Nur zu Zeiten, in denen der VIC nicht mit dem Aufbau des mittleren Teils des Bildschirms beschäftigt ist, kann die CPU ohne Unterbrechung arbeiten. Nur dann kann sie Messungen in der erforderlichen Genauigkeit durchführen. (Das ist übrigens auch der Grund dafür, daß beim Laden von der Datassette die Darstellung des Bildschirms ausgesetzt wird).
Das Justage-Programm trägt dem Rechnung, indem es seine Arbeiten in zwei verschiedenen Zeitscheiben erledigt:

Die Scrollroutine wird aktiv, wenn der VIC in die Phase der Darstellung eintritt. Wenn also der Aufbau des eigentlichen Bildinhaltes stattfindet (ab Scanzeile 32).
Die Zeitmessung (incl. Setzen eines Punktes pro Messwert) beginnt, wenn der VIC aus der Phase der Darstellung austritt. (Scanzeile 255)
Die Umschaltung zwischen diesen beiden Modi des Programmes wird durch Interrupts realisiert, die der VIC erzeugt. (Rasterzeilen-IRQ)

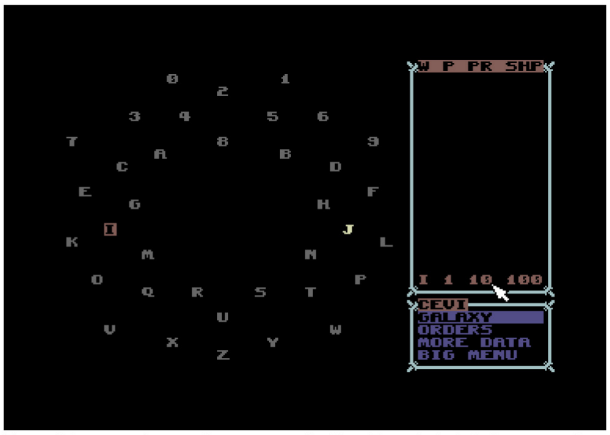
spiele

ADVANCED SPACE BATTLE

Von Boris Kretzinger

Strategiespiele und Wirtschaftssimulationen für den C64 waren in letzter Zeit recht dünn gesäht, um nicht zu sagen: dies ist ein Genre, daß heutzutage stiefmütterlich vernachlässigt wird. Umso erfreulicher, daß Protovision diesen Mißstand aufgriffen und beseitigt haben: Advanced Space Battle heißt der aktuellste Titel aus dem Softwarehaus, der gemeinsam mit Mor.Gore Software enttand, und auf den wir jetzt einmal unseren Blick richten wollen.

Ziel des Spiels ist es, Herrscher einer Galaxie zu werden und sich dabei entweder in der Classic-Version mit Deep Jones und anderen Mitspielern (oder Gegnern), oder in der Advanced-Version nur mit anderen menschlichen Eroberern messen zu müssen.
ASB bietet dabei eine ausgewogene Mischung aus Strategie- und Wirtschaftssimulation mit der Option je nach Präferenz eher die „Classic“-oder die „Advanced“-Variante des Spiels zu spielen. Aber was bedeutet das?
In der „**classic Version“** gibt es keine Wirtschaft, der Spieler sucht sich eine Startwelt aus, von der er sein Imperium aus ausdehnen will, und dann geht’s auch schon los, und zwar mit „klassischer“, rein militärischer Eroberungspolitik. Rohstoffe – was ist das? Herrlich für alle verhinderten Feldherren geeignet, die sich nicht mit Wirtschaftserfordernissen herumplagen, sondern auf das Wesentliche konzentrieren möchten. Zu Beginn des Spiels verfügt man dabei über 100 Schiffe, die Heimatwelt produziert jede weitere Runde 10 neue. Aufschluß darüber gibt eine Produktivitätsangabe im Menü rechts neben der Galaxiekarte. Wie viele Schiffe die anderen Welten produzieren können, wird zufällig bestimmt und ist – abhängig von Zufallsereignissen – variabel.

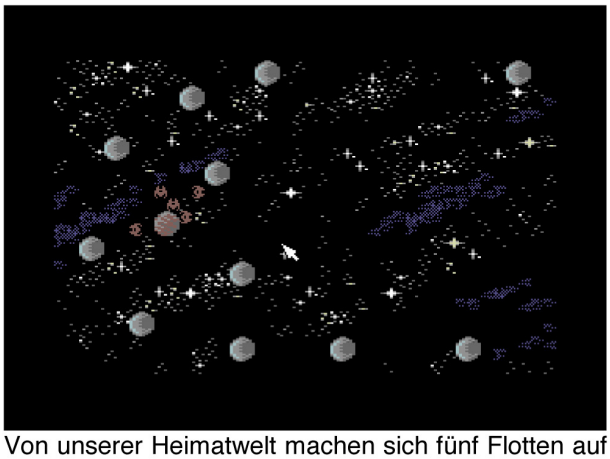


Der Mauszeiger deutet auf die Produktivitätsanzeige für unsere Welt „I“: jeder Runde erhalten wir 10 neue Schiffe. Ein recht hoher Wert, der aber mit der Zeit noch ein wenig steigen kann.

Um nun neue Welten zu erobern, muß man seine Flotte aussenden, und eben dazu die stolze Anzahl von 100 Schiffen auf kleine Kampfgruppen aufteilen. Das Handbuch rät hierbei zu Beginn fünf Gruppen mit je 20 Schiffen auszustatten, und damit loszuziehen. Deep Jones (im Bild oben auf Welt „J“ beheimatet) hat allerdings eine etwas andere Taktik aus zwei Gründen:

1. Er beginnt mit mehr Schiffen als wir, dies deshalb weil er natürlich kein allzu guter Taktiker ist, und
2. Er kennt die genaue Feindstärke der fremden Welten.

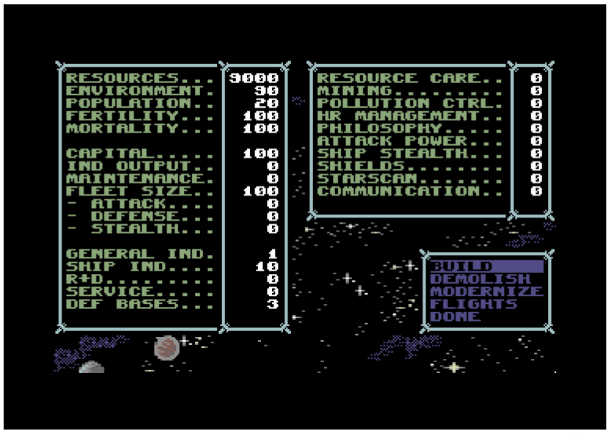
Dies ist übrigens ein nicht zu unterschätzender Faktor und eine hervorragende Idee: die fremden, „wilden“, also unbeherrschten Welten, setzten sich der Eroberung zur Wehr, und mit jedem Zug der vergeht wird ihre Verteidigung stärker. So kann man sagen, daß es anfangs durchaus ausreichend ist, Gruppen mit je 15 Schiffen zu bauen und auszusenden, sofern sie schnell an ihr Ziel gelangen können. Weiter entfernte Welten können erst in ein paar Zügen erreicht werden, und dann sind 15 Schiffe oft schon zu wenig, um damit noch etwas bewirken zu können. Doch es gibt noch etwas zu den „Natives“, wie das Handbuch diese fremden Welten nennt, zu sagen: sie können auch Kriege initiieren. Dies geschieht zufällig, aber nicht innerhalb der ersten vier Spielzüge. Sind die Natives auf dem Kriegspfad, so ist keine der umliegenden Welten vor ihnen sicher, egal ob sie nun Deep Jones oder dem Spieler selbst gehören: in einem Blutrausch greifen sie mit mehreren Flotten von durchaus beachtlicher Größe an.



Von unserer Heimatwelt machen sich fünf Flotten auf den Weg in benachbarte Welten, um sie unserer Herrschaft zu unterwerfen. Die Galaxiekarte hier ist für die Koordinierung der Flotten gut geeignet und ist auch grafisch nett anzusehen.

Unterwerfen wir eine Welt, so steht uns deren Produktivität zur Verfügung, und sie sorgt zusammen mit den anderen uns gehörenden Welten für Nachschub an Kriegsschiffen, deren Anzahl und schnelle Nachproduktion ein ganz entscheidender Grundstein für unseren Sieg ist.

In der „**advanced Version**“ kommt es zusätzlich auf unser wirtschaftliches Können an, denn wer sich hier nicht richtig um seine Welten kümmert, dem gehen die Kolonisten verloren – und mit ihnen die Herrschaft über die Welt. Wer jetzt aber hofft, „Deep Jones“, dem Computergegner, einmal richtig zeigen zu können was eine Harke ist, der sieht sich enttäuscht: er darf nicht mitspielen. „Deep Jones ist zu dumm für diese Sachen“ konstatiert das Handbuch. Schade, auch ein ganz dummer Deep Jones wäre zumindest mal ein Gegner für vereinsamte Einzelkinder, andernfalls ist diese Version nur im Sandbox Modus ohne Gegner, oder aber mit mindestens einem, höchstens drei weiteren menschlichen Gegnern spielbar.
Was gibt es hier zu tun?
Wir müssen mit Ressourcen haushalten, uns um die Umwelt kümmern und die Bevölkerungsentwicklung nicht aus den Augen lassen. Die Anzahl der Ressourcen beeinflußt unsere Produktivität, die Umwelt beeinflußt die Lebensgrundlagen für unsere Einwohnerschaft. Ist die Industrie unseres Planeten zu groß und expansiv, leidet die Umwelt und damit auch die Bevölkerung darunter. Und schließlich ist die Bevölkerung auch ein wichtiger Faktor, den es zu beachten gilt, wenn man schnell und viel Produzieren und Forschen will.



Die advanced-Version bietet den Button „Manage“ in der Galaxiekarte, woraufhin sich uns folgende Übersicht darbietet.

Forschung und Modernisierung: da wären wir auch schon bei einem weiteren wichtigen Kapitel der advanced Version, denn die Ergebnisse der Forschungen bringen uns natürlich Vorteile, sei es nun eine bessere Bewaffnung unserer Schiffe, der schonendere Umgang mit Rohstoffen, von denen man so länger etwas hat, und viele weitere Punkte mehr.

Auch in der advanced-Version können uns Zufallsereignisse zuhilfe oder zu Schaden kommen, und auch hier können dann und wann die Natives einer Welt in einen Eroberungswahn verfallen, doch entwickeln sie sich und ihre Schiffe nicht weiter, was uns im fortgeschrittenen Spiel einen wesentlichen Vorteil einbringt. Gelingt es ihnen dennoch, eine unserer Welten einzunehmen, die wir schon seit einer Weile besaßen und entwickelt haben, so wird sich diese Zug um Zug unter deren Herrschaft zurückentwickeln, da diese armen Geschöpfe dem technologischen Fortschritt nicht eben offen stehen und gar nicht begreifen, was wir da geleistet haben ... schade, da hilft nur eine schnelle Rückeroberung.
Anstrengender ist die Expansion in dieser Version definitiv, denn es reicht nicht mehr aus, mit vielen Schiffen auf eine fremde Welt zu segeln und sie einzunehmen, nein: besonders am Anfang muß darauf geachtet werden, daß genug Kolonisten vorhanden sind, die diese Welt auch weiterbringen können. Ist das nicht der Fall, so haben wir die Möglichkeit Kolonisten zwischen den Welten auszutauschen, um so den Fortbestand unserer Zivilisation zu sichern.

Advanced Space Battle bietet alles in allem eine sehr gute Mischung aus Kriegsspiel- und Wirtschaftssimulation, die vorbildlich voneinander getrennt sind: wen die wirtschaftliche Seite nicht interessiert, der kann auch gerne nur Krieg führen.
Doch macht eben die namensgebende „Advanced-Version“ mehr Spaß und bietet mehr Möglichkeiten, auf das Spielgeschehen selbst Einfluß zu nehmen, als das in der classic-Version der Fall ist, in der man sich mehr oder weniger Zufällen und einem recht starken Deep Jones ausgesetzt sieht, dessen Taktik und materielle Überlegenheit es erst einmal zu analysieren gilt.

Ein Tip von mir: durch geschicktes Nicht-Erobern von Native-Welten in strategisch exponierter Lage nahe bei Deep Jones kann man diese als „halbe Verbündete“ (denn man selbst ist auch Ziel der Übergriffe) im Kampf gegen diesen nutzen, und daß diese Welt(en) auch irgendwann einmal losschlagen ist umso wahrscheinlicher, je weniger Natives insgesamt in der Galaxie noch verblieben sind!

PLUS/MINUS

+ PLUS +

+ Galaxianische Jukebox.
Die Musik des Spiels ist hervorragend und liefert eine passende Atmosphäre zum Geschehen auf dem Bildschirm. Es war in jedem Fall eine gute Idee, die Tunes über ein Menü wählbar zu machen, so daß man je nach Geschehen oder Stimmung den SID seiner Wahl einlegen kann.

+ Natives
Nur gegen Deep Jones allein wäre das Spiel vielleicht nur eines unter vielen des Genres, aber die Möglichkeiten und Gefahren, die die Natives bieten, fügen sich sehr gut und gameplayfördernd in das Gesamtbild ein.

+ Options- und Anzeigenvielfalt
Nicht nur, daß wir eine Menge Einstellungen und Anzeigen zur Verfügung haben, beginnend bei der Wahl des Spieltyps bis hin zur Anzeige, wieviele Schiffe in der letzten Schlacht auf Planet X zerstört worden sind (auch und vor allem des Gegners), sondern auch die Wahl der möglichen Aktionen pro Runde, Statusreporte für alle möglichen Welten, und nicht zuletzt eine Speicherfunktion kommen unseren Erwartungen eines umfangreichen Strategiespiels sehr entgegen.

- MINUS -

- Schiffe, die wir einmal ausgesandt haben, können wir nicht mehr befehligen: stur bleiben sie auf Kurs bis sie ihr Ziel erreicht haben. Schade, manchmal möchte man vor allem bei weiter entfernt liegenden Zielen den Kurs und damit das Ziel ändern, beispielsweise weil die Zielwelt in der Zwischenzeit von starken Truppen von Deep Jones besetzt worden ist und unser Angriff zum Scheitern verdammt ist.

- Das Ende ist recht trostlos: nur eine statistische Übersicht, wer wieviele Schiffe gebaut hat ... das nimmt dem Spiel doch etwas, hier wäre eine schöne Schlußanimation oder zumindest ein Schlußbild schön gewesen, noch besser auch zwei oder drei verschiedene, je nachdem, ob Deep Jones, einer der Spieler selbst oder auch die Natives am Ende die Nase vorn haben. Zudem haben wir keine Möglichkeit, via Tastendruck neu zu beginnen, sondern werden ins Basic zurückgeworfen. Das hätte nun wirklich nicht sein müssen.

MUSIK/SOUND

GRAFIK

GAMEPLAY

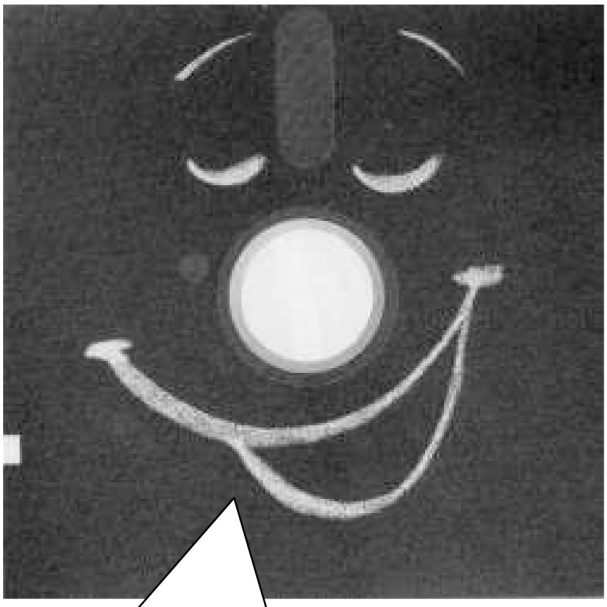
LANGZEITMOTIVATION

SCHWIERIGKEITSGRAD

FAZIT

Alles in allem ist ASB ein Spiel, das fesseln kann, auch oder gerade, weil es nicht allzu einfach ist. Die Musikstücke fallen ebenso positiv auf wie das durchdachte Gameplay. Die Grafik ist insgesamt okay, auch die Langzeitmotivation stimmt.
Die Verpackung, das Handbuch und Disklabel können sich sehen lassen und dürften bei Sammlern für Herzrasen sorgen. Ein Spiel also, das seinen Preis ganz sicher wert ist, und endlich wieder ein PTV-Titel, den man auch alleine spielen kann! Wer dieses Spiel allerdings mit ähnlichen Spielen am C64 vergleichen will, wird lange suchen müssen: den Klassiker „Sterne wie Staub“ läßt es was die Komplexität angeht hinter sich; viel näher liegt ein Vergleich zu PC-Spielen wie Master Of Orion 2 oder Ascendency. Und wer die mit Genuß gespielt hat, der wird auch an ASB seine Freude haben. In einem Satz: Noch nie hat es mehr Spaß gemacht, die unendlichen Weiten eines 8-Bit-Universums zu verunsichern: Wenn unsere Verbesserungsvorschläge noch Berücksichtigung fänden, wäre das aber trotzdem schön. Für alle Besitzer von ASB und IDE64 gibt es übrigens eine Neuigkeit: ASB ist nun IDE64-gefixt. Näheres dazu auf Anfrage bei Protovision.

GESAMTWERTUNG: **85%**



Hi, ich bin *Flexi Flop*, und ich finde ASB verdammt gut, deshalb nominiere ich das Spiel für den Titel „Spiel des Jahres 2006“, den wir Anfang 2007 vergeben werden. Mal abwarten, welche weiteren Spielehits wir in diesem Jahr noch erwarten werden können!
Wir sehen uns beim nächsten Spieletest!

Das Titelbild – und Ihr dachtet schon, wir würden es gar nicht mehr zeigen, wie?

Werbung

ENDE