

ANGEKLIKT

Deadlock - Planetary Conquest

Accolade / MacSoft



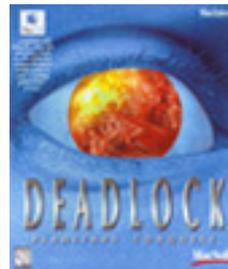
Nach einer längeren Dürreperiode veröffentlicht MacSoft endlich wieder einmal eine rundenbasierende Strategie-/Wirtschafts- simulation für den Macintosh. Das Spiel wurde ursprünglich von Accolade für den PC konzipiert und ist für diese Plattform

schon seit dem letzten Jahr auf dem Markt. Aufgrund der Fülle ähnlicher Spiele konnte sich das Spiel dort nicht ganz so profilieren, wie sich das der Hersteller gewünscht hätte. Ob die Chancen der Mac-Version besser stehen, können Sie hier nachlesen...

In einem nett animierten Intro wird der Spieler auf seine zukünftige Aufgabe (von der wieder einmal soo viel abhängt...) vorbereitet: Es geht darum, einen rohstoffreichen Planeten mit dem Namen Gallius IV (nicht Gradius IV...) für die eigene Rasse zu besiedeln. Da aber auch eine Reihe anderer Rassen an dem Planeten Gefallen gefunden haben, gilt es zudem, die eigenen Siedlungen gegen die unerwünschten Nebenbuhler zu verteidigen.

Zu Beginn des Spiels läßt sich neben der Größe des Planeten und seiner Beschaffenheit vor allem einstellen, wann das Spiel entschieden ist: Entweder, nachdem eine Rasse eine vorgegebene Anzahl von "Hauptstädten" gegründet (und für eine Runde gehalten) hat, oder nachdem nur noch eine Rasse den Verdrängungskampf auf dem Planeten überlebt hat. Werden dann noch alle sieben unterschiedlichen Rassen zum "besiedeln" gebeten, kann dies schon eine ganze Weile dauern...

Jede der sieben verschiedenen Rassen hat seine spezifischen Vor- und Nachteile. So ist die menschliche Rasse für ihre guten Fähigkeiten beim Handeln und Tauschen bekannt, während die ameisenartige ChCh-t Rasse eine beachtliche Populationsfähigkeit besitzen. Im Gegenzug sind die Menschen besonders schnell empört, wenn sie von Schwarzmarktgeschäften der Regierung Wind bekommen und die ChCh-t sind nicht unbedingt für ihre Robustheit berüchtigt. Aber hier macht es eben die Masse... Im genauen Gegenteil zu den ChCh-ts stehen die Mitgliedern der Tarth-Rasse, die mit ihrem Aussehen, das an einen Bären mit Pitbull-Kopf erinnert, schon deutlich machen, daß ihnen die Intelligenz zwar nicht gerade ins Gesicht geschrieben steht, ihr robustes Äußeres aber durchaus für die ein- oder andere Argumentation gut ist...



Im Überblick:

| | |
|------------|--------------------|
| Hersteller | Accolade / MacSoft |
| Preis | DM 139.- |
| Wertung | befriedigend |

Fazit:

Deadlock - Planetary Conquest ist endlich mal wieder eine interessantes Strategiesimulation für den Macintosh. Auch wenn es sicher nicht in die Riege der All-Time-Classics aufsteigen wird, ist es doch ein äußerst erfreuliches Programm. Wie schon angedeutet, entfaltet es sein wahres Potential aber erst im Mehrspieler-Modus. Dann stehen heißen Verdrängungswettbewerben auf Gallius IV nichts mehr im Weg! Wer allerdings ausschließlich alleine spielt, wird von der - im Gegensatz zu Klassikern wie z.B. Civilization - geringen Spieltiefe nach einigen Sessions doch enttäuscht sein - es sind einfach nicht so viele strategische Feinheiten und Kniffe möglich. Deadlock macht durchaus Spaß - aber das Zeug zum Klassiker fehlt: Ich werde es sicher nicht noch in ein oder zwei Jahren aus dem Schrank holen, so wie z.B. Civilization... Zudem ist der Preis von DM 139,- recht happig für dieses Programm... Es sei denn, man gönnt sich nur eine CD und spielt ständig zu mehreren im Netzwerk.

Hat sich der Spieler für eine Rasse entschieden, geht es auch schon los mit der Besiedelung des Planeten: Jeder Kandidat darf sich ein Gebiet auswählen, auf das die Unterebenen dann sofort automatisch die Heimatbasis errichten. Der gesamte Planet wurde vorher vom Computer in unterschiedlich große und unterschiedlich beschaffene Gebiete unterteilt. In Gebieten mit vielen Bergen sind die Chancen größer, Felder mit reichen Eisenvorkommen zu finden, als auf dem flachem Land. Auf flachem Land lassen sich hingegen besser Nahrungsmittel anbauen. Jedes dieser vorgegebenen Gebiete ist wiederum selber in einzelne Felder untergliedert, gewöhnlich 6x6 Felder groß. Diese 36 Felder eines Gebietes stehen dem Spieler nun zur Bebauung zur Verfügung. Dabei gilt es allerdings zu beachten, daß bestimmte Gebäude, wie z.B. Universitäten, Fabriken und Farmen 2x2 Felder benötigen, während Kraftwerke, Abwehrkanonen und Wohngebäude lediglich ein einziges Feld in Anspruch nehmen. Der Spieler tut also gut daran, immer daran zu denken, welche Gebäude er in dem jeweiligen Gebiet später noch errichten möchte. Für eine bessere Orientierung kann ständig zwischen einer Gebietslandkarte und einer Detailkarte für das jeweilige Gebiet umgeschaltet werden. Auf der Gebietslandkarte kann immer der gesamte Planet samt aller darauf befindlichen Einheiten im Überblick behalten werden, während sich die Detailkarte als äußerst nützlich bei der Bebauung eines spezifischen Gebietes erweist.

Wir bedanken uns bei dem Distributor Play-Max für die freundliche Leihstellung.

Die einzelnen Gebäude erfüllen ihrerseits wiederum die unterschiedlichsten Funktionen: So wird in Universitäten die notwendige Forschungsarbeit vorangetrieben, die dann wieder den Bau besserer und effektiverer Gebäude und Gerätschaften erlaubt, während Fabriken abgebautes Eisen in Stahl transformieren und für die Produktion militärischer Einheiten zuständig sind. Daneben gibt es unter anderem noch Häfen, Raketensilos, Flughäfen, Museen, Technologielabore, verschiedene Arten von Kraftwerken, Minen und Produktionsstätten für Nahrungsmittel. Fühlt sich der Spieler nun gut genug gerüstet, um dem (oder den..) Gegner(n) entgegenzutreten, so werden die Einheiten einfach über die Gebietslandkarte bis zu ihrem Zielort gezogen. Wird ein gegnerisches Gebiet angegriffen, schaltet der Computer zur Kampfhandlung auf die Detailkarte um. Der Kampfhandlung steht der Spieler jedoch relativ einflußlos gegenüber - den Ablauf übernimmt der Computer. Hier bleibt nur: Hoffen, hoffen, hoffen... Mit einem Echtzeit-Strategiespiel wie z.B. das schon legendäre Command&Conquer haben diese Kampfsequenzen nicht viel gemeinsam.

Im Gegensatz zu Spielen wie z.B. Civilization und Colonization von Microprose übernimmt der Computer dem Spieler hier viel Arbeit ab - was allerdings auf Kosten der Detailtreue geht. Fehlt bei Deadlock in einem Gebiet ein gewisser Rohstoff zu Bau eines Gebäudes, so wird dieser einfach aus einem anderen Gebiet importiert - zwar mit Zusatzkosten, aber ohne, daß der Spieler dafür auch nur einen Finger krümmen müßte. Bei Colonization mußte der Spieler noch jeden Baumstamm mühsam mit Planwagen von einer Kolonie zur Nächsten karren... Aber dieses Mehr an Flexibilität darf man getrost dem Fortschritt anrechnen, schließlich spielt Deadlock ein paar Jahre nach der Besiedelung des Amerikanischen Kontinents, der in Colonization simuliert wurde...

Ebenso leicht wie Rohstoffe können auch Soldaten und Arbeitspersonal von Gebiet zu Gebiet verschoben werden - was viel zu der Linearität, nach der

eine Deadlock-Session abläuft, beiträgt.³Bei diesem Stichwort wären wir auch bei dem wichtigsten Kritikpunkt angelangt: Jede Spielesession mit Deadlock - Planetary Conquest läuft ähnlich ab: Linear werkelt jede Rasse vor sich hin, bis man den Fehler macht, ein Gebiet in der Nachbarschaft einer anderen Rasse zu besiedeln... Denn dann hat diese nichts anderes mehr im Sinn, als Batterien von Soldaten zu produzieren und sich des ungeliebten Nachbarn zu entledigen. Auch die Entwicklung im Bereich der Forschung wird in großen Teilen vom Computer vorgegeben - der Spieler hat längst nicht den Einfluß, wie z.B. bei Civilization, um seiner Rasse eine bestimmte Ausrichtung (Händler-, Krieger-, Expeditoren-Stamm) zu geben. Auch der Aufbau eines planetenumspannenden Händlernetzes mit den eigenen und gegnerischen Gebieten ist nicht möglich. Deadlock setzt andere Prioritäten: Auf dem (ehemals friedlichen) Planeten Gallius IV herrscht eiskalter Verdrängungswettbewerb. Und wer diesen so richtig genießen möchte, dem sei empfohlen, eine paar Freunde zu einer Netzwerksession einzuladen - denn dann entfaltet Deadlock - Planetary Conquest sein ganzes Potential! Notwendig dazu ist im Prinzip lediglich eine CD, alle Spieler, die keine CD besitzen, spielen dann allerdings im Demo-Modus, der einige Einschränkungen (z.B. stehen nicht alle Gebäude zum Bau zur Verfügung) auferlegt.³Ein abschließendes Wort noch zur technischen Umsetzung: Sie ist durchaus als gelungen zu bezeichnen, auch wenn die drei wichtigsten Anzeigen Landkarte, Übersichtskarte und Rohstofflager nicht unbedingt in einem Fenster hätten untergebracht werden müssen ... Wozu gibt es so sinnvolle Erfindungen wie z.B. schwebende Fenster? Vorbildlich gelöst ist hingegen die Verwendung der Tastaturkürzel - endlich ein Hersteller, der erkennt, daß Mac-Anwender nicht nur eine Hand zur Verfügung haben... Hier können sich schlampig umgesetzte Spiele wie die bereits erwähnten Microprose-Klassiker durchaus ein Vorbild dran nehmen...

Alexander Reppel