantasy 7, Trophy Bass	WaveRace 64, Gran Turismo, Myth
Sid Meier:	StarCraft, SimCity, Freecell	StarCraft, SimCity, Freecell

Blieb sich selbst absolut treu: Sid Meier