Im Test

Advanced Space Battle [C64]

Ihr seid ja wahnsinnig!

Ort des Geschehens: eine ferne Galaxie. Handlung: Einige Größenwahnsinnige, darunter du, haben je eine von insgesamt 36 Welten jener Galaxie besetzt. Jeder von euch hat den Wahn, die Herrschaft über die gesamte Galaxie übernehmen zu wollen, und niemand kann euch davon abhalten, mal eben einige Welten aus der Nachbarschaft zu erobern. Dummerweise sind eure Pläne auf Dauer nicht ganz miteinander vereinbar ...

Soweit die Hintergrundgeschichte zu ASB – Advanced Space Battle, dem neuen Spiel von Protovision. ASB entpuppt sich als Strategiespiel für einen bis vier Wahnsinnige. Das Spiel besteht eigentlich aus zwei unterschiedlichen Spielen: Die „Classic-Version" weist ganz stark abgespeckte Regeln auf und ist dem entsprechend schnell erlernt. Hier mischt auch Deep Jones, eine künstliche Intelligenz mit sehr menschlichen Machtgelüsten, mit. In der „Advanced-Version" kommt das Regelwerk voll zur Geltung; hier muss der Spieler – wie in Strategiespielen üblich – auf komplexe Zusammenhänge achten. Deep Jones hält sich hier vornehm zurück: Da er sich seinen Gegnern in dieser Version nicht als ebenbürtig ansieht, verzichtet er auf eine Teilnahme.

Grundlegendes

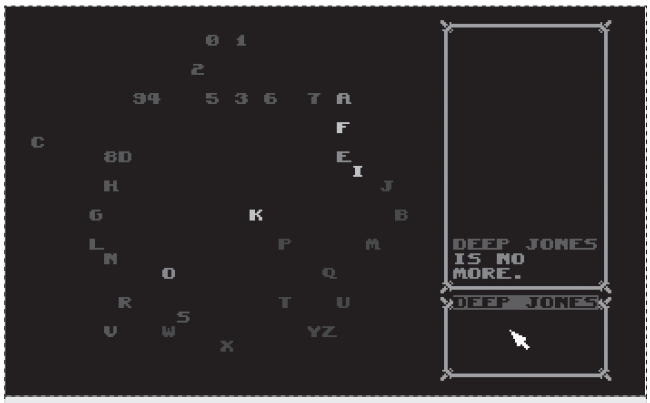
Das Spiel kann sehr bequem mit einer Maus gesteuert werden. Ich habe ASB (das übrigens nicht kopiergeschützt ist) mit WinVICE getestet, es lief mitsamt der Mausemulation einwandfrei. Die Benutzung der Maus ist sehr zu empfehlen, auch wenn Puristen das ganze Spiel komplett mit der Tastatur steuern können.

Grafisch bietet das Spiel solide Hausmannskost: schlicht, aber dem Spielprinzip angemessen. Zu hören gibt es mehrere Hintergrundmelodien. Es handelt sich zwar nicht gerade um Ohrwürmer, sie sind aber abschaltbar. Im Übrigen ist Hintergrundmusik für C64-Strategiespiele auch nicht unbedingt selbstverständlich.

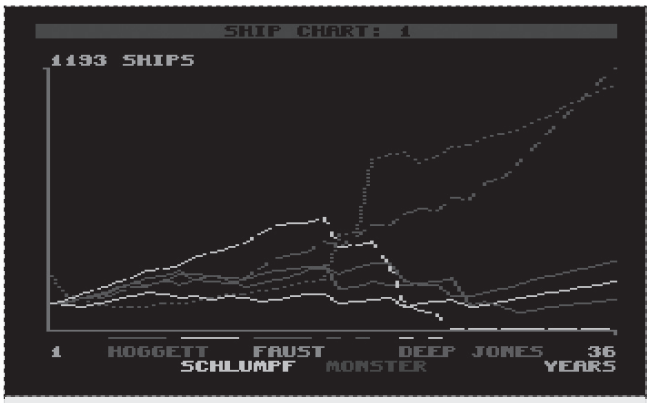
Die Bedienerführung ist manchmal etwas umständlich; so muss zum Beispiel mehr als nötig in Menüs herumgeklickt werden, wenn man zusätzliche Daten über einen neutralen oder feindlichen Planeten aufrufen will. Auch wird nicht angezeigt, wie viele Raumschiffe man noch zur Verfügung hat, um sie als Invasionsstreitmacht einzusetzen. Die Zeit (also die Zahl an Zügen), die eine Flotte von Planet A nach B braucht, ist ebenfalls nicht auf den ersten Blick ersichtlich, sondern muss in einem Extra-Menü abgerufen werden (das hat aber den Vorteil, dass der neugierige Gegner diese Information nicht erhält). Für fast al-

Die taktische Karte der Galaxie.

Für Deep Jones (lila) sieht's böse aus.



Deep Jones wurde von der Landkarte getilgt.



Das Ship Chart zeigt die Anzahl der Raumschiffe.

le Spielzüge gibt es aber mehrere Eingabemöglichkeiten, so dass man sich diejenige aussuchen kann, die einem am besten liegt.

Einige Zufallselemente lockern das Spiel angenehm auf (Achtung: Echte Hardcore-Strategen werden das nicht unbedingt mögen!). So bewegen sich manchmal Welten, auf einem Planeten wird Sabotage betrieben oder eine Flotte gerät in einen Asteroidengürtel.

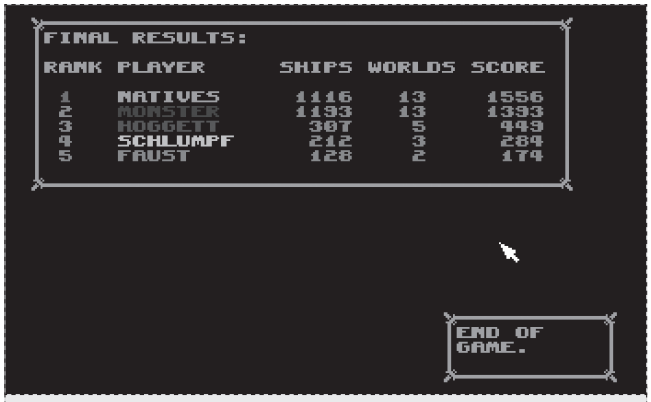
Obwohl das sehr ausführliche Handbuch in Deutsch und Englisch gehalten ist, sind alle Bildschirmtexte nur in Englisch verfügbar.

Etwas umständlich ist der Aufruf der jeweiligen Spielstatistik ausgefallen, die als LOG-Datei nur mit Hilfe eines mitgelieferten Zusatzprogramms betrachtet werden kann.

Die Classic-Variante

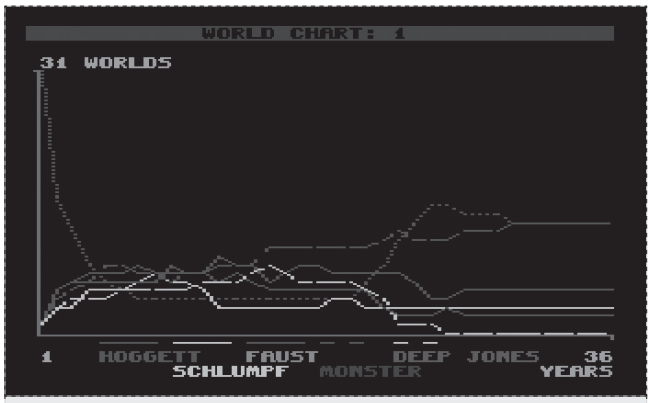
In ASB geht es darum, sich gegen die Konkurrenz durchzusetzen und die Galaxie zu beherrschen. Das geht natürlich nur durch die Eroberung neutraler und feindlicher Planeten, wozu Raumschiffflotten ausgesandt werden. Das zentrale Element des klassischen Spiels ist es, mit einer überlegenen Raumschiffflotte zunächst die wirtschaftlich starken Planeten zu erobern und anschließend die weniger starken, um mit gestärkter Produktionskapazität eine so große Raumflotte produzieren zu können, um den Gegnern den Garaus zu machen.

Einer der Gegner (oder der einzige) ist eine KI namens „Deep Jones". Er wird vom C64 gesteuert und hat den menschlichen Spielern gegenüber einige Vorteile, die fairerweise im sehr guten Handbuch erwähnt werden. Unterm Strich spielt er wie

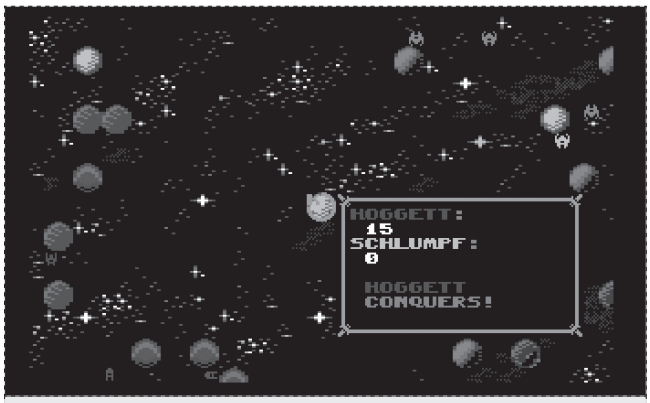


Die Ureinwohner sind die Gewinner, und Deep Jones gibt es nicht mehr.

Im Advanced-Modus ist das Spiel wesentlich komplexer.



World Chart eines Spielverlaufs – Wer besaß wann wieviel Planeten.



Hoggett der Eroberer hat wieder mal eine Welt befreit.

ein mäßig begabter menschlicher Eroberer. Hauptvorteil von Deep Jones ist, dass man auch allein mal ein Spielchen wagen und neue Strategien ausprobieren kann. Und wenn man nicht aufpasst, kann Deep Jones durchaus mal gewinnen – vor allem in manchen Galaxien, in denen er durch die Verteilung der Planeten Vorteile hat.

Bei Spielbeginn können mehrere unterschiedliche Galaxie-Systeme ausgewählt werden, bei denen die Planeten unterschiedlich verteilt sind und die daher alle für unterschiedliche Spielverläufe sorgen. Danach kann jeder Spieler seine Heimatwelt wählen und los geht's.

Die Advanced-Version

Wesentlich anspruchsvoller und für fortgeschrittene Strategen interessanter ist die Spielvariante „Advanced". Hier gibt es wesentlich mehr zu tun: Wurden die Raumschiffe in der Classic-Variante noch automatisch gebaut, müssen in der Advanced-Version erst einmal gesunde ökonomische Bedingungen und akzeptable Lebensbedingungen für die Arbeiter geschaffen werden. Auch die vorteilhafteste Nutzung von Ressourcen will geplant sein, ein Teil des erwirtschafteten Kapitals geht für Wartung und Reparaturen drauf, die Raumschiffe haben durch unterschiedliche Forschung und Entwicklung auch unterschiedliche technische Eigenschaften, es können Verteidigungsbasen gebaut werden usw. – es sind also eine Menge Dinge zu beachten, zumal man ja auch noch neue Welten erobern und sein Herrschaftsgebiet absichern möchte ...

Im Advanced-Spiel schlagen die Herzen der Weltraumstrategen sicherlich höher, denn hier gibt es eine (für C64-Verhältnisse) vielfältige und komplex zusammenhängende Wechselwirkung zwischen vielen verschiedenen Bereichen: Wirtschaft, Forschung, Militär, Umwelt, Bevölkerung usw. – und die Gegner wollen ja auch noch besiegt werden ...

Das Bewertungssystem

Jeder in die Bewertung eingehende Aspekt eines getesteten Spiels (Grafik, Sound & Musik, Spielbarkeit, Motivation, Preis/Leistung) wird mit einem bestimmten Prozentsatz gewertet. 100 Prozent bedeuten dabei das Optimum – besser geht es nicht, 50 Prozent bedeuten genau „Durchschnitt" und so weiter.

Um die Gesamtwertung zu berechnen, wird jede Einzelbewertung gewichtet: Die Grafik fließt zu 20 Prozent ein, Sound & Musik zu 15, Spielbarkeit zu 25, Motivation zu 30 und das Preis-/Leistungsverhältnis zu 10 Prozent. Danach wird mathematisch gerundet.

Das Prädikat wird aus folgender Tabelle ermittelt:

Wertung	Prädikat	Bedeutung
00 bis 39	Schlecht	Finger weg!
40 bis 49	Unter Durchschnitt	Nur für Hartgesottene
50 bis 59	Durchschnitt	Für Fans des Genres
60 bis 69	Guter Durchschnitt	Mal anschauen
70 bis 79	Gut	Empfehlenswert
80 bis 89	Sehr gut	Sehr empfehlenswert
90 bis 100	Ausgezeichnet	Absolutes Muss!

Alles in allem ist die erweiterte Version wesentlich anspruchsvoller als die Grundversion, weshalb Deep Jones hier fehlt – es gibt also keinen Computergegner mehr. Mindestens zwei Strategiebegeisterte sind also für ein erweitertes Match nötig, wenn man ASB nicht gerade als Aufbausimulation à la *SimCity* verwenden möchte (auch das ist möglich).

Gesamteindruck

Advanced Space Battle ist ein grundsolides Strategiespiel mit einigen wenigen Zufallselementen, die dem Spiel aber gut tun. Je mehr Leute mitspielen, desto mehr Spaß macht ASB – das sollte niemanden überraschen, denn wechselnde Bündnisse und der Kampf um bestimmte „Schlüsselwelten" machen zu viert naturgemäß mehr Spaß als zu zweit, und Deep Jones macht beim erweiterten Spiel ja gar nicht mit.

Wer rundenbasierte Strategiespiele mag und sich von entsprechend langen Sitzungen, vielen Zahlen und komplexen Zusammenhängen nicht abschrecken lässt, kann unbesorgt zuschlagen – er bekommt genau das, was er will, nämlich technisch gut gemachte, anspruchsvolle Strategiekost ohne viel Schnickschnack.

Für Einsteiger in das Reich der Strategiespiele eignet sich vor allem der stark abgespeckte Classic-Modus, der mit mehreren Spielern ebenfalls Spaß macht. Hier steht auch der Computergegner Deep Jones zur Verfügung, der einen passablen Sparringspartner abgibt.

von Harald Horchler

Bewertung

+ (Positiv)
- jede Menge Einstellmöglichkeiten und gut an die eigenen Vorlieben anpassbar
- Zufallsereignisse machen das Spiel interessanter
- gute Anleitung
- schöne Verpackung
- kein Kopierschutz
- bis zu vier Spieler + Computergegner

- (Negativ)
- kein Computergegner in der „Advanced"-Version
- Bildschirmtexte ausschließlich englisch
- teilweise hakelige Steuerung, viel Wühlen in Menüs
- statistik ist umständlich abzufragen (aber immerhin gibt es eine)

Bewertung
Grafik: **66%**
Sound & Musik: **62%**
Spielbarkeit: **73%**
Motivation: **75%**
Preis/Leistung: **74%**
Gesamt: **71% (Gut)**

Im Überblick
Name: ASB – Advanced Space Battle
Hersteller: Protovision
Genre: rundenbasierte Strategie
Preis: 20,– Euro, inkl. Versand
Erhältlich bei: *www.protovision-online.de* und im GO64!-Shop: *www.go64.de/shop*

64'er-Longplays

Spieleklassiker für den C64 komplett durchgespielt

In diesem Buch findet ihr alle Longplays aus der legendären 64'er in überarbeiteter Form.
Das heißt: Ihr habt stets Komplettlösungen zu mehr als 50 Spieleklassikern für den Brotkasten griffbereit!
Enthalten sind unter anderem:
- The Bard's Tale I, II und III
- The Last Ninja I, II und III
- Pirates!
- Pool of Radiance
- Turrican I und II
- Ultima I–VI
- Wizball
- Zak McKracken

404 Seiten
17x22 cm
29,80 €

ISBN:
3-938199-
00-8

Assembler ist keine Alchemie

Der 64'er-Kurs zur Programmierung der Prozessoren 6502/6510 in Maschinensprache

Dieses Buch wendet sich an alle, denen das eingebaute BASIC seines Computers zu langsam geworden ist.
Der Kurs schafft Erfolgserlebnisse beim Erlernen von Assembler oder dem Wiederauffrischen alter Kenntnisse.
Zusätzlich zum 64'er-Kurs finden Sie im Buch die Bedienungsanleitung zu SMON, einem leistungsfähigen und ausgereiften Assembler für den C64. Das Programm selbst kann im Internet heruntergeladen oder auf Diskette bestellt werden.

200 Seiten
17x22 cm
24,80 €

ISBN:
3-938199-
01-6

Schöpfer neuer Welten

Arbeit, Visionen und Projekte der Macher legendärer Computerspielklassiker

Die Zeitschrift »Happy Computer« hat in den 1980er-Jahren Brancheninsider über deren Visionen, Spiele-Projekte und die Einschätzung der weiteren Computer- und Computerspielentwicklung befragt.
36 Programmierer, Spieleentwickler und Firmenbosse gaben Auskunft über ihre Arbeitsweise, ihre Probleme – und erzählten eine Menge Anekdoten und Storys aus dem Alltag.
Berichte über die Entwicklung von Atari ST und Commodore Amiga runden das Buch ab.

184 Seiten
17x22 cm
19,80 €

ISBN:
3-938199-
02-4

Starkiller – Die Geißel der Galaxis

Alles im GO64!-Shop oder in jeder Buchhandlung erhältlich!

Sammelband mit allen Folgen

Starkiller, der legendäre Weltraum-Unhold (Markenzeichen: »Schandtaten aller Art«), trieb als Comic in der »Happy Computer« sein Unwesen.
Erlebt seine witzigen und mit jeder Menge Anspielungen auf die damalige Computerszene gespickten Abenteuer noch einmal mit diesem Sammelband, der alle jemals erschienenen Folgen enthält!
Unter anderem mit dabei: Doc Bobo, Trantor und Witzball
Streng limitierte Auflage!

112 Seiten
20x29 cm
29,80 €

ISBN:
3-938199-
06-9