

Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Der grüne Balken und die daneben stehenden Zahlen informieren darüber, inwieweit der aktive Planet zur Besiedlung geeignet ist.

Perry Rhodan: Operation Eastside



In Puncto Berühmtheit nimmt es der Sternenselbst Perry Rhodan hierzulande locker mit Captain Kirk oder Luke Skywalker auf. Nach nunmehr über 35 Jahren Dienstzeit in unzähligen Romanen war Perrys zweite Karriere in einem Weltallstrategiespiel überfällig.

Einmal die Woche greift Perry Rhodan ins kosmische Geschehen ein und sorgt für Ordnung bei zankenden Superintelligenzen, planetaren Eroberungslüstringen und größeren kosmischen Rätseln. Die Dauerwurst unter den SF-Serien ist mittlerweile bei Heft 1900 angelangt. Für die Hintergrundgeschichte des Perry-Strategiespiels griffen die Entwickler von Spellbound/Fanpro auf Motive der Bände 150 bis 200 zurück. Die »Eastside« bezeichnet einen abgelegenen Teil der Milchstraße, den es hier im Rudentakt zu besiedeln gilt. Zur Wahl stehen sechs mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen behaftete Rassen wie die Arkoniden, die Topsider oder die Menschen. Die restlichen fünf Spezies werden vom Rechner betreut. Nicht außer Acht lassen sollten Sie zudem die Blues. Bei diesen unangenehmen Gesellen handelt es sich um eine stets vom Computer betreute, äußerst aggressive Rasse, die zudem einen sehr hohen technologischen Stand innehat. Lässt man mal die Blues außen vor, können Sie mit allen anderen Parteien Verträge und Allianzen abschließen. Ein solches Bündnis bietet nicht nur gegenseitigen militärischen Schutz, sondern auch Aussicht auf Rohstoffaustausch.



Mit dem aufgepoppten Menü konzentrieren Sie sämtliche Forschungstätigkeiten auf einen Bereich.

Special

Zu Beginn wählen Sie die Größe des Raumsektors und legen fest, wieviel Prozent davon zu besiedeln sind, um zum Herrscher des Weltalls gekürt zu werden. Bei jedem Neustart wird daraufhin ein frischer Raumsektor generiert, der bis zu 3000 Planeten enthält. Zunächst begeben Sie sich auf die Oberfläche Ihres Heimatplaneten, um dort eine erste Kolonie zu errichten. Mittels Maus und Iconmenüs stellen Sie beliebig viele der in acht Sorten vorrätigen Gebäudetypen in die isometrische Landschaft. Fabriken sorgen für die Bereitstellung von Rohstoffen und Wohnhäuser sowie Biogärten für einen Anstieg der Bevölkerungszahl. In Forschungsgebäuden werkeln Ihre Erfinder an jeweils vier verbesserten Ausgaben der Gewächshäuser, Wohnsiedlungen, Fabriken und Raumschiffwerften. Darüber hinaus optimieren Sie die Schilde, Waffen und Antriebe Ihrer Raumflotte. Für jedes Forschungslabor wählen Sie einen dieser Bereiche aus, über ein praktikables Menü dürfen Sie auch all Ihre Erfinder auf ein gemeinsames Entwicklungsziel einchwören.



Raumschiffe werden im Konstruktionsmenü in Auftrag gegeben. Dabei entscheiden Sie selber, mit welchem Antrieb, Schutzschild und Waffensystem der Sternenjäger ausgestattet wird. Je mehr Extras Sie in Ihr Schiff einbauen, desto mehr Rohstoffe und Runden werden bis zu dessen Fertigstellung verschlungen. Mit technologischen



Beim Erstkontakt verhalten sich die anderen Rassen zumeist friedlich.



Nach jeder vollendeten Erfindung erfolgt als Belohnung eine hübsche Mittelung.



Zwei Szenen aus den locker eingestreuten Zwischensequenzen.

Neuerungen lassen sich die Raumer später nicht mehr nachrüsten, aber immerhin ist die Schiffswerft gleichzeitig Reparaturwerkstätte. Wenn Ihre Bevölkerung eine bestimmte Größe erreicht hat, zwacken Sie ein paar Siedler ab und rüsten Ihr Raumschiff noch mit einer Kolonistenkapsel aus. Dann geht die Reise in ein separates Menü mit einer stufenlos dreh-, und zoombaren Sternenkarte. Per Mausklicks geben Sie etwas umständlich den Zielort an; sollten mehrere Schiffe das selbe Gestirn anpeilen, werden Sie automatisch zu einer Flotte zusammengefaßt. Nur ein geringer Prozentsatz der Planeten ist überhaupt zur Besiedlung geeignet, die meisten bestehen aus unfruchtbaren Wüsteneien oder Schneefeldern. Wenn die Bedingungen nicht allzu unwirtlich sind, lösen Sie die Kolonistenkapsel vom Schiff. Nach einer hübsch anzuschauenden Zwischensequenz besiedeln Sie den neuen Planeten auf die gleiche Weise wie die Heimatbasis. Allerdings müssen Sie dort mit der Forschung wieder bei Null anfangen, so daß der Aufbau zu einer blühenden Siedlung schon ein Weilchen dauern könnte. Sie dürfen auch Gouverneure einsetzen, die sich um solch lästiges Tagewerk kümmern und sogar den kolonialen Aufbau bis hin zur Errichtung von Raumschiffbasen vorantreiben. Mit zunehmender Ausbreitung kommt irgendwann der Tag, an dem die anderen Rassen auftauchen. Zu Anfang sind sie meistens gerne dazu bereit, Allianzen und Friedensverträge zu schließen.

Im späteren Spielverlauf und bei zunehmendem Platzmangel stellen sich Reibereien von ganz alleine ein. Und wer bis dahin nicht über eine bis an die Zähne bewaffnete Flotte verfügt, hat in den zwangsläufig folgenden Konflikten keine längeren Überlebenschancen. Kämpfe finden immer dann statt, wenn ein Schiff eine feindliche Kolonie anfliegt. Sämtliche Raumer, die in diesem Moment um den Orbit kreisen – aber auch die Abwehrgeschütze des Planeten – nehmen an den im Rundenmodus ablaufenden Gefechten teil. Nacheinander feuert jeder Gegner mit seinen Schiffen auf den Feind, und dort überlebt mit schöner Regelmäßigkeit stets derjenige mit der besten Bewaffnung. Der Sieger übernimmt die Gebäude der feindlichen Kolonie und füllt sie mit eigenen Kolonisten auf. Der Verlust des Heimatplaneten ist aber nicht zwangsläufig mit einer Kapitulation verbunden, denn solange Sie noch über ein mit einem Kolonialmodul bestücktes Raumschiff verfügen, besteht auch noch Hoffnung. Dem Geschehen mangelt es zwar über weite Strecken an jeglichen Animationen, aber für Atmosphäre sind hier ohnehin eher der Ex-»Tangerine Dream«-Musikus Christopher Franke sowie eine sonore Frauenstimme zuständig. (md)



Auf jeder neu errichteten Tochterkolonie fängt die Forschung erneut bei Null an.



Die Raumkämpfe übernimmt auf Wunsch auch der Computer.

Manfred Duy ★★★★★

- Zufallsgenerierte Welten
- Sinnvolle Automatikroutinen
- Spannende Story
- Übles Menü-Wirrwarr
- Mickriges Kampfsystem

Um dieses Spiel zu mögen, muß man zwar nicht unbedingt ein Perry-Rhodan-Fan sein – aber es hilft ungemein. Dem Otto-Normal-Astronauten wird die reichlich umständliche Menüstruktur mehr zu schaffen machen als die recht friedfertigen Gegner. Zu vielen wichtigen Menüs dringt man manchmal erst durch wahre Klickorgien vor. Insbesondere die Steuerung der Raumschiffe läßt deutlich zu wünschen übrig. Auch würde ich gerne wissen, warum nach jedem Rundenende stets ein automatischer Rücksturz in das Hauptmenü erfolgt. Wer sich allerdings damit erst mal abgefunden hat, wird mit einem abwechslungsreichen Spielverlauf entlohnt, der auch langfristig zu fesseln vermag. Lobenswert sind viele sinnvolle Automatikroutinen: zum Beispiel die Möglichkeit, Gouverneure einzustellen oder sämtliche Forschungstätigkeiten auf einen Bereich zu fokussieren. Zwar ist Operation Eastside unter dem Strich kaum mehr als eine Light-Version des Microprose-Klassikers Master of Orion 2. Aber wie heißt es so schön: Besser gut abgekupfert als schlecht selbst erfunden.

Perry Rhodan – Operation Eastside

Hersteller:	Spellbound/Fanpro	3D-Karten:	-
Testversion:	Beta vom Januar '98	Hardware, minimum:	Pentium/60, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	Hardware, Empfehlung:	Pentium/120, 32 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	1-6 (Modem, Netzwerk)		
Ca.-Preis:	80 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	Sound:	70
Einstieg:	60	Komplexität:	70
Steuerung:	40	Multi-Player:	70

Spiespaß: 68

Perry Rhodan: Operation Eastside im Vergleich

Von einem eigenen Sub-Genre zu sprechen, wäre sicherlich noch etwas verfrüht. Aber offensichtlich erfreuen sich Weltallbesiedelungen steigender Beliebtheit. Zeit für einen Vergleich der drei interessantesten Vertreter.

Siedlungsbau

Operation Eastside (Spielspaß: 68)



Perry Rhodan: Die Siedlung wird auf einem rundum scrollbaren isometrischen Gelände im Rundtakt erstellt. Jedes der anklickbaren Gebäude läßt sich auswerten.

Master of Orion 2 (Spielspaß: 85)



Master of Orion 2: Die Kolonisierung erfolgt über unanimierte Schaubilder. Die Bevölkerung ist in die drei Klassen Arbeiter, Bauern und Wissenschaftler aufgeteilt.

Pax Imperia 2 (Spielspaß: 74)



Pax Imperia 2: Der koloniale Aufbau geht in Echtzeit vonstatten und erfolgt vom Weltall aus durch die Verteilung von Ressourcen und Geldern.

Schiffkonstruktion



Perry Rhodan: Die Raumschiffe lassen sich in den vier Bereichen Schutzschild, Waffen, Antrieb und Stärke verbessern, spätere Aufrüstungen sind nicht möglich.



Master of Orion 2: Es existieren sechs unterschiedlich große Schiffstypen. Eine nachträgliche Aufrüstung mit Waffen und Antrieben ist möglich.



Pax Imperia 2: Bietet mit 13 selbst erstellten Forschungsgebieten und nachträglichen Aufrüstungen die wohl aufwendigste Raumschiffkonstruktion des Genres.

Kampfsequenzen



Perry Rhodan: Die eher unansehnlichen Kämpfe laufen auf einer Hexfeldkarte im Rundtakt ab und werden bei Bedarf vom Computer übernommen.



Master of Orion 2: Die Rundenkämpfe lassen sich deaktivieren. Sämtliche Bodenangriffe übernimmt ohnehin der Computer.



Pax Imperia 2: Die Kampfsequenzen erinnern ein wenig an Echtzeit-Strategiespiele. Genau wie dort hetzen Sie Ihre Flotten in Echtzeit auf den Feind.

Forschung



Perry Rhodan: Forschung wird in den acht Bereichen Wohnraum, Nahrung, Leicht- und Schwerindustrie, Schutzschilde, Waffen, Stärke und Antrieb betrieben.



Master of Orion 2: Die Forschung konzentriert sich stets auf einen Bereich. Vier Basis-Technologien unterteilen sich in etwa 60 Wissensgebiete.



Pax Imperia 2: Beliebig viele Gelder werden auf die fünf Kernbereiche Waffen, Schutzschilde, Raumschiffdesign, Gebäude und Antrieb verteilt.

Special