

SPORE

Das Klumpvieh ist aus dem Wasser gekrochen und hat den Planeten GameStaria erobert. Auf seiner Reise vom Einzeller zum Raumfahrer stellt unser bulliger Fleischfresser fest: Die Evolution bringt Wunder um Wunder hervor! Und die laufen dann so herum.



gamestar.de
- Screenshot-Galerie und Infos
▶ Quicklink: 5409

Win Vista 32 Bit
- läuft

- Facts**
- ▶ 5 Spielphasen
 - ▶ 228 Kreaturen-Bauteile
 - ▶ 92 Kleidungsstücke
 - ▶ 4 Gebäudetypen
 - ▶ 220 Gebäudeteile
 - ▶ 10 Vehikeltypen
 - ▶ 294 Vehikelteile
 - ▶ 102 freischaltbare Erfolge
 - ▶ 142 Auszeichnungen

Der Mann gilt als Genie. 1989 erfand der Amerikaner Will Wright mit **Sim City** das Aufbau-Genre. Elf Jahre später gelang ihm mit **Die Sims** ein zweiter Coup, der die Spielerschaft nachhaltig veränderte. Der friedliche Familien-Baukasten hat alle Shooter und Kriegstitel dieser Welt weit hinter sich gelassen; er hat mehr Menschen zum PC-Spielen bekehrt als jedes andere Programm, vor allem Frauen. Es ist das erfolgreichste PC-Spiel aller Zeiten. Seitdem hält Wright viele Vorträge, in denen er Naturwissenschaft, Philosophie und Design zu aufregenden Gedankenketten verknüpft, im Sekundentakt durch Dutzende von Powerpoint-Folien springt und von seinem neuen Projekt spricht.

Das ist nun fertig. Und die Erwartungen sind gewaltig. Wright

und sein Arbeitgeber Electronic Arts haben mit großen Ankündigungen dazu beigetragen. Denn **Spore** will nicht nur die gesamte Evolution einer Spezies simulieren, von der Ursuppe bis in den Weltraum – an sich schon ein imposantes Vorhaben. Es soll zugleich als süß-bunter Bio-Baukasten Gestaltungslust entfesseln (das Element, das Frauen an **Die Sims** am meisten fasziniert), es soll alle Spieler über das Internet zu einer riesigen sozialen Kreativgemeinschaft verbinden (das Element, dem Webseiten wie Youtube, Myspace oder Facebook ihre Popularität verdanken), es möchte junge und alte Gelegenheitsspieler mit simplem Charme an den Rechner locken (das Element, das Casual-Spiele in den letzten Jahren zum Goldesel der Branche gemacht hat), und es soll

nicht zuletzt fünf Spiele auf einmal enthalten. Ein eindrucksvolles Pensum; und vielleicht schützt gerade das riesige Ausmaß des Vorhabens vor allzu großer Hämme. Denn wenn Sie denken, dass das alles zusammen doch gar nicht zu schaffen sein kann – dann haben Sie recht.

Die Evolution

Wie das Leben auf der Erde seinen Ursprung nahm, ist unbekannt. Auf den Planeten in **Spore** fällt es in Form eines Meteors, der im brodelnden Urmeer zerplatzt und Einzeller freisetzt. Eine dieser wurstförmigen Lebensblasen führen Sie aus der Brühe ans Land, vom Land in Städte und aus Städten hinein in ein Raumschiff hin zu fremden Planeten, wo Sie göttergleich hinuntersehen auf Kreaturen, die gerade aus dem Meer

gekrochen sind oder Stadtkriege austragen. Kurz: Sie blicken zurück in Ihre eigene Geschichte – selten hat man in einem Spiel das Geleistete so klar vor Augen. Alles dreht sich in **Spore** um diesen evolutionären Werdegang, und das Aufblühen vom Kleinen, Einfachen hin zum Großen, Komplexen spiegelt sich im gesamten Aufbau. In der Ursuppe schwebt die Kamera so dicht über Ihrem millimetergroßen Schwimmwesen, dass größere Fressfeinde den ganzen Bildschirm füllen. Mit jeder biologischen Entwicklung rückt sie etwas weiter zurück, so dass Sie Wiesen überblicken, dann Siedlungen, bald ganze Länder. Schließlich schießen Sie mit dem Raumschiff nahtlos von der Oberfläche hinaus ins Sonnensystem, und die Sterne schrumpfen zu bunten Punkten, als wären



Simpler Einstieg: In der **Ursuppe** flieht unsere Amöbe (oben) vor größeren Kreaturen und frisst kleinere. Die orangenen Pfeile zeigen an, dass uns der aggressive Schnappfisch an die Flossen will.



Der **Editor** ist das Kernstück von Spore. Hier erstellen Sie kinderleicht die absurdesten Kreaturen, Fahrzeuge, Gebäude und später auch Raumschiffe, die vom Spiel dann automatisch passend animiert werden.



In der **Zivilisationsphase** baut und erobert unser Volk Städte. Hier greifen wir mit unserer Panzerarmee (hinten) eine Siedlung der roten Partei an. Einen Namen hat die nicht.

sie Zellen in einem kosmischen Meer. Nach dem gleichen Muster mutet Ihnen die Spielmechanik behutsam immer anspruchsvollere Aufgaben zu. Als Amöbe genügen einfache Mausclicks, um großen Wesen auszuweichen und kleine zu verspeisen. Als Landkreatur müssen Sie bereits mehrere Angriffs- und Interaktionsarten beherrschen und Verbündete anwerben. Sobald Sie eine Siedlung besitzen, schwenkt **Spore** um in Richtung Echtzeit-Strategie: Nun stellen Sie (überschaubare) Armeen auf, sammeln

(wenige) Rohstoffe und schlagen (simple) Schlachten gegen mehrere Feindreiche. Im Weltraum erreichen sowohl die Spielaufgaben als auch die Bedienung schließlich die größte Komplexität, wenn Sie ein Raumschiff in drei Dimensionen durch eine frei erkundbare Galaxie steuern.

Der Baukasten

Das Lebewesen, das diese biologische Zeitreise durchrast, ist Ihr Geschöpf. Das ist das Besondere an **Spore**, seine zentrale Faszination: Statt einer vorgegebenen Fi-

gur agiert im Spiel eine Spezies, die Sie selbst entworfen haben und bei Bedarf beliebig verändern. Der flexible Editor, der eine große Zahl von Bauteilen kinderleicht und nahtlos zu absurden Körpern verschmilzt, ist dabei das eine technische Wunderwerk des Spiels. Das andere ist die Tatsache, dass es diese selbstgebauten Chimären glaubwürdig zum Leben erweckt. Als unsere GameStar-Art, das Klumpvieh, aus dem Ozean steigt, nehmen wir ihm als erstes alle Flossen und Geißeln weg und legen den

löffelförmigen Körperbatzen gliederlos auf die Erde. Dort beginnt er, angestrengt herumzurobben – wir haben einen Wurm erschaffen! Probeweise setzen wir ein einzelnes Bein an; nun hopst der Klops emsig durch die Landschaft. Egal wo wir weitere Füße hinzufügen, **Spore** balanciert unsere Kreatur automatisch aus, animiert sie automatisch, lässt sie beliebig viele Arme schwenken, aus Dutzenden von Augen blinzeln, beugt den Körper dort zum Fressen, wo wir Mäuler annähern, kurz: Es ist uns trotz aller

Spielspaß-Kurve: Die fünf Spielphasen



Bug-Sporen

Spore ist für ein Spiel dieser Größenordnung erfreulich bugfrei. Im Test stürzte das Programm bei uns kein einziges Mal ab. Ein paar kleinere Probleme sind uns dennoch untergekommen; einen Einfluss auf die Wertung haben sie nicht.

- ▶ In der Weltraum-Phase gibt Ihnen das Spiel mitunter die Aufgabe, einen verbündeten Planeten zu verteidigen, der längst von Feinden übernommen wurde. Wer trotzdem hinfliegt, landet in der kuriosen Situation, dass das Volk des Planeten sich selbst attackiert. Wenn Sie dennoch eingreifen, bedanken sich die Feinde auch noch dafür – allerdings ohne Auswirkung auf die Beziehung zwischen Ihrem Volk und dem feindlich gesonnenen.
- ▶ In der Weltraum-Phase markiert das Spiel bei identischen Missionen den Zielort mal durch Pfeile, mal nicht.
- ▶ Ab und zu tauchen vergessene englische Satzketzen und Fragmente in den deutschen Texten auf.

Versuche nicht gelungen, eine Kreatur zu erschaffen, die nicht funktionieren würde.

Die Freiheit hat allerdings ihre Grenzen; und die sind enger gesteckt, als es zunächst erscheint. Im Editor dürfen Kreaturen (und später Vehikel und Gebäude) nicht endlos komplex sein, und so limitiert **Spore** vor allem die Zahl der Verästelungen. Arme können Sie zum Beispiel nur an den Torso ansetzen, nicht an andere Arme oder Beine. Der Körperschlauch selbst lässt sich strecken und biegen, aber nicht in Segmente unterteilen; sternförmige oder baumartig aufgefächerte Wesen sind nicht drin. Analog dazu zeigt das Verhalten Ihrer Kreatur vergleichsweise wenig Variantenreichtum, so bizarr sie auch ausfallen mag. Beine können trippeln, hopsen, stampfen, Arme schwenken, Augen blinzeln, und spätestens beim zehnten Eigenbau-Wesen weiß man,

wie das alles aussieht – überraschendes Gebaren bleibt aus. Dazu kommt, dass die **Spore**-Wesen in der Spielwelt kaum mehr tun, als herumzutrotten und ab und zu andere Rassen zu überfallen; der »Einfach mal zuschauen!«-Faktor hält sich – gerade im Vergleich zu **Die Sims** – in starken Grenzen.

Der Körper

Jede genetische Erweiterung hat eine spielerische Auswirkung, denn der Körperbau unseres Klumpviehs bestimmt seine Eigenschaften. Und die wiederum beeinflussen – wie in der Evolution – die Überlebenschancen der Spezies. Denn von Anfang an steht Ihr Wesen in Konkurrenz zu zahlreichen anderen Arten, und die sind oft wenig zimperlich. Die Idee vom Kriechknirps geben wir schnell wieder auf, weil die Schleicher ständig von schnelleren Räubern verspeist werden. Je mehr Beine wir unserem

Klumpvieh spendieren, desto agiler flitzt es dagegen durch die Landschaft. Mit Armen kann es nicht nur zuschlagen, sondern auch gestikulieren und Steine und Stöcke schmeißen. Der Typ des Mundes entscheidet darüber, ob unser Tierchen ein Fleisch- oder Pflanzenfresser ist; und selbst so banale Dinge wie die Höhe des Mauls am Körper haben Auswirkung darauf, ob wir Früchte an niedrigen Büschen oder hohen Bäumen abknabbern können. Neue Körperteile kaufen Sie mit DNS-Punkten, die Sie wiederum nach und nach im Spiel erwirtschaften; so limitiert **Spore** die Komplexität der Kreaturen, und Sie müssen abwägen, welche Glieder Sie ansetzen wollen. Experimentieren gehört zum Spielkonzept, denn Sie dürfen Ihr Geschöpf jederzeit nach Belieben umbauen. Müssen Sie auch. Um es genetisch nachzurüsten, sobald Sie auf höher entwickelte Lebensformen stoßen. Aber auch, um es einzelnen Situationen anzupassen. Wenn Sie auf einen Stamm pfeifender Singspatzen treffen, nützt Ihnen Ihr halbes Dutzend Tanzfüße herzlich wenig. Also ab in den Editor, Beine gegen Trällermäuler tauschen, und schon wird flötend Völkerfreundschaft geschlossen.

Das Spiel

Die Kreaturen-Phase, in der solche Zusammentreffen stattfinden, ist eine von fünf Phasen in **Spore** – jede davon effektiv ein eigenes, in sich geschlossenes Spiel. Los geht's in der Ursuppe,

wo Sie aus der Draufsicht vor Feinden weg- und Nahrung hinterher schwimmen – simpler geht's kaum. Zwischendurch setzen Sie Ihrem Bioklumpen je nach Bedarf Mäuler, Flossen oder Dornen an, was ein dezentes Taktik-Element ins Spiel bringt. In jeder Phase ist Ihre Aufgabe, durch mehrmaliges Erfüllen eines Ziels (hier: Sachen fressen) stufenweise auf der Skala des Lebens aufzusteigen, bis Sie reif für den nächsten Evolutionsschritt sind. Das Ziel in Phase 2 (Kreatur): andere Nester hauend und beißend erobern oder durch Sozialverhalten (singen, tanzen, posieren, bezaubern) bezirzen. In Phase 3 (Stamm): alle Feindstämme knüppelnd und schleudernd erobern oder durch Sozialverhalten (Nahrungsgeschenk) bezirzen. In Phase 4 (Zivilisation): alle Feindstädte schießend und bombend erobern oder durch Sozialverhalten (Konvertierung, Bestechung) bezirzen. In Phase 5: andere Sternensassen strahlend und lasernd erobern oder durch Sozialverhalten (Handel, Missionserfüllung) bezirzen. Und neue Kolonien einrichten, unwirtliche Planeten erblühen lassen, Artefakte bergen, die Galaxis erforschen, das Raumschiff aufrüsten – erst im fünften und längsten Spielabschnitt entfaltet **Spore** größere Abwechslung. Bis dahin spielen Sie sich rund acht Stunden lang durch vier zunehmend anspruchsvollere Phasen, die von ständigen Wiederholungen geprägt sind. »Anspruchsvoll« ist freilich nicht auf die Goldwaage zu legen – **Spore**



Sobald wir einen Stamm gegründet haben, kann unser Volk auf Kriegszug gehen. Wir erlegen einen **Drachen**.



An Land steuern Sie kleine Gruppen und interagieren mit **anderen Kreaturen** – tanzend oder singend.



Sobald wir das Weltraumzeitalter erreicht haben, düsen wir im Raumschiff über **fremde Planeten**, suchen Artefakte und errichten Kolonien.

wird zu keiner Zeit sonderlich komplex, die Aufgaben sind (mit etwas Planung) immer leicht zu meistern. So rekrutieren Sie in der Stammes- und Zivilisationsphase zwar Armeen, die sogar aus mehreren Einheitentypen bestehen. Dann genügt es allerdings, das Heer gesammelt in Richtung Feind zu schicken und dort allein wüten zu lassen. Taktisches Eingreifen ist fast immer unnötig. Ermüdend wird's, weil Sie das stupide wiederholen müssen, bis auch die letzte Gegnersiedlung ausgeräuchert ist.

Der Weltraum

Je nachdem, wie Sie jede Phase lösen (aggressiv, friedlich oder ausgewogen), spendiert **Spore** in den Folgephasen andere Spezialfertigkeiten für Ihr Volk (zum Beispiel einen Angriffsschrei). Das motiviert zum erneuten Durchspielen mit anderem Verhalten, auch wenn die Spezialfähigkeiten weitgehend überflüssig sind. Wer sich die Mühe sparen will, darf direkt in jeder der fünf Phasen ins Spiel einsteigen. So springen Sie auf Wunsch direkt zum Weltraum-Stadium, dem mit Abstand span-

nendsten Part von **Spore**. Nicht nur, dass Sie hier tatsächlich vergleichsweise vielfältige (aber auf Dauer ständig wiederholte) Missionen Marke »Fliege zu Planet X und sammle drei Exemplare von Spezies Y!« erhalten, vor allem dürfen Sie sich nun völlig frei in der riesigen Milchstraße bewegen und Ihr Sternreich mit strategischen Mitteln erweitern. Wer will, terraformt Steinplaneten zu üppigen Paradiesen, bevölkert sie mit anderswo entführten Lebewesen und errichtet Kolonien. Oder überfällt andere Reiche und zerbombt deren Städte, bis sie sich ergeben. Oder erhandelt sich ein Vermögen und kauft ganze Sternensysteme einfach auf. 142 Auszeichnungen belohnen anfangs alle paar Minuten Ihre Aktionen – das motiviert ungemein, weil dadurch zusätzlich neue Verbesserungen für Ihr Raumschiff freigeschaltet werden.

Die Hürde

Allerdings: Auch der Weltraumphase fehlt ein roter Faden, ein großes Ziel. So bleibt die Expansion im All Selbstzweck, und wer sich nicht selbst motiviert, dem dürfte schnell Langeweile aufkommen. Der Mangel eines erzählerischen Rahmens ist einer der großen Schwachpunkte von **Spore**. Schwerer wiegt ein zwei-

Teures Paradies



micha@gamestar.de

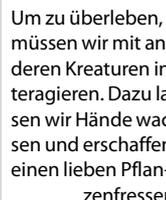
Michael Graf: Obwohl's bereits andere Kreaturen-Bastelspiele gibt, ist Spore für mich einzigartig. Weil es meinen Schöpfertrieb weckt, weil es mich zum Lachen bringt. Und weil ich das All endlich mit Teewürsten terrorisieren darf! Oder mit Kuschelhäschen! Mit Tentakelaffen! Dinospinnen! Stunden-, tagelang entwerfe ich neue Kreaturen und Vehikel. Das simple Spielprinzip stört mich auf lange Sicht zwar schon, dafür kann ich mich mit meinen Geschöpfen aber besser identifizieren als mit C&C- und Siedler-Männchen. Spore ist ein Paradies für Kreative, das sich Electronic Arts jedoch teuer bezahlen lässt: Der Baukasten kostet 55 Euro, also rund 10 Euro mehr als andere Titel. Bei aller Bastelfreude – das ist Wucher!

Evolution einer Kreatur

So beginnt's: In der Zellphase machen wir aus unserem Einzeller nach und nach einen fischähnlichen Schwimmer.



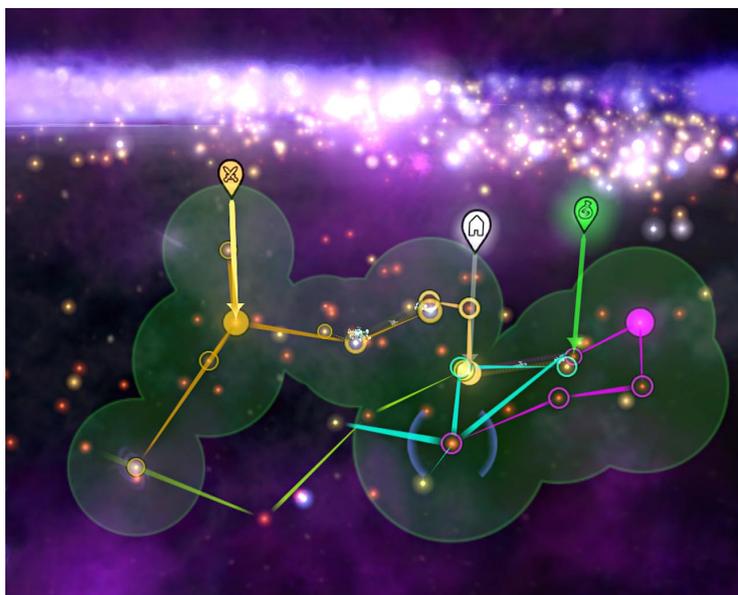
Aufs Land! Unserem Viech wachsen Beine, den Torso haben wir aufgerichtet. Noch ist die Verwandtschaft zum Meeresbewohner zu erkennen.



Schluss mit lustig! Wir haben unsere Kreatur zum aggressiven Krieger umgebaut, samt Krallenhänden und Fangmaul.



Ab der Stammesphase lässt sich der Körper nicht mehr verändern, dafür dürfen wir unseren fiesen Fleischfresser zivilisiert einkleiden. Ab jetzt basteln Sie an Vehikeln und Gebäuden weiter.



Gigantisches **Weltall**: Jeder der Sterne im Hintergrund kann von Ihnen besucht werden.



Fernsicht: mau. Dass man in Spore nicht sonderlich weit sehen kann, liegt zum Teil an der Krümmung der Planetenoberfläche. Aber selbst in der bodennahen Kreaturenphase verschwinden entfernte Objekte im Nebel.

Kreaturen: hübsch. Der optische Schwerpunkt von Spore liegt klar auf den Kreationen des Spielers. Kreaturen und Vehikel sind vergleichsweise komplex aufgebaut, mit Shader-Effekten aufgewertet und werfen Echtzeit-Schatten. Dazu kommen gute Animationen.

Texturen: matschig. Die Faustregel in Spore: Je näher dran am Geschehen, desto hässlicher wird's. Das gilt insbesondere für die Landschaften. Der Boden ist detailarm, die Texturen schwammig, und die optische Vielfalt lässt stark zu wünschen übrig. Aus Flughöhe wirken die Planeten dafür angenehm plastisch.

Spore läuft auch auf schwächeren Rechnern noch flüssig – das ist lobenswert. Erkauft wird das durch oft **einfache Grafik**, die ihre Detailarmut zum Teil mit schicken Effekten kaschiert (1280x1024, maximale Details).

TECHNIK-CHECK

OLDIE-PC

PENTIUM 4 2,6 GHZ - 1,0 GBYTE RAM - GEFORCE 6800 GT

► 1024x768 ► niedrige Details
Selbst mit älteren PCs spielen Sie Spore in niedrigen Einstellungen ruckelfrei. Abstriche müssen Sie bei Beleuchtung 1, Vegetation 2 und Schatten 3 machen.

MITTELKLASSE-PC

ATHLON 64 X2/5000+ - 2,0 GBYTE RAM - RADEON HD 3870

► 1680x1050 ► mittlere Details
Der Sprung von niedrigen auf mittlere Einstellungen sticht deutlich ins Auge – Beleuchtung 1, Schatten 3 und Detailfülle 2 sind erkennbar besser.

HIGH-END-PC

CORE 2 QUAD Q9300 - 4,0 GBYTE RAM - RADEON HD 4870

► 1920x1200 ► hohe Details, 4xA4 8xAF
Mit einem High-End-PC können Sie zu den hohen Details noch Kantenglättung aktivieren. Dazu gibt es mehr Pflanzen 2, und auch ferne Objekte werfen Schatten 3.

TECHNIK-TIPPS

- Verringerte Schatten bringen bis zu 30 Prozent Leistung.
- In minimalen Einstellungen läuft Spore zu Lasten der Optik fast 100 Prozent schneller.
- Lassen Sie die Details der Spielfigur ruhig auf »Hoch«.
- Mit niedriger »Qualität der Beleuchtung« läuft Spore nahezu doppelt so schnell, die Umgebung verliert aber drastisch an optischen Reizen.
- Die Tiefenunschärfe schadet mehr, als sie nutzt, zumal die Bildwiederholrate leicht steigt, wenn Sie diese Option auf »Niedrig« setzen.
- Die verwendete Auflösung hat vergleichsweise wenig Einfluss auf die Leistung.
- Ab Radeon HD 3870 oder Geforce 8800 GT können Sie Kantenglättung aktivieren – das geht aber nur im Treiber.

Checkliste

- 3,8 GByte Speicherplatz
- 2,0 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- Shader-2.0-Karte
- DirectX 9.0c

SO LÄUFT SPORE AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte 1, Ihren Prozessor 2 und Ihre Speichermenge 3 heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen 4 finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE	1			2			3			
	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT	3850	2900 XT	3870
Radeon X100	X700	X800 XL	X850 XT							
Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 G2			
Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XTX	7950 G2			
Geforce 8	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GT	8800 GT GTS	8800 GTX	9800 G2			
Radeon HD										4870

PROZESSOR	2			3		
	2000+	2600+	3200+	128	256	512
Athlon XP						
Pentium 4 / D	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz			
Athlon 64						
Athlon 64 X2						
Phenom						
Core 2				E4300	E6300	E6600
				Q6600	Q6700	X6800

LEGENDE	4		
	technisch unmöglich	läuft so flüssig:	läuft so flüssig:
ruckelt stark	800x600, Niedrig: Texturen, Shader. Aus: Schatten, Reflexionen, Hohe Spiegeleffekte, Scharfe Bumpmaps	800x600, Niedrig: Texturen, Shader. Aus: Schatten, Reflexionen, Hohe Spiegeleffekte, Scharfe Bumpmaps	800x600, Niedrig: Texturen, Shader. Aus: Schatten, Reflexionen, Hohe Spiegeleffekte, Scharfe Bumpmaps

Achtung: Aktivierung!

Spore ist nach Mass Effect das zweite Spiel, das Electronic Arts mit einer Internet-Aktivierung vor Raubkopien schützt. Das bedeutet: Um Spore benutzen zu können, muss Ihr PC zumindest ein Mal mit dem Internet verbunden sein. Das Spiel kontaktiert beim ersten Start den Securom-Server und schaltet sich frei. Bei allen weiteren Starts ist keine Verbindung notwendig, und auch die DVD muss nicht im Laufwerk liegen. Auf die vor einigen Monaten angekündigte Online-Überprüfung im 10-Tages-Intervall hat EA verzichtet. Die Zahl der Freischaltung ist begrenzt: Sie können jede Spore-Version nur dreimal aktivieren.

ter, nämlich die Balance, und dazu zählt auch die Handhabung. **Spore** ist unausgeglichen. Und mitunter verdammt schwierig zu bedienen. Mit jeder Phase ändert sich die Steuerung; mal dreht die rechte Maustaste die Ansicht, mal befehlen wir damit Einheiten, mal können wir den Blickwinkel kippen, dann wieder nicht. Manche Standards fehlen in **Spore**, was für Verwirrung sorgt. Beispiel Zivilisationsphase: Zwar sind die Feinde leicht zu besiegen, sie senden aber einzelne Panzer wiesel-flink über die Karte, um Rohstofflager zu erobern – das nervt vor allem deshalb, weil eine Funktion zum Gruppieren von Einheiten fehlt, wir also keine sinnvollen Kleingruppen kommandieren können. Aus der übersichtlichen Vogelperspektive sind die eigenen Einheiten kaum zu erkennen, aus der Nahansicht wiederum

nicht sinnvoll zu steuern. Weil sich die Übersichtskarte nicht mit der Blickrichtung mit dreht, bewegen wir uns ständig in falsche Richtungen. In der Weltraumphase schließlich brauchen selbst erfahrene Spieler eine ganze Weile, bevor sie begreifen, wie Sie das Raumschiff steuern – die Ansicht lässt sich gar nicht mehr anpassen, sodass Sie Pirouetten fliegen müssen, wenn Sie Kreaturen hinter einem Wald aufspüren wollen. Und das fitzlige Weltraum-Interface gehört zum Unintuitivsten, was wir seit Langem in Spielen gesehen haben (Terraforming!). Bleibt der Anspruch in den Echtzeit-Strategie-Phasen niedrig, weil Sie mit wenig Mühe schier endlos Geld für Panzer-Massenkäufe haben, wird's im Weltall unversehens unfair. Nicht nur, dass Ihnen das Spiel teilweise mehrere Verteidigungs-Aufträge (»Rette Planet X!«) gleichzeitig zuschanzt, was kaum zu schaffen ist und bald furchtbar lästig wird. Wer zu zaghaft expandiert, hat zudem später keine Chance gegen die übermächtigen Feindreiche und muss sich zähneknirschend eine Kolonie nach der anderen abnehmen lassen – das demotiviert gewaltig, noch dazu, da es nur einen Spielstand gibt.

Das Netzwerk

Wer ans Internet angeschlossen ist und (im Spiel selbst) ein kostenloses Konto anlegt, den verbindet **Spore** automatisch mit an-

deren Spielern in der Welt. Einen Multiplayer-Modus besitzt **Spore** zwar nicht, aber es bevölkert Ihre Welt mit den Kreaturen, die Andere erstellt haben. Umgekehrt stellt es Ihre Kreationen ins Netz, sofern Sie das wollen. Auf Wunsch können Sie Ihr Wesen beschreiben und fremde Geschöpfe kommentieren. Auf einer Netzwerkwelt präsentiert Ihnen das Spiel die neuesten Kommentare und stellt ausgewählte Kreaturen, Vehikel oder Gebäude vor. Das alles funktioniert wie selbstverständlich und integriert sich nahtlos ins Spiel – wer **Spore** allein als krea-

tiven Baukasten und große Tauschbörse begreift, der findet hier eine angemessene Kontaktplattform. Und wird, alles in allem, wohl sogar mehr Spaß haben als diejenigen, die es allein des Spiels wegen kaufen.

Die Spieler(innen) von **Die Sims**, das hat die Erfahrung gezeigt, erstellen lieber Häuser und Kleider, als das sie das Familienleben ihrer Bewohner steuern. Es mag schon konsequent sein, nun also ein Programm zu veröffentlichen, das mehr Bastelbude ist als Spiel. Ob das ein genialer Wurf war, Mr. Wright? Man wird sehen. **CS**

Stammt vom Schaf ab

Christian Schmidt: Letzten Monat hat Electronic Arts den grandiosen Kreaturen-Baukasten von Spore vorab als »Spore Labor« veröffentlicht. Nun ist das Spiel dazu da, und den Käufern des Editors kann ich sagen: Das Beste haben sie bereits gesehen. Wer sich erhofft, seine Eigenkreationen in einer simulierten Spielwelt auf kreative Weise zu erproben und zu verbessern, der sollte sich auf Ernüchterung gefasst machen. Denn Spore ist kaum Spielweise, sondern ziemlich linear und oft ermüdende Aufgabenfolge Marke »Laufe, sammle, kämpfe«. Insbesondere die Welten enttäuschen: Außer Pflanzen und anderen Kreaturen gibt's in den oft unansehnlichen Landschaften kaum etwas zu entdecken. Erst die Weltraumphase entfesselt ansatzweise das gigantische Potenzial des Spielprinzips.

Denn Spore ist nichts weniger als beeindruckend. Es ist mehr als nur ein Spiel; Spore ist ein Werk, getragen von der Vision, die Evolution der Spezies zum Spielzeug umzuformen. Es steckt – in den Editoren – voll technischer Innovation, die selbst altgedienten Spielern Staunen abringt. Es ist, im Großen, meisterhaft durchdacht und in seiner Detailfülle bewundernswert. Nur merke ich das viel zu selten. Denn im Kleinen, beim Spielablauf selbst, bleibt Spore ideenlos. Das ist unglaublich schade.



christian@gamestar.de

SPORE

STRATEGIESPIEL

ENTWICKLER	Maxis (Die Sims: Inselgeschichten, GS 04/08: 83 Punkte)	TERMIN (D)	4.9.2008
PUBLISHER	Electronic Arts	CA. PREIS	55 Euro
SPRACHE	Deutsch	USK	ab 12 Jahren
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD		

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 30 Stunden

Vier mäßige Evolutionsphasen münden in den guten Weltraum-Teil.

GENRE	realistisch <input type="checkbox"/> fiktiv <input checked="" type="checkbox"/>
MASSSTAB	lokal <input type="checkbox"/> global <input checked="" type="checkbox"/>
SPIELSTIL	Aufbau <input type="checkbox"/> Kampf <input checked="" type="checkbox"/>
EINHEITEN	Individuen <input type="checkbox"/> Masse <input checked="" type="checkbox"/>
HANDLUNG	einfach <input type="checkbox"/> komplex <input checked="" type="checkbox"/>

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

EINSTIEG leicht schwierig

SPIELMECHANIK einfach komplex

SPIELTEMPO langsam schnell

HILFEN Hilfetexte, Spore-Fibel, drei Schwierigkeitsgrade

SPEICHERSYSTEM Freies Speichern, nur ein Spielstand

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,0 GHz Intel XP 2000+ AMD	3,2 GHz Intel XP 3200+ AMD	Core 2 Duo E4300
512 MB RAM	1,0 GB RAM	A64 X2/4600+ AMD
3,8 GB Festplatte	3,8 GB Festplatte	2,0 GB RAM
		3,8 GB Festplatte

3D-GRAPHIKKARTEN

- Geforce 6600 GT
- Geforce 7600 GT
- Geforce 7800 / 7900
- Geforce 8600 GT / GTS
- Geforce 8800 GT / GTS
- Radeon X800 / X850
- Radeon X1800 / X1900
- Radeon HD 2600 XT
- Radeon HD 2900 XT
- Radeon HD 3850 / 3870

PROFITIERT VON –

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** Aktivierung

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Kreaturen + beeindruckende Zooms + individuelle Animationen + detailarme Landschaft + matschige Texturen	7 / 10
SOUND	+ ulkige Kreaturen-Sprache + Surround-Effekte - dünne, melodielose Musikkulisse	7 / 10
BALANCE	+ viele Hilfetexte + nützliche Spore-Fibel ... + ... ist eine Textwüste - schwankender Schwierigkeitsgrad, aber tendenziell zu leicht	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ spannende Evolutionserfahrung + emotionale Bindung zur eigenen Kreatur + häufige, ermüdende Wiederholungen	9 / 10
BEDIENUNG	+ nahezu perfekt im Editor + Steuerung ändert sich in jeder Spielphase + oft unintuitiv und verwirrend + fitzliges Interface	6 / 10
UMFANG	+ viele Editor-Bausteine + hoher Wiederspielwert + Weltraum gigantisch groß + vier von fünf Spielphasen ermüdernd dünn + schlichtweg geniale Baukästen + eingängig, aber trotzdem mächtig + endlose Variationen + Austausch mit anderen Spielern	9 / 10
EDITOREN	+ unendlicher Vorrat an Völkern + unterscheiden sich im Verhalten nicht + keinerlei Herausforderung + wenig Beobachtungs-Spaß	6 / 10
KI	+ Boden, Wasser, Luft und Weltraum + Vehikel und Gebäude + Bauteile bestimmen Fertigkeiten + strategische Vielfalt dürftig	9 / 10
EINHEITEN	+ fünf Spielphasen mit unterschiedlichen Aufgaben + Reise durch die Evolution + süße Slapstick-Sequenzen + kaum Spannung	9 / 10
KAMPAGNE		

PREIS/LEISTUNG Gut

FAZIT Als Baukasten genial, als Spiel durchwachsen.

