

Eine starke Konstante

STRATEGISCHES DENKEN

Mit das älteste und vielleicht wichtigste Genre erlebt gerade eine Renaissance. Markus bringt euch für unseren Strategieherbst in Stimmung.



Markus Schwerdtel

Es war ein Strategiespiel, das Markus zur GameStar brachte. Der Probestext zur Bewerbung damals Anfang 2000 war ein Test zum Aufbauklassiker Pharao – nach wie vor ein absolutes Lieblingsspiel. Wenn er nicht gerade auf dessen Neuauflage A New Era wartet, spielt Markus alles, was »Aufbau-«, »Runden-« oder »Taktik-« in der Genrebezeichnung hat. Nur an Monster wie Crusader Kings hat er sich bisher nicht getraut. Nicht aus Angst vor der Komplexität, sondern vor der Lebenszeitinvestition.



Das Remake von Pharao zeigt, dass klassische Strategiespielprinzipien zeitlos sind und auch heute noch funktionieren.

Mein erstes Strategiespiel? Puh, das war damals auf dem C64, ein Listing zum Abtippen natürlich. Rund eine Woche lang habe ich – zusammen mit meiner dafür zwangsrekrutierten kleinen Schwester (ich weiß nicht, ob sie es noch weiß und ob sie mir inzwischen verziehen hat) – Stunde um Stunde damit zugebracht, Hexzahlenkolonnen in den Brotkasten zu klopfen. Mit entsprechend vielen Vertippern, versteht sich. Am Ende herausgekommen ist dann aber doch eine Art Fantasy-Schlachtensimulator. Glaube ich zumindest, denn statt imposanter Zauberer und Titanen gab es nur bröckelige Symbole zu sehen, die man mit einem blinkenden Cursor über die pixelige Karte schubste. Na ja, so war das halt damals. Und trotzdem: Ich habe das Ding deutlich länger gespielt, als das Abtippen gedauert hat – und das will was heißen. Nur leider fällt mir partout der Name dieses Spiels nicht mehr ein. Falls einer von euch ein besseres Gedächtnis hat, immer her damit!

Vom Anbeginn der Zeit

Warum ich euch diese alte Kamelle erzähle? Ehrlich gesagt ganz einfach, weil sie mir gerade wieder eingefallen ist, als ich beim Bauen des Seitenplans dieser Ausgabe über Strategiespiele nachgedacht habe. Sie zeigt, wie lange ich dieses Genre schon liebe, nämlich eigentlich schon immer. Und offenbar geht es ja vielen von euch genauso, bei Umfragen zum Lieblingsgenre unter unseren Lesern ist die Strategie immer auf Platz zwei, gleich hinter dem Dauerbrenner Rollenspiele.

Was mir am Genre gefällt, ist die unglaubliche Vielfalt, die sich ja auch in unserer Titelstorystrecke zum Thema zeigt. Da ist von epischer Globalstrategie in Humankind (Micha hat wieder zugeschlagen und ein mittleres Epos verfasst) über die Rundenkämpfe in King's Bounty 2 oder Disciples: Liberation bis hin zur klassischen Aufbaukost von Anno 1800, Jurassic World 2 oder Park Beyond alles dabei. Gut, was fehlt, ist – leider – die Echt-

Warcraft 3 (hier in der gruseligen Reforged-Fassung) war eins der ersten Strategiespiele mit RPG-Elementen.



Ground Control verzichtete schon im Jahr 2000 auf Basisbau – und war einer meiner ersten Tests für GameStar.

zeitstrategie. Dieses Untergenre tut sich (abgesehen vom tapferen Iron Harvest, das aktuell die Fahne hochhält) gerade sehr schwer. Erst recht, weil die erhoffte Wiederbelebung der RTS-Spiele durch Warcraft 3: Reforged wegen dessen unterirdischer Qualität gründlich missglückt ist. Immerhin reiten am Horizont schon Company of Heroes 3 und das heiß erwartete Age of Empires 4 heran! Letzteres strotzt zwar nicht gerade vor Innovationen, bietet aber immerhin genau das, was Veteranen wie ich sich von so einem Titel wünschen: solide, handfeste Echtzeitstrategie, wie man sie von früher kennt. Selbst Petra möchte Age of Empires 4 eine Chance geben, und das will was heißen, fasst sie das Genre doch sonst nur unter Schmerzen an. Außer es ist wie früher und sie muss sich nicht groß umgewöhnen.

Chamäleonstrategie

Aber auch wenn es aktuell keine Fülle an Echtzeittiteln gibt, ist das meines Erachtens kein Drama. Denn die werden wiederkommen, wenn auch vielleicht in anderer Form. Schließlich ist kaum ein Genre so offen für Veränderungen und Impulse von außerhalb wie die Strategiespiele. Denkt zum Beispiel an Warcraft 3, das sich seinerzeit mit Helden und Items bei Rollenspielen bediente. Oder das gleich hier im Anschluss getestete Humankind mit seinen Terrainknoheleien. Oder denkt an Pioniere wie Ground Control (und dessen inoffiziellen Nachfolger World in Conflict), die den damals standardmäßigen Basisbau über Bord warfen und damit Hits wie Company of Heroes erst möglich

machten. Und dann gibt es noch Genremixturen in allen Varianten, von Card Battlern im Stil von Slay the Spire über das minimalistische Knobelspiel Into the Breach bis hin zum in dieser Hinsicht echt gelungenen King's Bounty 2.

Ich denke, es ist nur eine Frage der Zeit, bis sich die Echtzeitstrategie mit neuen Spielelementen abermals neu erfindet. Welche Spielelemente das sein werden? Keine Ahnung. Wenn ich das wüsste, wäre ich schon lange bei Relic, Microsoft oder sonst wo vorstellig geworden und hätte einen neuen Job.

Hoffentlich regnet es!

Wobei, eigentlich mag ich meinen Job gerade sehr gerne. Denn just in diesem Herbst gibt es für alte Strategen wie mich nun wirklich genug zu tun. Erst einmal stürze ich mich auf Humankind, das ich dank Xbox Game Pass nicht mal für teuer Geld kaufen muss. Danke, Microsoft! Gleich nach dem Redaktionsschluss dieser Ausgabe fahre ich in den wohlverdienten Urlaub, im Gepäck die Nintendo Switch mit King's Bounty 2. Und danach stürze ich mich auf Disciples: Liberation, muss mich aber beeilen, weil dann ja schon Age of Empires 4 vor den Toren steht und meinen Rechner belagern will. Ich hoffe nur – tut mir leid, Radfahrer und Outdoor-Sportler –, dass das Wetter in diesem Herbst richtig, richtig eklig wird. Denn dann plagt mich kein schlechtes Gewissen, dass ich eigentlich auch mal raus müsste, wenn ich doch viel lieber ein paar Einheiten verschieben, Städte bauen und Zivilisationen erleuchten möchte. ★