

COMPUTERSPIELE

Zoo aus Zauberknete

Seit Jahren erwartet, erscheint jetzt „Spore“, das neue Spiel des Gamer-Gurus Will Wright. Es soll von der Evolution des Lebens handeln – leider tut es das nicht.

Es gibt einen bizarren Kampfplatz im Cyberspace, an dem Killer-Schlümpfe liebenswürdige Ungeheuer massakrieren. Immerzu passiert hier Unerhörtes: Hast-du-noch-nicht-Gesehene fressen Gab's-noch-Nies, und Millionen werden sich in Kürze an diesen Spektakeln weiden.

Am Donnerstag dieser Woche erscheint „Spore“, ein von Fans weltweit sehnsüchtig erwartetes Computerspiel, an dem Will Wright, ein Gott des Spieldesigns, Vater der Klassiker „SimCity“ und „Die Sims“, sieben Jahre lang gearbeitet hat. Es handle, so sagt Wright, von nichts Geringerem als der Evolution, von der Geschichte und Zukunft des Lebens.

Als rehägige Amöbe flutscht der Spieler durch die Ursuppe, Milliarden virtuelle Jahre später geht er als primitives Wesen an Land. Vielfach von diversen Ungetümen verschlungen, unzählige Male wiedergeboren, wird er größer, komplexer und intelligenter, er rettet einen Stamm um sich, entdeckt das Feuer, bringt Konkurrenten zum Schweigen, und mit immer toller Technik beherrscht er bald seinen Planeten. Irgendwann verlässt er ihn sogar und gründet Raumfahrzivilisationen in den Weiten des Alls (wo ihn dunkle Mächte längst erwarten).

Der kalifornische Computerspiel-Gigant Electronic Arts (EA) setzt gewaltige Hoffnungen in das Spiel. Millionen hat er investiert, obschon er tief in den Miesen steckt. „Spore“ soll mehr sein als nur ein Produkt unter vielen. „Extension-Packs“ sind in Vorbereitung, die Rede ist von Büchern, Fernsehserien und Hollywood-Filmen. „Spore“ soll zu einem Franchise-Imperium wachsen, in dem sich Fans über Jahre spendabel zeigen – wie bei den „Sims“, dem bestverkauften PC-Spiel aller Zeiten. Doch hat „Spore“ das Zeug dazu?

Wer den Ankündigungen geglaubt und gehofft hatte, „Spore“ würde ein Simulator für die Entstehung und Aufgliederung des Lebens, der wird enttäuscht sein. Mit Evolution hat das angebliche Evolutionsspiel wenig zu tun. Nicht einmal so grundlegende Prinzipien wie Mutation und natürliche Selektion kommen zum Einsatz. Im Gegenteil: Der Spieler selbst ist allmächtiger Schöpfer und Designer.

Von einer Generation zur nächsten kann er seine Kreatur in ein anderes Wesen verwandeln. Den Einhorn-Pinscher kann er umbauen zum doppelköpfigen Flughund

„Spore“ bietet über weite Strecken nur Déjà-vu-Erlebnisse, allerdings in besserer Verpackung.

Die Frage drängt sich auf: Warum hat Will Wright hierfür so lange gebraucht?

Der Erfolg der „Sims“, eines Simulators für zwischenmenschliche Beziehungen, lag darin begründet, dass Millionen Fans, weibliche zumeist, überraschend großen Spaß daran hatten, ihre Digitalmenschen anzuziehen, ihnen Wohnungen einzurichten und sie in Liebschaften zu verstricken. In „Spore“ sind der Gestaltbarkeit ganzer Welten kaum Grenzen auferlegt – von Tieren über Städte, Panzer oder Raumschiffe bis zu Grundfragen wie Krieg und Frieden zwischen Zivilisationen.

Das Programm ist wie digitale Zauberknete, das allen möglichen Wesen Leben einhaucht. Blitzschnell rechnet der Computer physikalische Eigenschaften eines beliebigen Körpers aus. Er weiß, wie sich animierte Designerbeine beugen, wie Phantasiekiefer zuschnappen, selbst wenn es solche Beine und Mäuler in der Geschichte des Lebens nie gegeben hat. Das Ergebnis ist oft verblüffend. Sogar zweibeinige Wanzen mit Drachenkopf bewegen sich irgendwie organisch und fast so gut wie die Figuren aus den Animationspielfilmen von Pixar („Nemo“, „Wall-E“).

Vor Wochen schon hat EA ein „Spore Labor“ ins Netz gestellt. Zehntausende Freiwillige haben damit sogleich Millionen aberwitzige Figuren erschaffen und deren Baupläne auf den Rechnern der Firma abgelegt. Auf diese Weise lief Wright ein Zoo aus digitalem Getier gratis zu. Dieser bevölkert nun unabhängig von seinen Schöpfern das „Spore“-Ökosystem, so dass jeder Spieler dort stets eine einzigartige Fauna vorfindet.

Die Artenvielfalt in diesem Spiel dürfte die der wirklichen

Welt in Kürze übertreffen, und sie ist die eigentliche Würze von „Spore“. Wahre Ausgeburten der Hölle treiben hier ihr Unwesen, etwa kunstvoll gestaltete Modelle von Tyrannosaurus rex oder Weiße Haie auf Beinen. Allerdings hat die von Nutzern gestaltete Vielfalt ihre eigenen Tücken – wie sich im Internet auf der Videoplattform YouTube besichtigen lässt, wo User ihre Kreationen veröffentlichen können.

Wer sich im „Spore“-Land bewegt, muss nicht nur fürchten, von sechsarmigen Gorillas verfrühstückt zu werden. Es lauern noch ganz andere Jäger: hüpfende Riesenspinne und fiese Phallus-Monster.

MARCO EVERS



Szenen aus „Spore“: Einhorn-Pinscher und fiese Phallus-Monster

mit Echsenschwanz. Es macht nichts, wenn ihm ein Geschöpf biologisch missrät. Selbst auf einer flugunfähigen Mücke ohne Stechapparat lastet in Wrights Welt nicht so viel Selektionsdruck, dass sie sofort ausstürbe.

So viel ist sicher: Biologielehrer finden in „Spore“ kein didaktisches Hilfsmittel. Doch auch als Computerspiel stellt es wenig Neues dar, es ist vielmehr ein runderneuerter Fünferpack aus altbekannten Bestsellern. Die Phase in der Ursuppe ähnelt „Pac-Man“, das Leben nach dem Landgang spielt sich wie das aus den neunziger Jahren stammende „Diablo“, es geht weiter mit ebenso gut abgehangenen Werken wie „Populous“, „SimCity“ und „Civi-