

Künstlicher Freund fürs Leben

Fin Fin

Frankenstein für Fortgeschrittene:

Das künstliche Knuddeltier

Fin Fin braucht viel Zuwendung.



Am Flußufer stärkt sich Fin Fin mit ein bißchen Wasser.

Virtuelle Lebewesen erobern im Sturm unsere Welt. Bis in Klassenzimmer, Hosentaschen und an Supermarkt-Kassen sind sie, gut getarnt als kunterbuntes Plastik-Ei Tamagotchi, bereits vorgedrungen. Noch geben die eigentlich garstigen Biester sich friedlich, harmlos und süß. Nur die

Heerscharen von Hebammen und Kindergärtnern finanzieren könnten.

Ein leises Dulli-dulli-du

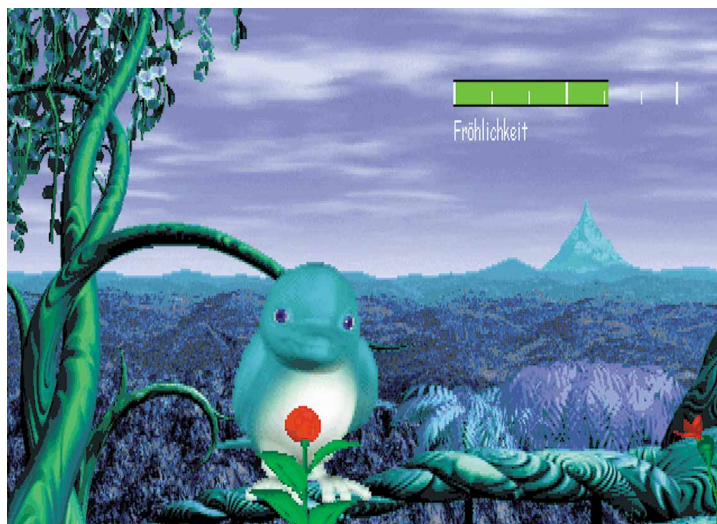
Den als Mischung aus Delphin und Vogel gnadenlos auf niedlich getrimmten **Fin Fin** können Sie nicht nur hegen und pflegen. Sie dürfen mit ihm (oder ihr?)

auch reden. Bevor Sie jetzt zum Software-Laden laufen und Streitgespräche über Literatur, Wissenschaft oder Fußball erwarten: Die Kommunikation verläuft eher einseitig und auf Kleinkind-Niveau. Ihre Aufgabe ist es nämlich, das künstliche Kuscheltier mit möglichst freundlicher Stimme bei Laune zu halten. Dazu liegt der Packung ein einfaches Mikrophon bei. Auf laute, hektische Sprache reagiert **Fin Fin** verschreckt und ängst-

entlich spielt er auch mit anderen Kreaturen in seiner Welt (mit denen Sie nichts anstellen können). Vor wieder anderen, etwa den unfreundlichen Pfefferfischen mit den langen Enten-Beinen, flüchtet er erschreckt. Ein glücklicher **Fin Fin** dankt seinem Besitzer die Mühen mit einem asiatisch klingenden Liedchen oder führt Kunstflugstücke wie Saltos und ähnliches auf.

Unser Fazit: verkehrte Welt

Laut Fujitsu ist das Programm für alle Altersgruppen von vier bis 99 Jahren geeignet. Wir waren bereits nach etwa zwei Stunden genervt. Irgendwann fiel uns einfach nichts mehr ein, was wir dem kleinen gefiederten Freund noch erzählen wollten. Bei **Fin Fin** geht es nicht darum, daß Sie gut unterhalten werden – Sie geben sich vielmehr Mühe, daß Ihr Rechner sich wohl fühlt! Im Test zeigte sich **Fin Fin** außerdem zickig und wollte partout kein Vertrauen fassen. Auf den spärlich animierten Standbildern passiert kaum etwas, und die Benutzerführung ist schlicht umständlich. **PS**



Nein, ist der süß: **Fin Fin** guckt gar allerliebste aus seinem Federkleid.

Norms aus dem PC-Genetikbaukasten **Creatures** zeigen stellenweise das wahre Ich der künstlichen Geschöpfe – und verkloppen an schlechten Tagen auch mal einen Artgenossen oder sitzen manisch-depressiv in ihrer Spieglecke.

70 Millionen Mark?

Die neueste Kreatur aus Bits und Bytes hört auf den Namen **Fin Fin** und stammt aus dem Schoß von Fujitsu. Grundlagenforschung für andere Projekte eingerechnet, will der japanische Konzern den stolzen Betrag von 70 Millionen Mark in die Entwicklung seines Zöglings gesteckt haben – eine Summe, mit der menschliche Lebewesen ganze

lich, ein leise gemurmelter »Dulli-dulli-du« verfehlt dagegen selten seine Wirkung. Dabei kommt es nur auf die Sprechweise an: Ob Sie freundliche Worte, wüste Beschimpfungen oder Auszüge aus dem örtlichen Telefonbuch flüstern – solange es nett klingt, steigt die Stimmung des virtuellen Haustieres. Gelegentlich antwortet **Fin Fin** mit einem Piepsen, und wenn Sie mitmachen, entspannt sich ein Wechselspiel zwischen Ihnen und dem neuen Freund. Der lernt übrigens allmählich, Ihre Stimme von der anderer Menschen zu unterscheiden.

Ähnlich wie die entfernt verwandten Tamagotchi will der Flügel-Flipper regelmäßig fressen und schlafen. Ge-



Fin Fin

Genre: Künstliches-Leben-Simulation
Hersteller: Fujitsu
Preis: ca. 100 Mark
Sprache: Deutsch
System: Pentium 75; 16 MByte RAM
16-Bit-Soundkarte; Windows 95

Grafik	<div><div></div></div>	Befriedigend
Sound	<div><div></div></div>	Befriedigend
Bedienung	<div><div></div></div>	Ausreichend

Anfangs spannend, wird das arg umständliche **Fin Fin** rasch öde – auf dem Monitor passiert zu wenig.

GameStar Gesamtnote:

40%