

Mangelnde Originalität kann man dem Evolutions-Simulator gewiss nicht vorwerfen. Doch setzt er auch spielerische Akzente? Um dies zu klären, haben wir die erste spielbare Version angeschaut.

# Spore

DVD  
- Trailer

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 4167

Will, du bist ein Genie«, lobte ein amerikanischer Journalist auf der E3 2005 in Los Angeles. Und meinte Will Wright, den Macher von **Sim City** und **Die Sims**, der just sein nächstes Projekt vorgestellt hatte: **Spore**, einen Evolutions-Baukasten, in dem der Spieler ein Lebewesen von der Ursuppe ins All führt. Ein ebenso ambitionierter wie origineller Titel, doch auch ein genialer? 2005 fabulierte Wright von großen Ideen; wie sich sein vermeintlicher Geniestreich spielt, verriet er nicht. Ergo konnte **Spore** alles sein, von der Offenbarung bis zum Minispiel-Mix. Diese Wissenslücke können wir erst zwei Jahre später und 9.378 Kilometer entfernt schließen: Auf der GC in Leipzig zeigt der Produktmanager Darren Montgomery erstmals eine spielbare **Spore**-Version. Vorneweg: Der Titel wird die Spielerschaft spalten – die einen wird er entzücken, die anderen einschläfern.

## Fünf Ären

**Spore** gliedert sich in fünf Phasen, die sich spielerisch stark unterscheiden. Durch die Ursuppe steuern Sie Ihren Einzeller in **Pac Man**-Manier und mampfen DNA-Partikel. Mit denen spendieren Sie ihm Upgrades wie zusätzliche Tentakel. Wenn die Kreatur ausgewachsen ist, kriecht sie an Land und entwickelt sich weiter. Danach gründen Ihre Schützlinge einen Stamm und eine moderne Zivilisation, die schließlich sogar zu den Sternen reist. Darren Montgomery zeigt aber nur die Kreaturen- und Stammes-Epochen.

## Ein Held

Zu Beginn der Kreaturen-Phase zeigt ein Spielgrafik-Zwischenfilm, wie Ihr Ex-Einzeller aus dem Urmeer kriecht. Gleich danach öffnet sich der Lebewesen-Editor, in dem Sie das Tentakelwesen zum Tier erweitern – etwa, indem Sie



Nach der jugendfreien **Liebesnacht** legt das Weibchen (rechts – oder links?) ein Ei ...



... und Sie dürfen das Jungtier im funktionsgewaltigen **Kreaturen-Editor** verbessern.

ihm Arme und Beine verpassen. Dabei setzt **Spore** kaum Grenzen, Sie dürfen das Geschöpf fast beliebig gestalten, von einigen Grundsätzen abgesehen. Unter anderem muss das Wesen einen Mund haben. Mit wenigen Klicks verformen Sie zudem die Wirbelsäule oder verlängern die Schnauze. So erschafft Montgomery im Nu einen zweibeinigen, aufrecht gehenden Schnabel-Dinosaurier.

Fortan lenken Sie das Wesen wie einen **Diablo**-Helden mit Mausklicks aus der Außenperspektive. So weisen Sie ihm auch Ziele zu, zum Beispiel kann er Mit-Viecher verputzen. Wer nicht kämpfen will, darf auch tanzen, um Kreaturen zu bezirzen. Erfolgreiche Aktionen bringen DNA-Punkte, mit denen Sie Ihrer Kreatur Upgrades spendieren – nachdem sie sich gepaart hat. So suchen Sie ein anderes Mitglied Ihrer Spezies und stürzen sich in eine jugendfreie Liebesnacht: Von den Turteltäubchen steigen Herzchen auf, bis das Weibchen ein Ei legt. Dann öffnet sich der Editor, und Sie investieren DNA-Zähler in weitere Gliedmaßen und Fähigkeiten. Mit dem Gesangstalent etwa gewinnt Ihr Geschöpf flatter Freunde.

Nach dieser Evolution schlüpft das Jungtier, das Sie nun anstelle seines Erzeugers lenken. Je nach den »verbauten« Körperteilen ist das Wesen dann unter anderem schneller oder schlauer als zuvor. Das Ziel der Kreaturenphase: die Intelligenz zu maximieren. Hierzu durchlaufen Sie mehrfach den gleichen Zyklus. Sie häufen DNA an, paaren sich, werten das Geschöpf auf, sammeln weiter DNA. Dieser Abschnitt ähnelt folglich einem Rollenspiel, in dem Sie den Helden immer weiter verbessern. ▶▶



Friedfertige **Stammesvölker** versammeln sich zum Tanz. Die Porträtliste 1 zeigt die momentane Beschäftigung der Dorfbewohner.

## Die fünf Phasen



► **Ursuppe**

Als **Einzeller** sammeln Sie Nährstoffe – und wachsen.



► **Kreatur**

Am Land entwickeln Sie Ihr **Geschöpf** immer weiter.



► **Stamm**

Ihre **Schützlinge** erobern oder bezirzen andere Stämme.



► **Zivilisation**

Sie bauen Ihre **Stadt** aus, verhandeln oder führen Kriege.



► **Weltall**

Mit Ihrem **Raumschiff** erkunden Sie die Galaxie.

### Eine Gruppe

Auch beim Übergang zur Stammesphase zeigt **Spore** einen Zwischenfilm in Spielgrafik: Eines Ihrer Geschöpfe wirft einen Stock in die Luft, der zu Richard Strauss' »Also sprach Zarathustra« in Zeitlupe emporwirbelt – eine Hommage an den Science-Fiction-Klassiker **2001: Odyssee im Weltraum**. Nun wandelt sich **Spore** zum Strategiespiel: Sie befehlen eine Kreaturen-Gruppe, die in einem Hüttendorf wohnt. Auf der Jagd oder von Beeresträuchern sammeln die Wesen Nahrung, die Ressource dieser Epoche. Damit bezahlen Sie Technologien wie Speere und Angeln sowie Gebäude-Upgrades. Wenn Sie die Haupthütte aufwerten, steigt das Bevölkerungslimit. Dann stiefeln Männlein und Weiblein ins Bauwerk und kommen später mit einem Baby wieder heraus.

Nahrung investieren Sie auch in Neubauten wie das Waffen- und das Instrumentenlager. Dort rüsten Sie einen Stoßtrupp mit Keulen oder Tonwerkzeugen aus, um ihn auf Erkundungstour zu schicken. So finden Sie andere Siedlungen, die Sie übernehmen können – brav mit Musik und Tanz, oder indem sie ihre Haupthütte zerbröseln. Dann schließen sich die Einwohner Ihrem Stamm an. Wer nicht erobern möchte, darf aber auch handeln oder Gegenstände klauen. Eine Porträtleiste am linken Bildrand listet Ihre Einwohner auf und zeigt, womit diese just beschäftigt sind. Sobald Sie Ihre Haupthütte auf die höchste Stufe erweitert haben, steigen Sie in die Zivilisationsphase auf.

### Eine Nation

Hier beendet Montgomery seine Präsentation, erzählt aber weiter. In der Nationen-Epoche soll **Spore** an ein globales Strategiespiel erinnern: Ihr Volk baut eine Heimatstadt und bekämpft andere Metropolen. Gebäude sowie Einheiten wie Panzer und Flugzeuge basteln Sie per Editor. Wer lieber friedlich bleibt, weitet seinen kulturellen Einfluss aus, um Städte ohne Blutvergießen zu übernehmen. Oder Sie verbünden sich mit den Rivalen. Wer so den ganzen Globus erobert oder vereint, darf schließlich ein Raumschiff bauen und die Galaxie erkunden – in der fünften, letzten und endlosen Phase von **Spore**. Ein endgültiges Ziel gibt's im All nicht, stattdessen erforschen Sie Zehn-



In der **Kreaturenphase** kämpfen Sie mit Ihrem Schützling gegen andere Wesen. Die Symbolleisten am unteren Bildrand zeigen die friedlichen **1** und kriegerischen **2** Spezialfähigkeiten des jeweiligen Exemplars.

tausende Planeten. Und begegnen dabei den Geschöpfen anderer Spieler, die **Spore** aus dem Internet lädt. Diese Außerirdischen können Sie unter anderem bekriegen, entführen oder umgarnen.

### Eine Stärke

Für sich gesehen wirkt jede der fünf Epochen von **Spore** simpel, reinrassige Strategie- und Rollenspiele wie **Rise of Legends** und **Oblivion** bieten mehr Vielfalt. Wer sich spielerischen Tiefgang erhofft, wird also enttäuscht – auch weil **Spore** nicht sonderlich lang wird: »Man kann in fünf Stunden von der Ursuppe ins All aufsteigen«, kündigt Montgomery an. Spaß machen wird so ein Kurztrip aber nicht. Die Stärke von **Spore** liegt in den nahezu unbegrenzten Möglichkeiten der Editoren; stunden-, tage-, wochenlang dürfen Sie stets neue Kreaturen, Bauten und Einheiten erschaffen. So können Sie sich mit den Wesen auf dem Bildschirm perfekt identifizieren; schließlich tummeln sich da keine



In der **Ursuppe** darf Ihr Einzeller andere Amöben angreifen. Oder er umgeht sie, um in Ruhe DNA-Partikel zu sammeln.

x-beliebigen Viecher, sondern Ihre selbst erschaffenen Schützlinge. Die Ihnen mehr ans Herz wachsen als alle anonymen **Siedler-Männchen** oder **Age of Empires-Soldaten**. Diese Faszination findet sich auch in Will Wright's **Die Sims** wieder, in dessen Verlauf Sie Ihre selbst erstellte Familie lieb gewinnen. Und auch **Die Sims** spaltet die Spielerschaft: Die einen sind süchtig danach, die anderen dösen davor ein. Verzeihung, Mister Wright – aber selbst ein Genie kann es eben nicht jedem recht machen. **GR**

### Spore

► **Angeschaut** ► Genre **Strategiespiel** ► Termin **1. Quartal 2008**  
 ► Hersteller **Maxis / Electronic Arts** ► Status **zu 80% fertig**

**Michael Graf:** Sicher, rein spielerisch wird **Spore** keine Berge versetzen. Doch die Identifikation mit meinen Lebewesen macht das wett: Ich bestimme ihr Aussehen, ihre Architektur, ob sie kriegerisch oder friedlich vorgehen. Wie ein stolzer Papa erlebe ich, wie mein Einzeller erst zum Sozialwesen reift und danach den Kosmos erobert. Wer diese Faszination nachvollziehen kann, darf die Evolutionssimulation keinesfalls verpassen.



micha@gamestar.de