

Electronic Arts verkauft schon jetzt einen Kreaturen-Editor für Spore und beweist damit: **Selbst unverschämte Abzocke kann einen Heidenspaß machen.**

Spore Labor

Man darf Electronic Arts vieles vorwerfen. Zum Beispiel, dass der zweitgrößte Spielehersteller geschichtsträchtige Studios (Bullfrog! Origin! Westwood!) aufkaufte und schloss, um deren Designer in seinen Fortsetzungsfabriken schuften zu lassen. Oder dass trotz des Serienwahns viele Kultserien unter der EA-Ägide verkümmerten, etwa **Ultima**, **Dungeon Keeper**, **Lands of Lore** und **Wing Commander**. Nicht vorwerfen darf man Electronic Arts aber eines: mangelnden Geschäftssinn. Im Gegenteil, besonders eif-

rig beutet der Publisher seine **Sims**-Serie, für deren beide Teile neben sinnvollen Erweiterungen auch kriminell überflüssige Bezahlpakete mit Weihnachtsskitsch und schwedischen Pressholzmöbeln erschienen sind.

Weil EA das liebliche Klingeln seiner Kassen ungern missen möchte, dreht der Publisher nun auch beim nächsten Projekt des **Sims**-Schöpfers Will Wright an der Schröpfungsschraube: Für den Evolutions-Simulator **Spore** erscheint bereits vorab der Lebewesen-Baukasten **Spore Labor**. Gut, dessen Download-Fassung kostet nichts, enthält aber nur ein Viertel aller Körperteile. Wer alle will, löhnt 10 Euro für die verpackte Version – eine Frechheit! Denn erstens gibt's zu diesem Preis bereits komplette Strategiehits wie **Supreme Commander**. Zweitens wird der Editor auch in **Spore** selbst enthalten sein; wer **Spore Labor** und das Hauptprogramm kauft, zahlt also doppelt. Das ist so, als würden wir Ihnen diesen Artikel einzeln verkaufen, bevor das Heft in Druck geht. Abzocke? Ja – und dennoch: **Spore Labor** macht einen Heidenspaß.

Teures Vergnügen

Wie sich in unseren Vorschau-Versionen von **Spore** angedeutet hat, entpuppt sich der komfortable Baukasten als Eldorado für Kreativlinge. Mit wenigen Mausclicks formen und färben Sie den Körper Ihrer Kreatur oder kleben Arme, Beine, Waffen und Schmuck dran. Dabei setzt Ihnen **Spore Labor** Grenzen, zum Beispiel können Sie nur eine bestimmte Anzahl Körperteile verbauen. Doch ansonsten dürfen Sie sich austoben – von sechsbeinigen Glubsch-Augen-Sauriern über Geweihraupen bis hin zu Tentakelaffen ist alles drin. Je nach Fortbewegungsart animiert **Spore** die Kreaturen passend, wenn auch teils ungenlenk. In einem Schaukasten las-



Einfache Bedienung: Aus dem Menü links ziehen wir die gewünschten **Körperteile** auf unsere »Vogelspinne«. Rechts oben sehen wir, wie sich die Bausteine links fertigen Spiel auf die Charakterwerte der Kreatur auswirken würden.



Im **Schaukasten** tanzen unsere Kreatur sowie auf Wunsch bis zu drei »Kinder«.

sen sich die Geschöpfe unter anderem zum Tanzen, Hüpfen oder Heulen auffordern. Wer mag, knipst Bilder und verschickt sie direkt aus dem Programm per E-Mail. Oder Sie zeichnen Filmchen auf und stellen sie auf die Video-Website Youtube – ebenfalls unmittelbar über ein Menü. Zudem können Sie sich (immerhin kostenlos) via Internet registrieren, um Ihre Viecher an die **Spore**-Homepage zu senden.

Dahinter steckt Kalkül. EA hat den Editor nämlich nicht veröffentlicht, damit die Fans Youtube mit Videos anstößiger Kreaturen überfluten (was trotzdem geschieht), sondern damit sich zum Verkaufsstart möglichst viele Viecher auf den Servern tummeln. So kann **Spore** die Universen der Spieler gleich mit mannigfaltigen Bewohnern be-

völkern – denn die lädt es automatisch aus dem Internet. Die Rechnung geht auf: Schon nach einer Woche hatten die **Spore Labor**-Fans rund eine Million Kreaturen erschaffen. Das spart den Entwicklern viel Arbeit. Grotesk nur, dass diejenigen, die sie verrichten, auch noch dafür bezahlen! Auf die kundenfreundliche Idee, den kompletten Baukasten kostenlos zu veröffentlichen – oder seinen Käufern einen **Spore**-Rabatt einzuräumen – ist der geschäftstüchtige Publisher nicht gekommen. **GR**



So entsteht ein Saurier: Zunächst formen wir den **Körper**, dann kleben wir **Gliedmaßen** und **Details** wie Mäuler und Augen dran. Schließlich wählen wir noch die **Farbe**.



SPORE Labor

SPORE LABOR

GENRE: Kreaturen-Editor
HERSTELLER: Electronic Arts / Maxis
CA. PREIS: 10 Euro
ANSPRUCH: Einsteiger

MINIMUM: 2,0 GHz, 512 MB RAM, Geforce FX

FAZIT

Weil Spore Labor kein Spiel ist, vergeben wir dafür auch keine Wertung. Sondern sagen nur: Wer dafür Geld ausgibt, ist selber schuld! Die eingeschränkte, aber kostenlose Download-Fassung tut's zum Experimentieren und Spaßhaben genauso.