

DEFCON

Beigesteuert von Decker Lucien
Friday, 2. May 2008

Defcon ist die Abkürzung für Defense Condition und steht für nichts anderes als den Alarmzustand des US-Militärs. Hier steht sie für den Namen eines Spiels, in dem es um einen globalen thermonuklearen Krieg geht.

Der Countdown zeigt es an: Nur noch wenige Sekunden bis zu Defcon 1. Dann ist es soweit, die Spieler können nun ihr Kernwaffenarsenal einsetzen, und versuchen den Gegner mit einem massiven Nuklearschlag zu vernichten. Das Ziel ist es so viele Zivilisten in den Großstädten wie nur möglich zu eliminieren. Gameplay: Man beginnt auf einer einfachen Weltkarte im Friedenszustand Defcon 5. Dann geht es darum seine Einheiten in Position zu bringen. Jeder Spieler hat die gleichen Einheiten. Radare zum Aufspüren gegnerischer Flugzeuge, Raketen und Schiffe (Welche im Erfassungsradius des Radars liegen). Silos zum Abfeuern von Abfang- sowie Interkontinentalraketen. Bomber welche Städte, Schiffe und Silos angreifen können (Sind auf Flughäfen stationiert). Jagdflugzeuge die gegnerische Stellungen aufdecken und Bomber abfangen. Und Schiffe wie Flugzeugträger, Schlachtschiffe und Uboote. Die Träger können weitere Bomber und Jäger starten lassen und Uboote mit dem Sonar aufspüren und bekämpfen. Schlachtschiffe können gegnerische Flotten auseinander nehmen während Uboote die Möglichkeit bieten Raketen mit Nuklearsprengkopf auf gegnerische Städte und Stellungen abzufeuern. Soviel zur Theorie und nun zur Praxis. Am Anfang einer Partie platziert jeder Spieler seine Einheiten auf seinem Territorium. Dann können während Defcon 5 und 4 Flotten und Flugzeuge in Richtung Gegner geschickt werden. Jedoch sind erst bei Defcon 3 Kampfhandlungen mit konventionellen Waffen (keine Kernwaffen) erlaubt. Das heißt Schiffe Jäger können eingesetzt werden. Bei Defcon 2 das Gleiche. Bei Defcon 1 können schließlich Interkontinentalraketen, Uboote und Bomber eingesetzt werden. Man könnte jetzt vermuten, dass sich das Spiel durch einen sofortigen massiven Erstschatz schnell entscheiden lässt. Ganz so einfach ist es dann doch nicht. Silos z.B. können entweder nur verteidigen oder angreifen. Man kann zwischen den beiden Modi wechseln, jedoch dauert es eine Weile bis dies passiert ist. Genauso bei den anderen Einheiten. Flugzeugträger können entweder nach Ubooten suchen oder Flieger starten lassen. Wenn man den Gegner sofort angreift, könnte dieser mit gut platzierten verteidigenden Silos die meisten Raketen abfangen um anschließend selbst zum Gegenschlag anzusetzen. Wartet man, läuft man Gefahr, dass gegnerische Raketen die eigenen Silos zerstören oder schlecht platzierte Silos die Raketen nicht abfangen können, je nachdem woher sie kommen (Uboote können von Küsten aus angreifen) und damit die Großstädte dem Erdboden gleich machen. Durch diese Raffinessen bekommt das simple anmutende Spielprinzip einen ungeahnten Tiefgang. Strategie und Taktik sind also gefragt. Wird eine Stadt getroffen, erscheint ein heller, weißer Kreis, der den Einschlag darstellt. Darüber die Zahl der Toten in Millionen. Makaber – und doch freut man sich wenn man einen Treffer landet. Für jeden getöteten Gegner erhält man im Standard Modus 2 Punkte, für jeden Verlust 1 Minuspunkt. Multiplayer: Man kann ebenfalls online spielen, wahlweise nur gegen einen oder mehrere Menschen. Es ist aber auch möglich CPU-Spieler hinzuzufügen. Bis zu 6 Spieler können sich gegenseitig bekämpfen. Die Geschwindigkeit mit der die Partie abläuft passt sich jeweils der langsamsten Geschwindigkeit an, die sich ein Spieler wünscht. Fazit: Für wenig Geld bekommt man hier ein außergewöhnliches Strategiespiel, dass Strategen, aber nicht nur denen gefällt. Da die Grafik sehr schlicht gehalten ist, ist das Spiel auch auf betagteren Systemen spielbar (Für alle die sich noch nicht sicher sind: Es existiert eine Demo). Eine klare Kaufempfehlung!