

Panik beim Ethik-Rat

Impossible Creatures

Klon-Schaf Dolly war nur der Anfang. Neuerdings frankensteinen Sie mit den Genen von über 50 Tieren.



Kapitän Whitey Hooten verfolgt im Echtzeit-Strategiespiel **Impossible Creatures** (ehemals **Sigma**) einen schaurigen Plan: Auf einer Inselgruppe im Südpazifik will er wie der Bösewicht aus dem Roman **Die Insel des Dr. Moreau** eine Armee von Mutanten züchten. Die soll unter seiner Führung die Welt der 30er Jahre unterjochen. Zum Glück kommt Gentechnik-Azubi Rex Chance mit seiner kessen Assistentin Lucy Willing noch rechtzeitig auf den Inseln an. Mit der aus unerfindlichen Gründen in einer rostigen Lokomotive versteckten Sigma-Klonmaschine versucht er, den Kapitän aufzuhalten. Damit der gute Rex seinen Widersacher mit dessen eigenen Mitteln schlagen kann, ersannen die Entwickler von Relic (**Homeworld**) ein ausgeklügeltes System, mit dem Sie die Gene

der über 50 Tierarten der Inselwelt beliebig kombinieren. Eine eigens für das Spiel entwickelte 3D-Engine bringt die Kampfplätze kunterbunt auf den Monitor.

Strom und Schrott

Trotz dieser abstrusen Hintergrundgeschichte spielt sich **Impossible Creatures** wie die meisten Echtzeit-Strategietitel: Zunächst braucht Rex erst mal Wrackteile abgestürzter Flugzeuge und gestrandeter Schiffe als Rohstoff. Aus der wundersamen Lokomotive strömen tumbe Muskelmänner, die sich für ihn als Schrottsammler betätigen. Zusätzlich werden Sie ein paar Blitzableiter bauen müssen, die den nötigen Strom für die Experimente des Freizeit-Frankensteins liefern. Auch ein paar Ställe und Aquarien können nicht schaden. Sobald die Basis steht,

läuft die Sigma-Maschine an, und Sie basteln sich im Kreaturen-Editor tierische Kämpfer für die kommenden Schlachten. Dabei kreuzen Sie etwa Löwen mit Hummern oder Leguane mit Hyänen. Zumindest einen Teil der Eigenschaften der gekreuzten Kreaturen werden Sie auch im Endprodukt Ihrer Bemühungen finden: Kämpfer mit Nashorn-Herkunft sind recht widerstandsfähig, und eine Geparden-Kreatur läuft schneller als die Kollegen. Der Aufbau einer Armee soll nur wenige Minuten dauern, schließlich stehen die Kämpfe im Vordergrund.

Fisch in der Wüste

In den 15 Missionen der Kampagne werden Sie sich über zwölf Inseln bis zur Basis des Widersachers vorkämpfen. Dabei durchreisen Sie die Klimazonen Savanne, Eiswelt, Ozean und Wüste. Welche Schöpfungen Sie einsetzen, sollten Sie von der Art der Insel abhängig machen. Fisch-Mischlinge sind auf einem sandigen Wüsteneiland eher fehl am Platz. Dafür profitieren Kreaturen mit Kamel-Anteil von erhöhter Aus-

dauer. Fast immer brauchbar sind Chamäleon-Kreuzungen: In Verbindung mit einem Vogel erschaffen Sie sich flugs einen fliegenden, für Feinde unsichtbaren Aufklärer. Im Mehrspielermodus züchten bis zu vier Gentechniker um die Wette. **MS**



Geflügelte **Gottesanbeterinnen** dienen als Jagdschwader mit Schnäbeln und Klauen.



Auf Knopfdruck wird aus Schützenfisch und Nilpferd der fernkampftaugliche **Hipfisch**.



Eine Gruppe von **Zebra-Schützenfischen** greift als Artillerie die gegnerische Basis an.

Impossible Creatures

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 2. Quartal 2002

Entwickler: Relic
Ersteindruck: Gut

Markus Schwerdtel: »Mit dem Gen-Baukasten wagt sich Relic auf gefährliches Terrain. Eine so große Menge an Einheiten steht auf wackligen Balance-Beinen. Die skurrilen Kreaturen-Kreuzungen sehen dafür schon jetzt richtig gut aus, und ich freue mich auf die ersten Gefechte zwischen Schimpansyänen und Fischofanten.«