

Angriff der Klontiere

Impossible Creatures

Viecher an die Front: In Relics actionlastigen Schlachten stoßen wilde Kreatur-Kreuzungen aufeinander, die allesamt aus Ihrem Klonlabor stammen.

Unsere blitzes-
schleudernde
Kreuzung aus
Zitteraal und
Panther (rechts
vom Elefanten-
Nashorn) macht
sich beim Angriff
auf die gegneri-
sche Basis bezahlt.



mal neun Monstertypen mit ins Gefecht nehmen. Die mixen Sie aus jeweils zwei Rassen. Beschränkungen gibt es keine: Egal, ob Affe, Frosch, Nashorn oder Killerwal, alles lässt sich mit allem kombinieren. Dabei besitzt jede Tierart nicht nur unterschiedliche Angriffs- und Verteidigungswerte, sondern auch Spezialfähigkeiten: Kröten verspritzen Gift, Stinktiere nebeln die Gegner ein und Stachel-schweine schießen Hornpfeile auf die Angreifer. Auf Wunsch analysiert das Programm Ihre Truppe und sagt Ihnen, wo deren Stärken und Schwächen liegt.

Jede Menge Kohle

Erst wenn Sie Ihre Wunscharmee beisammen haben, errichten Sie eine Basis. Als Rohstoffe dienen Kohle und Elektrizität. Erstere bauen Helfershelfer in Minen ab, der Strom wird in Generatortürmen erzeugt. Beides investieren Sie in den Bau einer Kreaturenkammer, wo Ihre Biester entstehen. Um stärkere Bestien erschaffen zu können, müssen Sie zudem einen bestimmten Forschungslevel erreichen,

Auf CD/DVD:
Video-Special

WWW
www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Das Entwicklerteam von Relic Entertainment (**Haegemonia**) erfüllt den Wunsch aller modernen Landwirte: Tiere gleich welcher Rasse nach ihrem Nutzwert kreuzen – und das ohne EU-Beschränkungen. Allerdings müssen die Biester kampff-

tauglich sein. Denn **Impossible Creatures** ist keine lahme Bauernhof-Simulation, sondern ein kerniges Echtzeit-Strategiespiel.

Der richtige Mix

Den Mittelpunkt von **Impossible Creatures** bilden nicht die 15

Missionen der Solokampagne, sondern die Multiplayer-Gefechte. Bevor Sie sich in ein Geplänkel gegen den Computer oder bis zu fünf menschliche Gegner stürzen, klonen Sie sich eine Armee aus rund 50 Tierarten. Einziger Haken: Sie dürfen maxi-



Damit hat der Feind nicht gerechnet: Von der **Seeseite** her greift unser Krabben-Stachelschwein-Cocktail dessen Basis mit durchschlagskräftigen Fernwaffen an.



Der **Tierbaukasten** sieht komplexer aus, als er ist. Hier basteln wir uns Stinktiere mit Scheren, die besonders gut beim Angriff auf Gebäude sind.



Die Killerkröten erwischen den fischköpfigen Leoparden mit ihrer langen, Gift sprühenden Zunge.

was zusätzliche Ressourcen verschlingt. Die so erzeugten Viecher stellen Sie zu Trupps zusammen und schicken sie in Richtung



Cutscenes erzählen die Story von Lucy und Rex.

gegnerische Basis. Clevere Spieler powern ihre Armee zusätzlich auf, indem sie Stärke, Geschwindigkeit und Angriffsradius in einer Boosterkammer (natürlich kostenpflichtig) verbessern.

Trouble mit Julius

Etwas gemächlicher geht es in der Solokampagne zu. Darin schlüpfen Sie in die Rolle von Rex Chance, der in den 30er Jahren seinen verschollenen Vater sucht, statt-



Wenn Sie die Stinkierattacke einsetzen, können Sie für kurze Zeit Ihre Einheiten nicht mehr erkennen.

dessen aber auf den skrupellosen Gen-Wissenschaftler Upton Julius trifft. Zusammen mit der knackigen Lucy startet Rex den Kampf gegen den Tierkloner mit Weltherrschaftsambitionen. Dazu muss er dem Schurken eine südamerikanische Insel nach der anderen entreißen. Anders als im Skirmish-Modus verfügen Sie zu Beginn nur über ein sehr bescheidenes Arsenal an Tieren. Doch auf den Eilanden fängt Rex per Mausclick jede Menge neuer Kreaturen, deren Gencode er seinem Klonpark automatisch einverleibt. Zwar sind Sie auch im Solomodus auf maximal neun unterschiedliche Einheiten beschränkt, aber die dürfen Sie jederzeit gegen neue Mischungen austauschen.

Hummer-Cocktail

Microsoft wirbt mit 40.000 möglichen Tier-Kombinationen. Tatsächlich stellen Sie aber schnell fest, dass einige Rassen extreme Vorteile besitzen: Hummer-basierte Lebewesen zum Beispiel regenerieren selbstständig Lebenskraft; Stachelschweine bieten sehr effektive Langstrecken-Attacken schon auf niedrigen Forschungslevels. Und das Gas der Stinktiere verlangsamt die Bewegungen erheblich kräftiger Gegner. Lufteinheiten lohnen sich hingegen kaum. Denn egal, ob Adler oder Schnee-Eule: Mit Fernwaffen holen Sie die Viecher ruck, zuck vom Himmel. Deshalb eignen sie sich am ehesten

noch als Aufklärer. Nur wer über sehr viel Kohle und Strom verfügt, kann sich hochlevelige Kreaturen wie die Kreuzung aus Killerwal und Elefant leisten. Doch bis dahin hat der Gegner meist schon mit viel billigem Wuselgeier Ihre Basis zerstört.

Eine Ausnahme bildet erneut die Solo-Kampagne: Getriggerte Ereignisse wie neu auftauchende Tierrassen oder explodierende Gletscher beeinflussen dort das Verhalten der CPU. Dadurch haben Sie zu Beginn meist sehr viel Zeit, um Ihre Station aufzubauen. Der Feind rührt sich oft erst, wenn Sie ihm zu dicht auf den Pelz rücken.

Wilde Gefechte

So vielseitig die Einheiten auch sein mögen, in der Hitze des Gefechts kommen Sie oft gar nicht dazu, die Spezialattacken oder Giftangriffe einzusetzen. Meist bildet sich schnell ein wirres Knäuel aus Freund und Feind. Dazu kommt, dass Sie oft nur schwer am Aussehen einschätzen können, über wel-

Mick Schnelle



Ein Fall für Blitzkrieger

Impossible Creatures ist ein gradliniges Echtzeit-Strategiespiel ohne viele Schnörkel. Das Ressourcenmanagement ist aufs Wesentliche

beschränkt, doch dadurch verlaufen die meisten Multiplayer-Schlachten erfreulich schnell – langes Aufrüsten führt unweigerlich zur Niederlage. Und auch in der Solokampagne ist zügiger Basisbau der Schlüssel zum Sieg.

Das macht eine Weile Spaß, zumal ich das flotte Monsterbasteln wirklich mag. Wenn ich aber einmal eine erfolgreiche Kombination gefunden hat, lohnt sich kaum mehr das weitere Experimentieren. Und grafisch hätte ich mir ein wenig mehr gewünscht als die grobpoligonigen Klotzköpfe. Impossible Creatures ist der ideale Kandidat für ein paar Schnellgefechte in der Mittagspause. Meine epischen Strategieabende verbringe ich aber lieber mit Warcraft 3.

che Fähigkeiten die gegnerischen Klonkrieger verfügen. Erst ein Klick auf die betreffende Einheit zeigt Ihnen diese Info. Dazu haben Sie in der Hektik aber meist keine Zeit. **MIC**

Impossible Creatures Echtzeit-Strategiespiel



Publisher: Microsoft, (0180) 525 11 99 Release (D): 6.2.2003
Sprache: Englisch, Deutsch in Vorbereitung Preis: ca. 50 Euro
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 56 S. Handbuch USK-Freigabe: ab 12 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene			Profis			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 1 Stunde Solo-Spaß: 25 Stunden Multiplayer-Spaß: über 15 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro	Kontra
+ witziges Tiere-Kombinieren	- unübersichtliche Kämpfe
+ intuitive Steuerung	- immer gleiche Taktik
+ flotte Skirmish-Gefechte	- wenig abwechslungsreiche Kampagne

MULTIPLAYER

Internet (6 Spieler) Netzwerk (6 Spieler) Modem (2 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch

HARDWARE-KONFIGURATION

TNT 2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3 Geforce 4 Ti Radeon 9700

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz 128 MByte RAM 1,5 GByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1,0 GHz 256 MByte RAM 1,5 GByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1,5 MHz 512 MByte RAM 1,5 GByte Installationsgröße 3D-Karte

ALTERNATIVEN

WarCraft 3 (93%, GS 08/02)

Fantastisch in Szene gesetzte Fantasy-Schlachten, allesamt hervorragend ausbalanciert.

Age of Mythology (92%, GS 11/02)

Hochdramatische Gefechte mit mythischen Monstern und tapferen Helden.

WERTUNG

Grafik:	Gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Befriedigend
Multiplayer:	Gut

Gradlinige, auf Dauer eintönig Tierschlachten.

