

Sci-Fi-Spiele in 2D und 3D

Holodecks



Kai König

Action-, Abenteuer- und Strategiespiele mit realistischen 3D-Darstellungen sind längst nicht mehr auf die Desktop-Welt beschränkt. Auch in zukünftige Welten kann man über Telefon und Tablet vordringen.

Das Science-Fiction-Genre erfreut sich ungebrochener Beliebtheit in Fernsehen und Kino. Verschiedene TV-Sender wiederholen in regelmäßigen Abständen Klassiker wie „Raumpatrouille Orion“ oder „Star Trek“ und alte Shows wie „Doctor Who“ werden mit erstaunlichem Erfolg wiederbelebt und modernisiert. Gleichzeitig entsteht eine Vielzahl neuer Sci-Fi-Universen wie „Defiance“, „The Dome“ oder „Heroes“. Auch im Umfeld des Superhelden-Genres aus den Häusern Marvel und DC erschaffen Produktionsfirmen immer wieder Titel, die als Science-Fiction zu klassifizieren sind. Man denke nur an „Iron Man“ oder „Guardians of the Galaxy“, um nur einige zu nennen.

Nicht viel anders steht es um dieses Genre in der Literatur. Natürlich gibt es hierbei Überschneidungen mit Fernsehen und Kino. Zum einen haben manche der für diese Medien produzierten Inhalte Buchvorlagen, zum anderen haben die TV- und Filmindustrien es als einträglichen Geschäftszweig entdeckt, Bücher zu TV-Serien oder Kinofilmen veröffentlichen zu lassen.

Vom 40k-Universum auf das Spielbrett

Die Beliebtheit von Sci-Fi als Popkultur hat auch zu einer großen Menge von für Sci-Fi-Fans relevanten Apps – meist Spiele – geführt. Angesichts des riesigen Angebots kann der folgende kurze Streifzug nur einen kleinen Ausschnitt der Sci-Fi-Spiele für Mobilgeräte bieten.

Bei „Space Hulk“ handelt es sich um die Umsetzung eines Brettspiels aus dem sogenannten Warhammer-40k-Universum von Games Workshop aus Großbritannien.

Das bereits seit 1987 verfügbare Warhammer 40k spielen seine Fans üblicherweise in einer Tabletop-Version mit bemalten Zinnminiaturen. Inhaltlich handelt es sich um die Sci-Fi-Variante von Games Workshops „Warhammer Fantasy Battle“. Space Hulk spielt zwar im Warhammer-40k-Universum, wurde aber 1989 als separates Brettspiel veröffentlicht.

Den inhaltlichen Hintergrund bildet der Kampf zwischen Space Marines und Aliens, den Tyranid Genestealers. Letztere befinden sich an Bord eines im All gestrandeten Raumschiffs, das die Space Marines betreten. Je ein Spieler übernimmt eine der Gruppen und muss die zur jeweiligen Mission gehörigen Aufgaben erfüllen. Sowohl Ausgangsvoraussetzungen als auch Missionsziele sind wie im Brettspiel asymmetrisch gehalten. Das heißt, in manchen Fällen muss man mit einer kleinen Gruppe von Space Marines gegen Horden von Genestealers antreten, die dann aber auch entsprechend schwierige Ziele zu erreichen haben.

Für die Steuerung des Spielverlaufs setzen die Entwickler auf künstliche Intelligenz. Zwei Spieler können entweder direkt auf dem iPad oder plattformübergreifend mit Freunden auf iPads und mit Besitzern der Mac- oder PC-Versionen spielen. Die erzeugte Stimmung ist düster – wie in Warhammer 40k üblich. Verschiedene Wege führen durch das Raumschiff, die die Spieler je nach Mission im Lauf der Zeit finden und so nach und nach das Raumschiff erforschen, was den Spannungseffekt stark erhöht.

Space Hulk ist im Bereich der Mobilgeräte nur für iOS zum Preis von 9,99 Euro erhältlich und zählt damit zu den eher hochpreisigen Spielen. Dafür erhält man aber eine sehr gute Umsetzung der Konzepte des Brettspiels mit 15 Missio-

nen, die die Spieler für eine Weile beschäftigen sollten. Wer dann noch nicht genug hat, kann über In-App-Käufe zu Preisen zwischen 1,99 und 4,99 Euro weitere Missionspakete erwerben, die der Hersteller speziell für die App entwickelt hat.

In Deutschland gibt es mit „Perry Rhodan“ eine Science-Fiction-Serie, die bereits seit mehr als 50 Jahren wöchentlich als Heftroman erscheint. Die Grundidee dieses Universums ist, dass Perry Rhodan, der US-amerikanische Kommandant einer Mondrakete, 1971 auf dem Erdtrabanten notlandet und dort auf das Raumschiff einer außerirdischen Rasse trifft. Er kann die Besatzung als Freunde gewinnen und mit ihnen die geeinte Erde mit den Terranern über inzwischen mehr als 2700 Hefte in die Weiten des Universums führen.

Ein Reboot für Perry Rhodan

„Perry Rhodan – Kampf um Terra“ zum Preis von zurzeit 4,99 Euro (iOS) und 4,90 Euro (Android) spielt im Jahr 2036 in einer 2011 gestarteten Reboot-Version der Perry-Rhodan-Welt. Der Spieler muss über neun Missionen feindliche Invasionen verschiedener Völker aus dem Perry-Rhodan-Universum abwehren. Es handelt sich um ein klassisches Realtime-Strategiespiel mit den bekannten Prinzipien. Der Gamer muss seine Einheiten aufstellen und bewegen, kämpfen sowie Einheiten und Waffen reparieren und hochrüsten. Geld für Letzteres verdient er mit dem Einsammeln von Trümmern und erfolgreichen Verteidigungsaktionen. Das gut gemachte Spiel fügt sich relativ nahtlos in die Perry-Rhodan-Welt ein. Seine grafische Gestaltung passt zu den Erwartungen, die Leser der Serie aufgrund von Titelbildern und Raumschiffzeichnungen haben. Fast schon ein Muss für Fans und Leser, ist diese App auch ein ansprechendes Spiel für Sci-Fi-Fans ohne Serienkenntnisse.

Eine gute Mischung aus rundenbasiertem Spiel und Echtzeitstrategie ist „XCOM: Enemy Within“. Als XCOM-Befehlshaber bekämpft man Aliens, die begonnen haben, die Erde zu besetzen. Der Spieler beeinflusst globale XCOM-Strategien wie Forschung und Entwicklung und kümmert sich um die Finanzen der Organisation. Enemy Within gehört im weitesten Sinne zur 1990 von Microprose begonnenen Reihe von „X-COM“-Spielen (damals noch mit Bindestrich im Titel).

Das Spiel bereitet viel Spaß und die Strategieelemente zwischen den Missionen erzeugen einen konsistenten Spielfluss sowie eine stimmige Handlung. Abgesehen von der Anpassung an die Mobil-

plattformen iOS und Android handelt es sich bei Enemy Within lediglich um eine Erweiterung des Originalspiels „XCOM: Enemy Unknown“. Besitzer der beiden genannten Mobilplattformen benötigen das Originalspiel natürlich nicht. Die App kostet teure, aber angemessene 12,99 Euro für die iOS-Version (Android: 12,92 Euro). Wer jedoch die Originalversion bereits kennt, sollte sich die neuen Features in Enemy Within zunächst genau anschauen und überlegen, ob sich ein Kauf lohnt.

Ein Spiel ganz anderer Art ist rymdkapsel, in minimalistischem Design gehalten und mit synthetischer, meditativ klingender Hintergrundmusik. Der Spieler hat die Aufgabe, aus verschiedenen Elementen wie Korridoren, Maschinenräumen, Gärten sowie Quartieren für die Crew oder die Rohstoffsammler eine Raumstation aufzubauen. Alle Teile der Raumstation haben die Form von 2D-Tetris-Elementen. Spielziel ist es, eine möglichst große und gut funktionierende Raumstation zu errichten. Dafür gibt es zunächst kein festes Kriterium und man kann problemlos einfach vor sich hin arbeiten.

Allerdings muss der Spieler verschiedene Missionen erfüllen: alle sogenann-

ten Monolithen in 45 Minuten erforschen oder 28 Angriffswellen von Raumschiffen überstehen. Monolithen sind an festen Orten im Weltraum um die Station herum positionierte Steine, die stark an die TMA-1-Monolithen aus Arthur C. Clarks „Space Odyssey“ erinnern. Um zu ihnen zu gelangen, muss der Spieler zielgerichtet planen, nebenbei die Verteidigung gegen die regelmässigen Angriffe organisieren und seine Bevölkerung vermehren.

Nur mal schnell die Welt retten

Gerade aufgrund seiner Einfachheit hat rymdkapsel einen hohen Suchtfaktor und ist sehr zu empfehlen. Preislich liegt es bei moderaten 3,99 Euro im iTunes Store, Android-Nutzer müssen 3,59 Euro zahlen.

In der letzten der hier vorgestellten Apps schlüpft der Spieler in die Rolle eines Raumschiffkapitäns, der nichts weniger zu tun hat als die Galaxie zu retten. „Faster Than Light“ (FTL) kennen viele sicherlich bereits als PC-, Linux- oder Mac-Version. Jetzt ist die Advanced Edition für 9,99 Euro auch für das iPad ver-

Alle App-Infos

Die App-Infos gibt es auch online:
www.heise.de/ix/online/app-infos/



füßbar. Das Design des Strategiespiels ist im Comicstil gehalten und bietet während des Verlaufs verschiedene Ansichten des Raumschiffs und Möglichkeiten zu Interaktionen mit ihm (Kampf, Handel etc.). Beim Start generiert die App ein Universum aus mehreren Sektoren mit Wegpunkten, zwischen denen der Spieler sich mit seinem Raumschiff bewegt.

Im Wesentlichen präsentiert das Spiel 2D-Grafiken, sodass es sich über die Touch-Oberfläche des iPad intuitiv steuern lässt – deutlich einfacher und bequemer als mit einer Maus. Spielspaß und Motivation sind durchweg hoch. Aufgrund der Neugenerierung des Universums in jeder Runde bietet es zudem genug Abwechslung, sodass man Faster Than Light selbst über Monate hinweg spielen kann. Eine Android-Portierung von FTL ist übrigens noch immer Science-Fiction. (ka)

Alle Links: www.ix.de/ix1503154



Vor 10 Jahren: Die Angstlust vor RFID

Das Internet der Dinge, in Deutschland derzeit auch Industrie 4.0 genannt, bewegt die Gemüter der IT-Spezialisten. Vor 10 Jahren entbrannte die Liebe zum Kleinteiligen unter dem schicken englischen Slogan „World of Smart Objects“.

Die eigentlich für Smartcards gedachte Berliner Omnicard öffnete sich 2005 für RFID-Chips, die wesentlich kleiner sind als kluge Karten. Wenn alle Dinge, einmal „angepingt“, zum Leben erwachen und ihre Chargennummer aussenden, kann das komfortabel sein – oder ein komplettes Desaster, weil die Privatsphäre des Besitzers verraten wird.

So konstatierte der Bericht in *iX* 3/05, dass die Teilnehmer einer Podiumsdiskussion besorgte Nachfragen hatten. Privacy Enhancing Technologies (PET) sollten entwickelt werden für den Schutz vor smarten Objekten, die alles ausplaudern. Dazu gehörte das damals von IBM vorgeschlagene (und sogar patentierte) Knicken von RFID-Labels zur Deaktivierung der Antennen. Die waren auch ein Thema der CeBIT 2005, die damals eine eigene RFID-Sektion bekam. Ein Jahr später avancierte RFID zum Schwerpunktthema der Messe.

Für interessierte Leser wartete im Innenteil der Märzangabe eine juristische Erläuterung der RFID-Problematik unter dem Gesichtspunkt des deutschen Datenschutzrechts. Wie sieht das eigentlich aus mit der Erhebung personenbezogener Daten, wenn die Person keine Ahnung hat, dass sie einen Chip in der Kleidung oder im Schuh hat, der munter seine Seriennummer ausplaudert? Kann überhaupt noch von einer Einwilligung in die Datenverarbeitung gesprochen werden, wenn nicht einmal klar ist, wann und wo der Chip ausgelesen wird? Rechtsanwalt Tobias Haar erklärte, wo die Grenzen liegen. Unproblematisch seien die Chips als Inventurhilfen in Industrie und Handel. Doch wenn eine Kundenkarte ebenfalls mit einem Chip ausgestattet ist, lassen sich aus der Verknüpfung der Daten personenzugehörige Profile erstellen. Hier müsse eine Einwilligung abgegeben oder ein neues Gesetz geschaffen werden.



In seinen Erläuterungen wies Tobias Haar als Beispiel für diese Problematik auf den Futurestore in Rheinberg (Nordrhein-Westfalen) hin. Dort experimentierte die Handelskette Metro mit dem Einsatz von RFID-Chips in Handelswaren. Ohne weitere Hinweise ließ Metro auch die Kundenkarten mit RFID-Chips ausstatten, was Datenschutzaktivisten des FoeBuD (heute Digitalcourage) aufdeckten. Die Metro musste die Karten austauschen.

Bis heute gibt es keine besonderen gesetzliche Regelungen für den Einsatz von RFID-Chips. 2014 scheiterte eine vom Petitionsausschuss des deutschen Bundestages unterstützte Petition, die RFID-Chips in Kleidungsstücken verbieten wollte, damit ihre Träger nicht verfolgt werden können. Die Bundesregierung sah darin eine Wettbewerbsverzerrung auf dem europäischen Markt. Dabei ist das Thema brisanter denn je: NFC gehört mittlerweile zum Standard von Smartphones und ist nichts weiter als eine von der ISO genormte RFID-Technik. Wer drahtlos via NFC bezahlt, verpasst die Chance, anonym zu bleiben.

Detlef Borchers (js)