

Spore

Das neue Werk des Sims-Schöpfers Will Wright behandelt die Evolution einer Lebensform vom Einzeller zum galaktischen Gott. So weit, so bekannt – doch wie funktioniert der mutige Genre-Mix wirklich? Wir verraten's Ihnen, denn wir haben Spore erstmals quer durch alle Spielphasen gespielt.

Auf der Heft-DVD



achtminütiges Video-Special



Interview mit Lucy Bradshaw



Historie der Kreaturenspiele

gamestar.de

- Screenshot-Galerie
- Quicklink: 4167
- Infos zum Spiel
- Quicklink: E146

Inhalt

Ausführliche Preview	22
Der Kreaturen-Editor	22
Die fünf Epochen	23
Der Gebäude-Editor	23
Der Fahrzeug-Editor	24
Der Schiffs-Editor	26
Der Raumschiff-Editor	28
Konsolen-Evolution	29

Alles lief bestens, doch dann wurde Lucy Bradshaw von einem R gefressen. Damit wir uns richtig verstehen: Das »R« ist keine Abkürzung für »Roboter«, »Räuber«, »Riesenschnauzer« oder sonst was Böses. Es geht tatsächlich um einen Buchstaben. Eine lebende Letter mit Großmaul und Reißzähnen. Es geht also um den buchstäblichen Beweis dafür, wie originell, wie erfrischend, wie vielfältig **Spore** sein kann. Denn Frau Bradshaw arbeitet als Executive Producer am Evolutions-Simulator, dem aktuellen Projekt des **Die Sims**-Machers Will Wright. Und während eines **Spore**-Testlaufs traf die Entwicklerin eben auf Wesen, die wie Buchstaben geformt waren – darunter das hungrige R. Einer von Bradshaws Kollegen hatte die Viecher erschaffen und auf die **Spore**-Server geladen. Als das Spiel dann Bradshaws Partie bevölkerte, suchte es sich just das lebendige Alphabet aus dem Kreaturenvorrat aus. Über das Internet bestückt **Spore** seine Solo-Kampagne nämlich automatisch mit Lebewesen, Vehikeln und Häusern, die von anderen Spielern entworfen wurden. Wenn der Titel am 5. September 2008 erscheint, dürften also rasch vielfältige Online-Inhalte entstehen. Zumal die Editoren bastelfreudigen Fans reichlich Experimentierraum lassen. **Spore** ist folglich ein Eldorado für Kreative. Doch kann der Evolutions-Baukasten auch spielerisch überzeugen? Um

Der Kreaturen-Editor

Zunächst formen Sie den Körper Ihrer Kreatur, dann kleben Sie Teile wie Augen und Beine dran. Schließlich verpassen Sie dem Geschöpf eine Hautfarbe sowie – in der Stammesepoche – die passende Kleidung.



Die fünf Epochen

Ursuppe



Stamm



Weltraum



Kreatur



Zivilisation



In der Solo-Kampagne entwickeln Sie Ihr Geschöpf in **fünf Stufen vom Einzeller zum Raumfahrer**. Die ersten vier Abschnitte sind relativ kurz und spielerisch simpel, im letzten dient die riesige Galaxie als offener Sandkasten.



das herauszufinden, haben wir ihn erstmals ausführlich gespielt und unsere Lebensform vom Einzeller zum Raumfahrer entwickelt. Dabei trafen wir zwar kein R, hatten aber jede Menge Spaß. Sowie einen letzten Zweifel.

Die Ursuppe

Spore gliedert die Evolution in fünf Abschnitte; Lucy Bradshaws Begegnung mit dem R ereignete sich im zweiten, der Kreaturenphase. Los geht's aber natürlich in der Ursuppe. Zu Spielbeginn sehen wir Kometentrümmer, die ins Urmeer regnen. Einem der

Bruchstücke entschlüpft unser Einzeller, den wir zuvor im Editor gebastelt haben. Die Körperform legen wir fest, indem wir »Wirbel« im eigentlich wirbellosen Amöbenkörper in Position ziehen. Wenn wir ein Skelettteil mit dem Zeiger anvisieren und am Mausrad drehen, verdicken oder verdünnen wir unser Tierchen an dieser Stelle. Schließlich flanschen wir noch Augen, ein Tentakelmaul und Flossen dran – jedoch nicht beliebig viele, denn jedes Bauteil kostet knappe DNA-Punkte.

Den Einzeller steuern wir entweder per Mausklick oder mit den

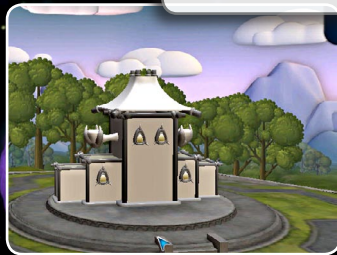
WSAD-Tasten durch die Ursuppe. So umpaddeln wir größere Amöben und fressen Nahrungsbrocken. Dadurch verdienen wir DNA-Punkte. In einer Spielgrafik-Zwischensequenz sehen wir, wie ein Mit-Urtierchen von einem fleischfressenden Artgenossen zerlegt wird. Unser Glück, denn das Opfer lässt ein neues Genbauteil fallen: den Stachel! Wir schnappen ihn auf und öffnen den Editor, um den Dorn im Tausch gegen DNA-Währung an unser Tier zu pappen. Fortan können wir andere Viecher stechen. Das erfordert Geschick: Wir müs-

sen unseren Einzeller so lenken, dass er den Gegner exakt mit der Stachelspitze erwischt. Wenn's klappt, platzt der Rivale; wir dürfen seine Überreste mampfen und dadurch weitere DNA ernten.

So entsteht ein Kreislauf: Unser Tierchen frisst, wächst, frisst, wächst. Wenn wir Amöben mit unbekannten Körperteilen erledigen, verdienen wir neue Genbausteine. Etwa Düsen, die unseren Einzeller beschleunigen. Oder Giftdrüsen. Durchs Fressen füllen wir zudem eine Art Erfahrungsbalken; fünfmal steigt unser Schützling im Level auf. Da-

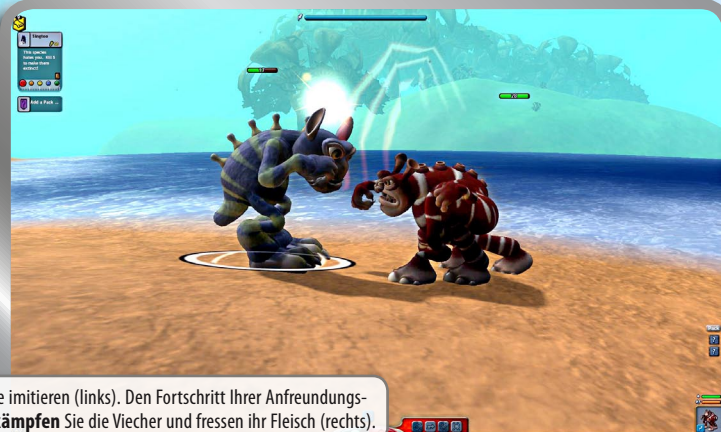
Der Gebäude-Editor

Den Rohbau statten Sie mit Fenstern und – wichtig – einer Tür aus, damit Ihre Bürger das Bauwerk betreten können. Danach kleben Sie noch Zierelemente wie Scheinwerfer dran und färben die Wände.





In der Kreaturenphase können Sie andere Tierarten **bezirzen**, indem Sie diese imitieren (links). Den Fortschritt Ihrer Anfreundungs-Bemühungen erkennen Sie an einem Balken (siehe Ausschnitt). Alternativ **bekämpfen** Sie die Viecher und fressen ihr Fleisch (rechts).



bei wird er jeweils deutlich größer. Ein befriedigendes Erlebnis, denn ehemals riesige Gegner werden nach dem Wachstumsschub zur winzigen Zwischenmahlzeit. Nach der fünften Beförderung kriecht unser Urwesen an Land – der Übergang zur nächsten **Spore**-Epoche.

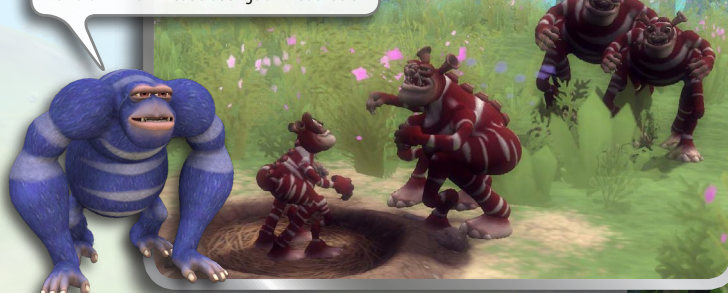
Die Kreatur

Für die Kreaturenphase von **Spore** brauchen wir natürlich erstmal was? Genau: eine Kreatur! Daher bauen wir unsere Ex-Amöbe via Editor um, passen ihre Körperform an und kleben ein Maul sowie Arme und Beine dran – was natürlich abermals DNA-Punkte kostet. Abgesehen von den vorgegebenen Teilen setzt uns **Spore** beim Körperbau fast keine Grenzen. Wir dürfen das Vieh beliebig verbiegen; vom dreibeinigen Glubschaugen-Affen bis zur vier-

äugigen Geweihechse ist alles drin. Die Animationen der Kreatur passt **Spore** automatisch an ihre Form an. Als wir die Beine unseres Wesens versehentlich seitlich abstehen lassen, robbt das arme Ding herzerreißend kümmerlich über den Boden.

Unsere Kreatur steuern wir direkt mit Maus und Tastatur. Unser Hauptziel: Pflanzen oder andere Tiere fressen. Das bringt wieder DNA-Zähler. Wenn wir Skelette verspeisen, gewinnen wir Gen-Bauteile, mit denen wir unser Wesen im Editor aufrüsten. Dabei passen wir den Körperbau an unsere Strategie an: Falls wir hauptsächlich Jagd auf andere Geschöpfe machen möchten, kaufen wir Klauen und Panzerplatten, um die Kampfkraft zu erhöhen. Alternativ freunden wir uns mit anderen Rassen an. Das geht so: Wenn wir ein Geschöpf treffen,

Wenn Sie in der Kreaturenphase sterben, er stehen Sie in Ihrem **Nest** als Jungtier wieder auf.



schalten wir vom aggressiven in den sozialen Modus um und imitieren unser Gegenüber. Wenn es tanzt, tanzen wir mit; wenn es singt, singen wir mit. Auch diese Fähigkeiten lernen und verbessern wir durch passende Körperteile, bestimmte Füße etwa steigern das Tanztalent. Wenn wir ein Wesen erfolgreich nachahmen, wird es zum Freund. Und falls wir mehrere Exemplare einer Tierart bezirzen, gilt diese als Verbündeter. So verdienen wir DNA, überdies dürfen wir uns nach Kämpfen im Nest der Kameraden heilen.

Apropos Nest: Unser Viech begegnet auch Artgenossen. Die produziert das Spiel automatisch nach dem Vorbild unserer Kreatur; eine Anti-Einsamkeits-Automatik – toll. Und wir können nun eine beliebige Brutstätte der Verwandtschaft zu unserer Heimat erklären. Dort paaren wir uns, erst dann dürfen wir den Kreaturen-Editor öffnen. Nachdem wir unser Lebewesen aufgewertet haben,

entschlüpfen wir als Jungtier dem Ei und spielen weiter. Indem wir einen Paarungsruf ausstoßen, rufen wir außerdem unsere Mitgeschöpfe zur Hilfe – etwa, damit sie uns im Gefecht gegen die riesigen »Elite«-Monster unterstützen. Im folgenden Spielverlauf gewinnt unser Wesen immer neue Bauteile, Freunde und Feinde. Außerdem steigt es abermals in mehreren Stufen auf und wird klüger. Das wirkt sich spielerisch nicht aus, ist aber logisch. In der nächsten Epoche muss unser Tier nämlich einen Stamm gründen.

Der Stamm

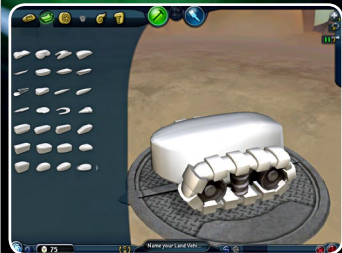
Eine Haupthütte, ein Häuptling und einige Bewohner – daraus besteht unser Stamm zu Beginn des dritten **Spore**-Abschnitts. Unsere Kreaturen befehlen wir wie in einem Echtzeit-Strategiespiel, per Maus wählen wir sie an und geben Befehle. Zum Beispiel lassen wir sie ums Lagerfeuer tanzen, damit sie kurzfristig



In der Ursuppe sollten Sie **größeren Amöben** tunlichst ausweichen – zumindest, bis Ihr Einzeller wächst. Neue Bauteile für das Urtierchen gibt's von besiegten Gegnern.

Der Fahrzeug-Editor

Nachdem Sie sich für Räder, Ketten oder Beine als Fortbewegungsmittel entschieden haben, peppen Sie das Chassis mit Waffen sowie Zierrat auf. Danach folgt noch die Bemalung.





In der Stammesphase müssen Sie die anderen Sippen auf Ihre Seite ziehen. Hierzu bestechen Sie sie mit **Geschenken** (links), bezirzen sie mit Tänzen oder wenden **Gewalt** an (rechts).



Stadtstaaten und neutrale Ortschaften breit. Auch unsere Nation besitzt lediglich eine ummauerte Siedlung, wir müssen erstmal Rohstoffe sammeln. Hierzu entwerfen wir im Vehikel-Editor eine Erntemaschine, wobei uns **Spore** abermals viel Experimentierraum lässt. Zum Beispiel darf das Fahrzeug auf Rädern rollen oder auf Beinen stehen. Mit dem Sammler bauen wir eine Raffinerie auf einem Vorkommen der »Gewürz« genannten Ressource.

Mit den Rohstoffen bezahlen wir (ebenfalls per Editor entworfene) Bodentruppen, die Feinde entweder bekämpfen oder mit Musik zum Seitenwechsel bewegen. So erobern wir Stadt für Stadt. Um Kriege zu vermeiden, können wir die Rivalen auch mit Geschenken bestechen und Allianzen schmieden. Oder wir ernten haufenweise Gewürz und kaufen Metropolen kurzerhand auf. Welche Strategie wir wählen, hängt maßgeblich von unserem Vorgehen in der Stammesphase ab. Falls wir damals etwa sämtliche Nachbarsippen unterjocht haben, genießt auch unser kriegerischer Stadtstaat Vorteile.

Unsere Heimsiedlung sowie eroberte Städte bauen wir mit drei Arten von Konstruktionen aus, die wir ebenfalls selbst entwerfen: Wohnhäuser erhöhen die Bürgerzahl (und damit das Einheitenlimit), Fabriken produzieren Truppen, und Freizeiteinrichtungen verhindern Revol-

schneller arbeiten. Denn wir müssen – was sonst? – Nahrung sammeln, auf der Jagd oder bei der Pflanzenernte. Doch Vorsicht: Kreaturen, die wir im vorigen Abschnitt verärgert haben, machen auch in der Stammesphase Jagd auf unsere Schützlinge. Ungefährliche Wesen dürfen wir hingegen als Nutzvieh in Gehege sperren. Mit dem Futter bezahlen wir dann weitere Hütten in drei Kategorien. Die erste steigert unsere Speisenproduktion, dort schnappen sich unsere Schützlinge zum Beispiel Speere zum Fischen. Sozialbauten bringen Instrumente, mit denen wir andere Stämme umgarnen. Und Waffenlager bringen unter anderem Keulen für die Jagd oder den Kriegsfall.

Doch Moment: Andere Stämme? Kriege? Stimmt: In der Umgebung hausen Artgenossen, die wir auf unsere Seite ziehen müssen, entweder friedlich oder mit Gewalt. Für die unblutige Methode schicken wir einige unserer Schützlinge mit Instrumenten vorbei, um die Rivalen mit Tanz und Musik zu überzeugen. Alternativ erkaufen wir Bündnisse mit Geschenken (Nahrung, Waffen, etc.). Oder wir zerhauen kurzerkeule die feindliche Haupthütte. Im Erfolgsfall schließen sich die Bewohner der anderen Sippe unserem Volk an.

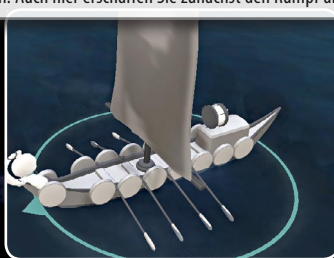
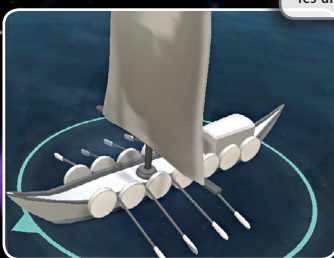
Falls im Krieg oder auf der Jagd einige unserer Stammesbewohner sterben, können wir sie natürlich ersetzen: Wir schicken einfach den Häuptling zwecks Paa-

rung in die Haupthütte, kurz darauf stapft eine Nachwuchs-Kreatur heraus. Unser Bevölkerungslimit erhöhen wir, indem wir das Hauptquartier aufwerten. Je nach Strategie kaufen wir unseren Geschöpfen zudem passende Kleidung, ein Wikingerhelm zum Beispiel erhöht den Panzerungswert unserer Krieger. Und wenn wir schließlich alle umliegenden Stämme auf unsere Seite gezogen haben, gründet unser Volk seinen eigenen Stadtstaat.

Die Zivilisation

Hurra, im Zivilisationsabschnitt sollen wir endlich keine Nahrung mehr anhäufen, sondern die Welt erobern! Denn auf dem Globus machen sich bis zu elf andere

Der Schiffs-Editor



Vom modernen Kriegsschiff über den Katamaran bis zum antiken Ruderpott ist alles drin. Auch hier erschaffen Sie zunächst den Rumpf und verzieren diesen danach.





Wenn in der Zivilisationsepoche ein **Krieg** ausbricht, kämpfen Sie zu Lande (oben), zu Wasser (Mitte) und in der Luft (unten). Alle Einheiten entwerfen Sie selbst im Editor. Über die Symbolleiste am rechten Bildschirmrand können Sie komfortabel und schnell jede Ihrer Einheiten anwählen.



In der Nahansicht können Sie Ihre **Stadtbewohner** beobachten.



Verfeindete Staaten dürfen Sie auch mit **Raketen** beschießen.

ten. Die Mauern können wir zudem mit Geschütztürmen bestücken. Sobald wir drei Orte erobert haben, dürfen wir auch Kriegsschiffe zimmern, ab sechs unterjochten Siedlungen rollen Flugzeuge vom Fließband. Beide Waffengattungen basteln wir abermals per Editor. Wenn wir schließlich zwölf Bevölkerungszentren besitzen, gelten wir als Herrscher der Welt, entwerfen unser eigenes Raumschiff und düsen ins All. Auf ins letzte Zeitalter von **Spore**!

Der Weltraum

Der Weltraum dient in **Spore** als Spielwiese. Lucy Bradshaw verspricht »Millionen von Sternen«, auf denen wir uns austoben dürfen. So zoomen wir schrittweise von der Karte der ganzen Milchstraße auf einzelne Sonnensysteme. Wenn wir einen Planeten, Mond oder Gasriesen anklicken, saust unser Raumschiff dorthin, und wir flitzen in der 3D-Ansicht über die Oberfläche. Allzu groß ist die Flugreichweite unseres Potts anfangs aber noch nicht. Um ferne Sterne zu erreichen, müssen wir zunächst »Tankstellen«, also automatisierte Außenposten oder bevölkerte Kolonien errichten. Für Letztere wandeln wir karge Welten per Terraforming in bewohnbare um. Mit Meteoriten Hageln etwa schmelzen wir Eiskrusten, damit Meere entstehen. So heben wir die Planetenqualität vom unfruchtbaren »Tox-Status aufs idyllische »T3«-Po-

dest. Dann können wir dort eine Fertigkolonie abwerfen, die uns fortan auch ein regelmäßiges Handelseinkommen beschert.

In den unendlichen Weiten treffen wir Außerirdische auf unterschiedlichen Entwicklungsstufen, von einfachen Sippen bis hin zu Konkurrenz-Sternreichen. Tiere und Primitivlinge können wir entführen und spaßeshalber auf anderen Planeten aussetzen. Mit hochentwickelten Zivilisationen verhandeln wir per Diplomatie-Menü. Falls wir Verbündete gewinnen, schließt sich deren Raumschiff unserem Flieger an, sodass wir im Spielverlauf eine Flotte ansammeln können. Oder wir brechen Kriege vom Zaun, zerbomben Planeten und sprengen Ufos. Neben Waffengewalt gibt's noch andere Interaktionsmöglichkeiten. Zum Beispiel können wir auf fremden Welten Botschaften errichten, um unser Ansehen zu steigern. Oder wir werfen Technologie-Monolithen auf primitiven Gestirnen ab, damit sich deren Bewohner weiterentwickeln.

Solche zahlenmäßig begrenzten Spezialaktionen müssen wir auf fremden Welten finden oder von Aliens kaufen. Oder wir verdienen sie mit Einsätzen à la »Erforschen Sie zwölf Sonnensysteme«. Solche Aufgaben stellt uns **Spore** in jedem der fünf Zeitalter, als Kreatur etwa sollen wir uns mit drei neuen Tieren anfreunden, als Stadtstaat unser erstes Schiff bauen. Als Beloh-

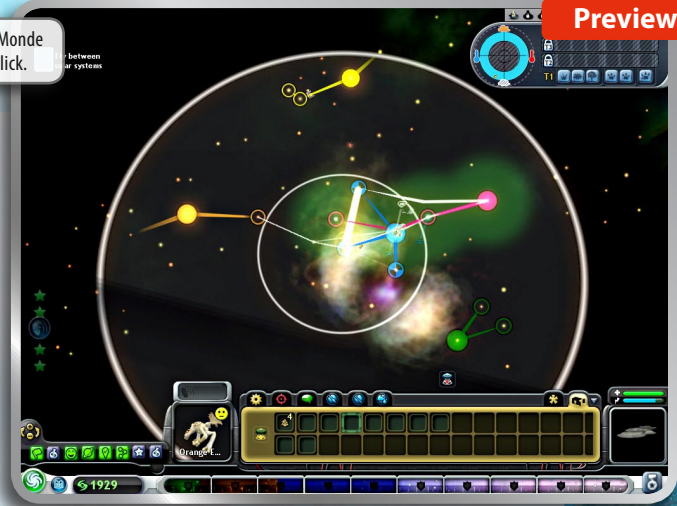
Der Raumschiff-Editor



Mit dem Ufo verbringen Sie im Spiel die meiste Zeit, also sollten Sie es entsprechend schön gestalten. Bauteile wie die Triebwerke beeinflussen die Flugeigenschaften des Potts.



Die Weltraumphase: In der **Nahansicht** erkunden Sie einzelne Planeten, Gasriesen und Monde (links), auf der **Galaxiskarte** (rechts) behalten Sie konkurrierende Sternreiche im Blick.



nung gibt's meist Rohstoffe – ein nettes Zubrot. Die ultimative **Spore**-Mission findet schließlich im Weltraum statt. »Es gibt ein endgültiges Ziel«, orakelt Lucy Bradshaw. Worum es sich dabei handelt, will sie noch nicht enthüllen.

Der Anspruch

Wir dürfen **Spore** also gewinnen, ganz verlieren können wir's aber nicht. Denn auch nach unserem Ableben geht's in allen fünf Epochen weiter. Falls etwa unser Stadtstaat erobert wird, beginnen wir mit einer frischen Siedlung von vorne. So möchte der Entwickler Maxis Frustrationsmomente vermeiden – allerdings macht diese Lösung **Spore** auch überaus einfach. Womit wir auch bei unserem letzten Zweifel wären: Die Phasen sind allesamt nicht sonderlich anspruchsvoll. Die Ursuppe ähnelt einem **Pac Man**-Klon. In der Kreaturenepoche kämpfen wir uns durch ein vereinfachtes Rollenspiel, in der Stammeszeit durch eine Echtzeit-Variante. Der Zivili-

sationsabschnitt erinnert an ein abgespecktes **Civilization**, das Weltall an ein mageres **Master of Orion**. Klar, die Bedienung klappt gut, und auch die Motivation geht dank der Mini-Missionen in Ordnung. Dennoch dauert es höchstens sieben Stunden, bis wir uns vom Einzeller zum Raumfahrer entwickeln. In Sachen Tiefgang reicht der Genre-Mix also nicht an klassische Strategietitel heran.

Die Sporepedia

Einen Großteil seiner Faszination bezieht **Spore** stattdessen aus den fast unendlichen Möglichkeiten der Editoren. Und aus einem technischen Wunderwerk: der Sporepedia. Dieses Online-Lexikon listet direkt im Spiel alle Inhalte auf, die von Fans geschaffen wurden: Kreaturen, Vehikel, Gebäude, alles. Jede Schöpfung dürfen Sie kommentieren und bewerten. Besonders wichtig sind die »Sporecasts«, Themenpakete mit zusammengehörigen Inhalten, die Sie flugs per Mausklick in

Ihre Partien einbinden können. Wer etwa das »Winterwunderland« wählt, bekommt Ufos in Schlittenform, Schneemann-Gebäude und Weihnachtsmann-Panzer. Zudem können Sie automatisch alle Kreationen in Ihr Spiel saugen, die bestimmten Suchbegriffen entsprechen. Bei der Anfrage »Buchstaben« würde die Sporepedia beispielsweise Bradshaws böses R ausspucken. Zudem dient die Inhaltsbörse als Kontakt-Netzwerk, in dem Sie eigene Profilseiten anlegen und Freunde suchen. Wer mag, kann sogar einen Kurzfilm mit seiner schönsten Schöpfung zur Online-Videothek Youtube schicken. Oder eine E-Mail-Postkarte mit der Lieblingskreatur verschicken.

Auch ohne Internet?

Auch ohne Internet-Anschluss soll **Spore** spielbar sein, dann wird das Universum allerdings mit den immergleichen Standardkreaturen bevölkert. Es sei denn, Sie erschaffen mit den Editoren massenhaft eigene Inhalte. Denn auch außerhalb einer Partie dürfen Sie jederzeit die Baukästen starten, um frische Schöpfungen zu entwerfen. Überdies

bietet der Evolutions-Simulator die Möglichkeit, direkt in eine der fünf Epochen einzusteigen. So können Sie etwa die Ursuppe überspringen oder gleich ins All abheben. Noch dazu dürfen Sie den Cheat-Modus einschalten, um nach Herzenslust zu schummeln. Dann verdienen Sie allerdings keine Erfolge mehr. Wer nämlich in der Solo-Kampagne bestimmte Ziele erfüllt, sammelt Medaillen, die allerdings keine spielerischen Vorteile bringt.

Wer Phasen überspringt oder betrügt, verpasst vor allem die Kernfaszination von **Spore**: Weil Sie Ihr Geschöpf von Anfang an begleiten, sein Verhalten bestimmen und seine Kultur festlegen – weil es schlichtweg IHR Geschöpf ist – können Sie sich damit tausendmal besser identifizieren als mit jedem anonymen **Anno**-Bürger, **Siedler**-Knubbelmännchen oder **Age of Empires**-Soldaten. Wie ein stolzer Elternteil erleben Sie mit, wie Ihr Wesen wächst, gedeiht und schließlich die Galaxis unterwirft. Und wenn ein Feind Ihren Schützling zerbeißt oder zerbombt, dann leiden Sie richtig mit. Wie einst Lucy Bradshaw, als sie vom R gefressen wurde. **GR**

Konsolen-Evolution

Spore erscheint auch für das Nintendo DS und das Handy – jedoch stark vereinfacht.



Die DS-Fassung **1** umfasst lediglich die Kreaturenphase samt Körpereditor. In der Handy-Variante **2** paddeln Sie ausschließlich durch die Ursuppe.

Spore

► **Angespielt** ► Genre **Strategiespiel** ► Termin **5. September 2008**
► Hersteller **Maxis / Electronic Arts** ► Status **zu 85% fertig**

Michael Graf: Meine Hoffnung hat sich bewahrt! Für mich ist Spore das nahezu perfekte Spiel, weil ich als Kreativling gerne mit den Editoren experimentiere, mich in der Sandkasten-Galaxis austobe und Internet-Kreaturen aus aller Welt treffe. Allerdings haben sich auch meine Ängste bestätigt. Spielerisch ist der Evolutions-Simulator nämlich eher simpel; wer strategischen Tiefgang sucht, wird auf Dauer vor dem Monitor wegdösen. Alle anderen können sich auf den Maxis-Titel freuen: Spore ist zu einzigartig, als dass man's verpassen dürfte.



micha@gamstar.de

Potenzial Sehr gut