

Creatures 3

Wenn Ihr Hamster ständig das Modemkabel durchnagt und Ihnen Kinder zu teuer sind – wie wäre es mit virtuellen Norns als Hausgenossen?



Wenn Sie nicht aufpassen, greifen die fiesen Grendels (rechts oben) Ihre Norns (unten) an.

Och, sind die niedlich: In **Creatures 3** pöppeln Sie einen Stamm virtueller Lebewesen auf, die sogenannten Norns. Die kulleräugigen Pelzwesen leben in einem simulierten Terrarium, in dem sie essen, spielen und sich vermehren. Als Übervater verabreichen Sie Ihren Tierchen

Medizin, sorgen für Nahrung und bringen Ihnen einfache Sätze wie »Rex, hole Stöckchen« bei. **Creatures 3** ist kein »echtes« Computerspiel (zumal es kein Spielziel gibt), sondern vielmehr eine Art Lebens-Bastelbogen und Lernprogramm zugleich, das auf spaßige Weise die Funktionen in einem Ökosystem veran-

schaulicht. Am ehesten kann man **Creatures 3** als Luxusversion der berühmt-berüchtigten **Tamagotchis** bezeichnen.

Bedrohte Arten

Als Szenario dient in **Creatures 3** ein Raumschiff, das in die vier großen Habitate Dschungel, Meer, ein Ettin- und ein Norn-Terrarium sowie Brücke und Technik-Sektion unterteilt ist. Jeder Abschnitt ist ein eigener Lebensraum, in dem beispielsweise Blumen als Nahrung für Insekten dienen, die ihrerseits wieder den Hunger der Fische stillen. Beinahe jeden Teil des Systems können Sie manipulieren. Neben den Norns leben in dem Sternenkreuzer die aus dem Vorgänger bekannten Grendels und Ettins. Die fiesen Grendels sind deutlich aggressiver geworden und überfallen Ihre Schützlinge, sobald sie Gelegenheit dazu bekommen. Da die Biester selbständig Türen öffnen und durch die Korridore schnüffeln, kann das schnell »Game Over« für Sie bedeuten. Um der Grendel-Plage Herr zu werden, dürfen Sie verschiedene Maschinen einsammeln und miteinander kombinieren. Beispielsweise warnt ein Radar vor Angriffen der Grendels und kann eine Knallrakete auslösen.

Komplexe Materie

Einsteiger können das Spiel mit zwei erwachsenen Norns

beginnen. Dadurch spart man sich die langwierige Aufzuchtphase und das manchmal nervige Sprachtraining. Allerdings fehlt noch immer ein Tutorial, das in die komplexe Materie einführt. Wer nicht das Handbuch wälzt und regelmäßig die Online-Hilfe befragt, ist in **Creatures 3** schnell verloren. Abgesehen von Detailverbesserungen wie dem neuen Geruchssinn der Norns gibt es insgesamt zu wenig Neues im Vergleich zum letztes Jahr erschienenen zweiten Teil. **RS**



Unser Weibchen hat gerade ein Ei gelegt.

Creatures 3

Genre: Lebenssimulation
Hersteller: Mindscape
Preis: ca. 90 Mark
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorbereitung)
System: Pentium 200 MMX, 32 MByte RAM, 4fach CD

Grafik	<div style="width: 80%;"></div>	Gut
Sound	<div style="width: 60%;"></div>	Befriedigend
Bediienung	<div style="width: 90%;"></div>	Sehr gut

Wer Interesse am Thema »Künstliches Leben« mitbringt, kann mit den **Creatures** lange Spaß haben.

GameStar Gesamtnote:

75%

