

Warum Echtzeittaktik toll ist

KOMPLETT GEFORDERT

Für Echtzeittaktikspiele wie Desperados 3 oder auch das aktuell neu aufgelegt
Commandos 2 braucht es ganze Kerle – wie mich!



Der Autor

Markus hat schon Echtzeittaktik gespielt, als die Macher von Desperados 3 noch mit dem Lutscher der Blaskapelle hinterhergelaufen sind. Stellt er sich zumindest so vor. Tatsächlich ist das Genre aber schon ziemlich alt, und der Markus war mit Airborne Ranger (siehe Screenshot) von Anfang an dabei. Schon damals hat ihn die einmalige Kombination aus Hirnherausforderung und Geschicklichkeitstest gefesselt, umso mehr freut er sich über das 2016 mit Shadow Tactics eingeläutete Revival.

Nein, der Introtext ist natürlich Quatsch. Das klingt ja fast so, als könnten nur Männer Echtzeittaktik spielen. Dass das Nonsense ist, beweist Kollegin Petra nachdrücklich mit ihrem Faible für Shadow Tactics und natürlich ihrer Titelstory zu Desperados 3 in dieser Ausgabe. Ich meine etwas ganz anderes: Echtzeittaktik fordert mich als ganzen Spieler! Meine Kombinationsgabe ist genauso gefragt wie Geschicklichkeit. Es braucht Geduld und Kalkül, dann wieder blitzschnelle Entscheidungen. Ja gut, sagt ihr, das ist doch in Shootern, Action-Adventures oder Rollenspielen oft ebenfalls so. Stimmt schon, aber eben nicht in diesem einmaligen Mischungsverhältnis.

Mächtige Maus

Älteren Spielern wird ja gerne mal unterstellt, dass sie keine Hektik mehr vertragen und eigentlich nur noch Rundenstrategie und Alltagssimulationen (aber keine allzu wilden!) wie den Landwirtschafts-Simulator spielen können. Vielleicht noch Point&Click-Adventures. Und ja, zum Teil stimmt das vielleicht auch. Tatsächlich haben Titel wie Desperados 3 ja auch viel von einem klassischen Adventure: Es gibt wiedererkennbare, einzig-

artige Charaktere, die man per Mausklick durch die Gegend schickt. In manchen Genre-Vertretern unterhalten sie sich sogar untereinander oder führen Gespräche mit NPCs. Gefundene (oder von erledigten Gegnern erbeutete Gegenstände) packt man ins Inventar, um sie an anderer Stelle wieder einzusetzen. All das passiert eher gemächlich, in einem gegnerleeren Bereich der Karte etwa, oder wenn man alle Widersacher beseitigt hat.

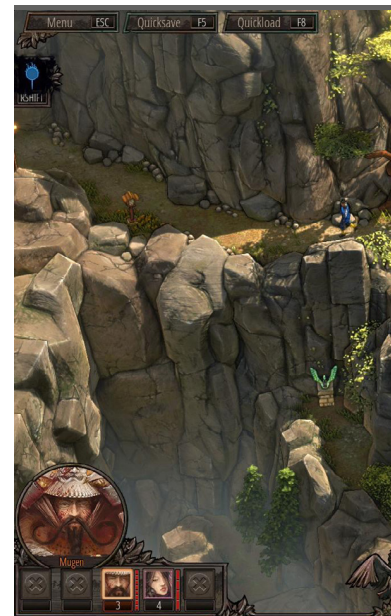
Beobachten, planen, zuschlagen

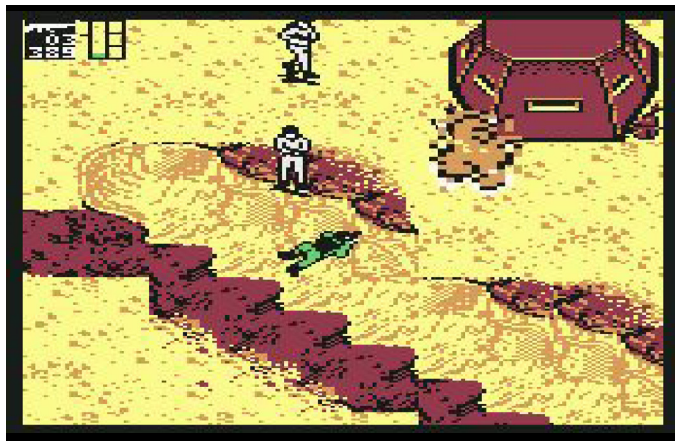
Genauso ruhig sollte man auch die Planungsphase angehen, meinen Lieblingsaspekt der Echtzeittaktikspiele. Ich habe einfach einen Heidenspaß daran, die Wachen zu beobachten und ihre Verhaltensmuster und Positionen auf der Karte zu analysieren. Wie lange braucht der Typ mit dem MG für eine Runde? Sieht er mich, wenn ich mich hinter dem Regenfass verstecke? Sind die anderen Gegner zu weit weg oder werden sie durch einen gezielt geworfenen Stein angelockt? Und wo lassen sich idealerweise Fallen platzieren?

Dazu kommt, dass man in der Regel mehrere Helden mit unterschiedlichsten Fähigkeiten befehligt. Gute Genre-Vertreter er-



Commandos 2 (hier in der HD-Fassung) ist mit seinem Inventarsystem und den vielen Charakteren fast schon ein Action-Rollenspiel.





Den Genre-Urvater Airborne Ranger von 1987 gab es für Heimcomputer und den PC, hier die heute spartanisch anmutende C64-Version.

lauben mir für jedes Probleme mehrere Lösungen, abhängig von den eingesetzten Helden und ihren Spezialitäten. Anlocken, bezirzen, niederschlagen, betäuben, fesseln, erdolchen, belabern, vergiften, zerhäckseln, irgendwo runterfallen lassen, irgendwas drauffallen lassen -- in einem richtigen Echtzeit-Taktikspiel sind die Möglichkeiten schier endlos!

Und los!

Meine Kollegen wissen: Ich liebe es, wenn ein Plan funktioniert! Und genau dieses befriedigende Gefühl liefern Echtzeittaktikspiele auch. Wenn ich nach langem Analysieren und Überlegen meinen Leuten endlich ihre Befehle gebe, ist das wie der Zieleinlauf beim Marathon (nicht dass ich schon mal einen geschafft hätte, der 10km-Nikolaus-Volkslauf ist mein Ziel für 2020). Im Idealfall greifen alle Elemente ineinander, Ablenkungsmanöver funktionieren und meine Helden tun, was sie sollen. Weil aber bekanntlich selbst der beste Plan den ersten Feindkontakt nicht unbeschadet überlebt, ist oft schlagartig schnelles Reagieren gefragt. Wenn die Alarmsirenen blöken, die Wachhunde bellen und der Typ mit dem MG »Halt« schreit, schwappt das Adrenalin hoch. Die ruhige Planungsphase ist vergessen, jetzt ist plötzlich Action angesagt. Nur wenn ich trotzdem einen kühlen Kopf bewahre, multitaske, priorisiere und den richtigen Leuten die richtigen Befehle gebe, kann ich meine Truppe retten. Dann ist zwar innerhalb von ein paar Minuten der ganze schöne Plan perdü, aber ich habe das tolle Erfolgserlebnis, mich aus dem Schlamassel gezogen zu haben.



Volume reduziert das Echtzeittaktikprinzip auf das Allernötigste und verzichtet dafür auf viel Atmosphäre.

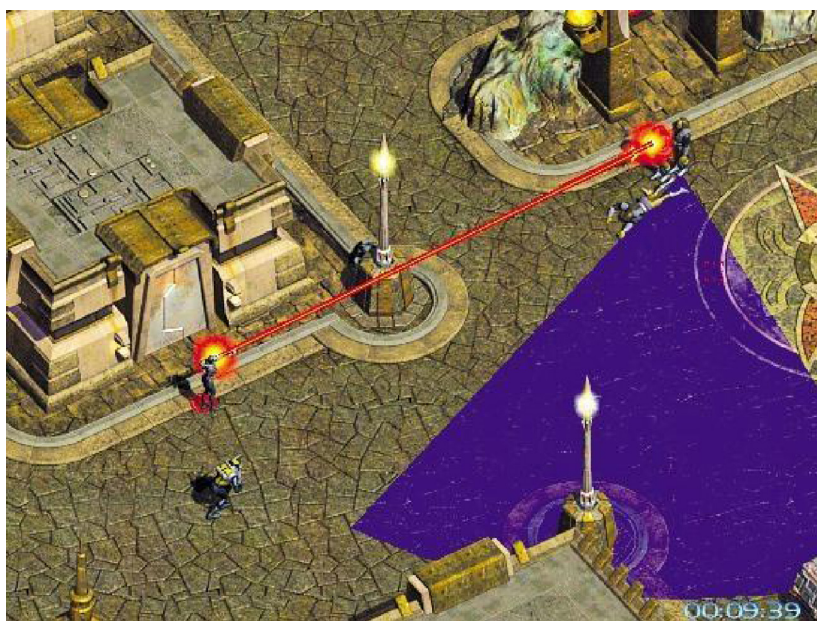
Diorama des Todes

Solche hektischen Rettungsaktionen setzen aber voraus, dass man nicht nur die Eigenheiten der Gegner (und der eigenen Leute) kennt, man muss auch die oft riesigen Karten ausgiebig studieren. Denn das ist für mich neben dem Wechsel aus langsamem Taktieren und schnellem Reagieren die größte Faszination der Echtzeittaktikspiele: Sie bauen mit ihren weitläufigen, Diorama-haften Levels eine extrem nahbare Welt, selbst wenn die »nur« in Quasi-2D dargestellt wird. Egal ob die tropische Insel in Commandos 2, ein Borg-Würfel in Star Trek: Away Team (wer kennt's noch?), eine Samurai-Festung in Shadow Tactics oder eben eine Westernstadt in Desperados 3, es gibt unzählige Details zu sehen (und auszunutzen!) und man hat trotz der Von-oben-Perspektive das Gefühl, mittendrin zu sein.

Das erzeugt eine einzigartige Atmosphäre, und die ist für das Genre extrem wichtig. Denn natürlich könnte man das Spielprinzip auf ein simples »Lass dich nicht erwischen und lauf von A nach B« reduzieren. Was dabei herauskommt, zeigt der Indie-Titel Volume von Mike Bithell (Thomas Was Alone) von 2015 sehr schön: Da sind nämlich für das Genre typische Pflicht-Spielelemente wie Sichtkegel, Geräusch-Ablenkungsmanöver oder Patrouillenrouten drin. Aber so richtig reingezogen hat mich das Ding damals nicht. Ich brauche die Kombination aus bedächtiger Planung, Adrenalin-schwangerer Ausführung und eben dichter Atmosphäre, damit Echtzeittaktik für mich funktioniert. Wenn das alles aber zusammenpasst, werde ich als ganzer Kerl, äh, Spieler komplett gefordert – und genau so will ich das haben. ★



Shadow Tactics läutete 2016 das Revival der klassischen, Commandos-mäßigen Echtzeittaktik ein.



Im (zu Unrecht!) vergessenen Star Trek: Away Team geht's mit der Crew der USS Incursion zu bekannten Schauplätzen aus den TV-Serien.