

Hardcore-Strategiespiele



WARUM TUN

WIR UNS DAS AN?

Die meisten Spiele sind einsteigerfreundlich und zugänglich. Komplexe Strategietitel von Paradox, Slitherine und Co. gleichen allerdings mehr einer Doktorarbeit. Von Martin Dietrich

Es gab mal eine Zeit, da lag jedem neu gekauften Spiel eine gedruckte Anleitung bei. Darin wurden die grundlegende Steuerung, Spielmechanik und manchmal noch die Hintergrundgeschichte erklärt. Heutzutage spart man sich das Papier, weil viele ihre Spiele auf digitalen Verkaufsplattformen wie Steam kaufen. Handbücher scheinen aber sowieso ihren Nutzen verloren zu haben. In-Game-Tutorials decken das größte ab, und die Branche wird immer besser darin, Neulinge wie Fachkundige gleichermaßen anzusprechen.

Gary Grigsby's War in the East 2 steht derlei neomodischen Trends, gelinde gesagt, skeptisch gegenüber. Wer sich die physische Version des rundenbasierten Strategiespiels für über 90 Euro gönnen möchte, bekommt ein 520 Seiten langes Handbuch mitgeliefert. Zum Vergleich: Der erste Band von Stephen Kings »Der Dunkle Turm«-Reihe umfasst je nach Ausgabe etwa 300 bis 350 Seiten.

Im Schmöcker des Entwicklerstudios 2By3 Games und Publisher Slitherine kann man sich beispielsweise darüber informieren, wie die Zusammensetzung der Luft den Feuchtigkeitsgehalt eines Hexfeldes beein-

flusst oder welche Fortschritte die Panzerentwicklung zwischen 1941 und 1944 erzielte. Wenig überraschend hört sich War in the East 2 nicht nur wie ein steifer Geschichtsvortrag der Schulklasse 10B an, die von klassischen Brettspielen inspirierte Kriegssimulation präsentiert sich auch so. Die vielen Icons, Untermenüs und das gleichförmige Rastermuster sehen aus, als hätte jemand eine Partie Minesweeper ausgedruckt und darauf eine Steuererklärung gekritzelt.

War in the East 2 ist kein gewöhnliches Strategiespiel von Blizzard oder Firaxis, die einem behutsam die Spielregeln erklären und vorsichtig den Komplexitätsregler nach rechts drehen. Stattdessen müssen Spieler und Spielerinnen ab der ersten Minute den Willen zum Lernen und eine hohe Frustration mitbringen. Damit ist der Liebhabertitel in guter Gesellschaft. Wer einmal abseits der üblichen Verdächtigen nach stärkerem Taktikobak sucht, findet eine ganze Reihe von schwerfällig anmutenden Strategiekollagen, die mit einer schier endlosen Anzahl an Mechaniken versuchen, Krieg, Diplomatie und Wirtschaftskreisläufe so detailreich

wie möglich abzubilden. Trotz ihrer Sperrigkeit haben sie aber ein Publikum, das bereitwillig all die Hürden in Kauf nimmt.

Grenzenlose Macht

Die erste Adresse auf unserer Suche nach Antworten ist YouTube. Hier findet man schnell Leute, die sich auf ausufernde Strategiespiele spezialisiert haben. Einer davon ist Chris alias »Medicus«. Auf seinem Kanal spielt er Zeitfresser wie Hearts of Iron 4, Strategic Command oder auch das erwähnte War in the East 2. Er sagt: »Ein Strategiespiel gibt dir ein besonderes Problem, und wenn es ein komplexes Strategiespiel ist, gibt es dir eine ganze Reihe von Möglichkeiten, das Problem zu bearbeiten. Je mehr Möglichkeiten du hast, es zu bearbeiten, desto interessanter ist es für mich.«

Bruce Shelley, neben Sid Meier einer der Urväter von Civilization, nannte eine seiner zentralen Designleitlinien einmal die »umgekehrte Pyramide der Entscheidungsfindung«. Am Anfang einer Civilization-Partie haben wir eine sehr übersichtliche Auswahl an Optionen. Es gibt mit dem Siedler nur

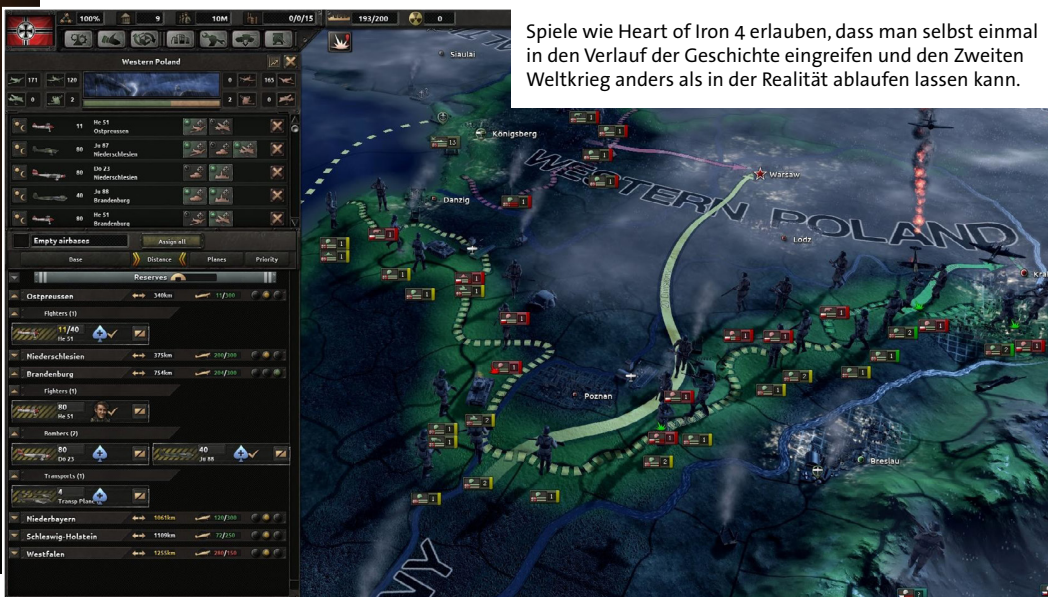


Die Geschichten in Crusader Kings 3 sind nicht vordefiniert, sondern ergeben sich durch unsere Handlungen, wodurch sich das gesamte Erlebnis sehr persönlich anfühlt.

und Prinzensohnmännern den Zorn des Papstes nach sich zog.

Viele Strategiespiele nutzen zu dem realen Szenario wie den Zweiten Weltkrieg, was die Möglichkeit bietet, in den Verlauf der Geschichte einzugreifen. »Bei jedem Spiel, was einen historischen Aspekt hat, versuche ich auch den historischen Weg zu gehen, um einen Vergleich zu haben. Wie schneide ich im Vergleich zur Geschichte ab? Wie gut simuliert das Spiel die reale Geschichte?«, überlegt Medicus. Allerdings wird dabei meistens die Politik vom Spielgeschehen entkoppelt. Man nutzt nur zu gerne die bekannten Uniformen und Waffentypen als optische Aufmachung, ignoriert den Rest aber gewisslich. Wenn man mit Nazi-Deutschland in Hearts of Iron 4 alle Kontrahenten besiegt, muss man sich nicht damit auseinandersetzen, was für Folgen dieser Sieg für den Rest der Welt hätte. Ein Umstand, den auch die von uns befragten Spieler beschäftigt.

»Ich bin da zwiespalten«, sagt Heinemann. »Meine Perspektive als Politikwissenschaftler und Historiker ist, dass wir darüber nachdenken müssen, was tut das eigentlich mit uns als Spielende, wenn wir so eine einheitliche, neutralisierte Darstellung haben? Andererseits kann ich verstehen, wenn man das Spiel mehr oder weniger losgelöst davon erleben will und mehr die taktische, strategische Herausforderung darin sieht.«



Spiele wie Heart of Iron 4 erlauben, dass man selbst einmal in den Verlauf der Geschichte eingreifen und den Zweiten Weltkrieg anders als in der Realität ablaufen lassen kann.

eine einzige Einheit, die bewegt werden muss, um eine Stadt zu gründen. Mit jeder weiteren Runde kommen neue Problemfelder hinzu, die sich natürlich aus der vorherigen Entscheidung ergeben. Plötzlich wollen Wunder gebaut werden, Barbaren greifen an, und die eine Handelsroute klemmt. Die umgekehrte Pyramide mit nach oben hin steigender Komplexität garantiert einen angenehmen Spielverlauf. Die millionenfach verkauften Exemplare von sechs Civilization-Spielen zeigen: Das Konzept funktioniert.

Der Nachteil ist, wie uns der Strategieklassiker dadurch in der Entscheidungsfindung einengt und einen Plan vorgibt. Warum haben wir nicht gleich zu Beginn ein ganzes Repertoire an Möglichkeiten, um unsere eigene Zivilisation zu justieren und erste Strategien auf den Weg zu bringen? Klar könnten wir dann sofort scheitern, aber vielleicht entdecken wir ja auch eine völlig neue, eigene Herangehensweise. Komplexere Genrevertreter erfüllen genau diese Sehnsucht nach größtmöglicher Kontrolle und Individualität, womit wir die nächste Besonderheit dieser Spiele identifiziert hätten.

»Man ist in einer göttlichen Rolle, man kann alles bestimmen, alles kontrollieren. Selbst entscheiden, wohin die Geschehnisse des Landes oder der Dynastie gehen sollen«, sagt Jan Heinemann. Der Politikwissenschaftler lädt auf YouTube als »Let's Play History« Videos zu verschiedenen Strategiespielen mit historischem Hintergrund hoch. Heinemann betont, dass gerade die Einzigartigkeit jedes Spieldurchgangs für ihn den Reiz ausmache. »Dann entstehen aus dieser Spielwelt, in der man sich bewegt und über die man bestimmen kann, Narrative, mit denen man irgendwie auch emotional verbunden ist.«

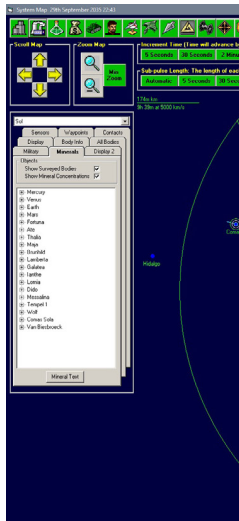
Die besseren Rollenspiele?

Globalstrategie der Marke Crusader Kings 3 produziert durch eine Vielfalt an ineinandergreifenden Mechaniken ständig neue Geschichten, ohne dass Entwickler Paradox selbst etwas vorgeben müsste. In Steam-Reviews oder auf Reddit kann man Abertausende Spielberichte nachlesen, die davon handeln, wie fehlgeschlagene Mordkomplotte Königreiche zum Einsturz brachten oder wie die Eheschließung zwischen König

Der YouTuber »Toryn Gent«, der Paradox-Spiele eher als Einstieg in das Genre der Hardcore-Strategiespiele ansieht, legt Strategieinteressierten besonders Shadow Empire nahe. Hier erobern wir prozedural generierte Planeten und erstellen Logistiknetzwerke, die unsere Militäreinheiten mit Nachschub versorgen. Einmal legte eine Herde von riesigen Alien-Krebsen seine Hauptversorgungsstraße lahm, erzählt Toryn. »Obwohl ich verlor, hat es mir Spaß gemacht.« Frustration empfand er nicht, wenn gleich der Zufallsfaktor entschied, dass genau dort die unbeweglichen Tiere den Weg verstopften und seinen bisherigen Plan zu nichts machten. Es war einfach eine gute Geschichte mit unerwarteter Wendung. »Ich finde, dass man bei Strategiespielen besser eine Rolle spielen kann als in den meisten Rollenspielen«, sagt Toryn.

Eine Frage des Typs

Andere hätten in dieser Situation vielleicht die Lust verloren oder erst gar nicht angefangen, weil Shadow Empire für seine strategische Finesse einiges von uns abverlangt.



In diesem Zusammenhang oft zitiert: das Flow-Modell. Ein Spiel sollte demnach nicht zu leicht oder zu schwierig sein. Es muss am Mittelstreifen zwischen Zugänglichkeit und Anspruch entlangfahren. Dann stellt sich ein befriedigendes Gefühl ein, und wir bemerken gar nicht, wie die Spielzeit wächst. So weit die Theorie. »Das Flow-Modell hat sich bewährt, aber es hat auch eine zu begrenzte Perspektive, denn Menschen mögen Komplexität«, sagt Mekler. Besonders ambitionierte Strategiespiele zeigen, dass uns Spiele durchaus mehr zutrauen können, wenn sie ein bestimmtes Klientel ansprechen. »Also, wo ich ein Spiel neu starte, ist sehr häufig, wenn ich an dem Punkt angelangt bin, wo ich sehe, jetzt werde ich automatisch gewinnen, egal was ich mache. Da verliere ich die Motivation«, sagt der YouTuber Medicus und beschreibt damit schon sehr gut einen bereits erforschten Spielertypus.

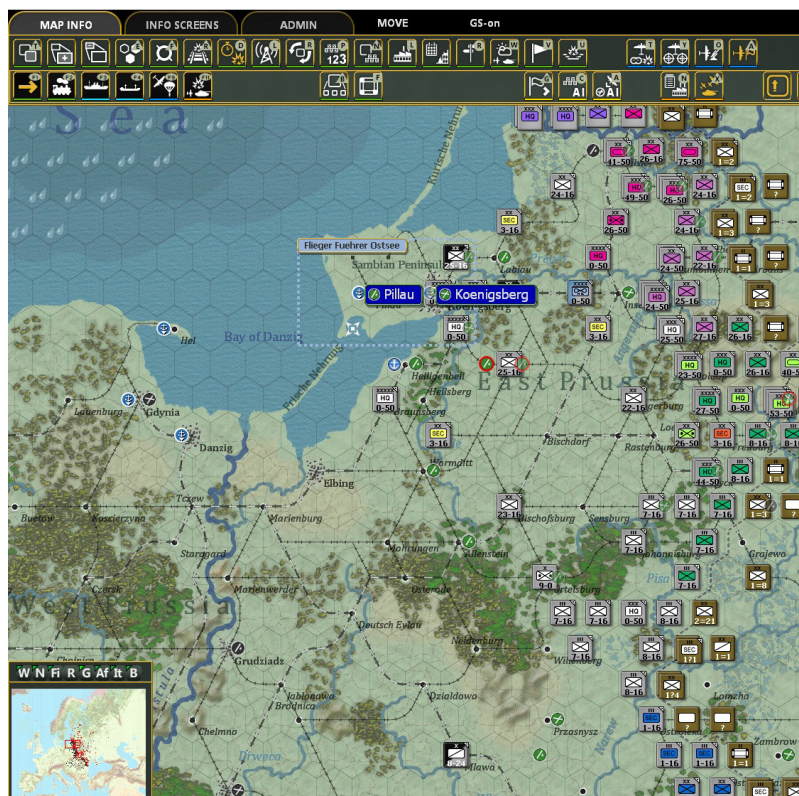
Bisher haben wir uns nur die Konsumenten-
sicht angeschaut. Zeit, sich den Produzen-
ten zuzuwenden. Sie dürften ja am besten
wissen, wieso ihre Spiele trotz aller Eigen-
heiten erfolgreich sein können. Zu unserer
Überraschung machten die kontaktierten
Entwicklerstudios eine Sache sehr schnell
klar: Übertreibe es mit der Komplexität bloß
nicht! »Viele komplexe Spiele machen den
Fehler, Tiefe mit Komplexität zu verwech-
seln. Hundert spezielle Regeln zu haben
und die Ausrüstung jedes Infanteristen bis
hin zu einer Wasserflasche zu simulieren,
führt nicht immer zu einer wirklichen Spiel-
tiefe, also der Fähigkeit, Herausforderungen
auf verschiedene Weise sinnvoll anzuge-
hen«, sagt Mikhail Sherstennikov. Früher
entwickelte Sherstennikov Mods für Ar-
mored Brigade und Wargame: Airland Bat-
tle. Aktuell arbeitet er als Soloentwickler an
seinem ersten eigenen Spiel.

Auch die vertrackten Spielaspekte bei der 4X-Weltraumstrategie Distant Worlds: Universe können gezähmt werden. Man kann jedes Schiff einzeln kommandieren und die Wirtschaftspolitik jedes eroberten Planeten im Detail bestimmen. Wer irgendwann ganze Sternensysteme managen muss, will das vielleicht aber dem Computer überlassen.

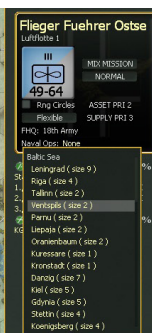
Regiments verbindet Komplexität mit Grafik, vor der auch verwöhnte Spieler nicht Reißaus nehmen müssen.

The screenshot shows a 3D-rendered battlefield from the game Regiments. In the foreground, there are several soldiers in a grassy field. In the middle ground, there are tanks and other military vehicles. In the background, there are trees and a large explosion or fire. A mini-map is visible in the top right corner, showing the overall layout of the battlefield. The text 'Speed x1.00' is also visible on the mini-map. At the bottom left, there are icons for 'New Regiment', 'New Tank', 'New Gun', and 'New Soldier'. At the bottom center, there is a 'New TP' button. At the bottom right, there is a grid of icons representing different units or weapons.





Rein optisch macht Gary Grigsby's War In The East 2 nicht gerade viel her. Das ist auch gar nicht so schlimm. Die Magie dieser Spiele findet im Kopf der Spieler und Spielerinnen statt.



omatisierung optional ist, werden so auch diejenigen abgeholt, die Multitasking als Lebensaufgabe ansehen. »Wenn man ein Spiel mit höherer Komplexität entwickelt, sollten die Spieler und Spielerinnen so wenig wie möglich über die Komplexität nachdenken müssen. Überfordere nicht mit 84 Entscheidungen, sondern stufe die Entscheidungen mit begrenzten Auswahlmöglichkeiten ein, vorzugsweise nicht mehr als fünf pro Stufe«, ergänzt Alvaro Sousa, Game Designer der Kriegssimulation Warplan. Die umgekehrte Pyramide der Entscheidungsfindung gilt am Ende auch für die Hardcore-Fraktion.

Es gibt also viele Möglichkeiten, den Komplexitätsgrad einzuschränken, ein Problem bleibt aber. Die Spiele, die häufig nur von einem winzigen Team entwickelt werden, müssen immer noch fair sein. »Warplan ist jetzt seit zwei Jahren auf dem Markt, und ich arbeite noch immer am Balancing, da die Leute ständig neue und kreative Wege finden, die Regeln auszunutzen«, sagt Sousa.

In Dominions 5: Warriors of the Faith kämpfen wir als Gottheit mit unserer Armee gegen andere magische Überwesen. Mit mehr als 900 einzigartigen Zaubern und 80 spielbaren Nationen, die jeweils eigene Einheiten besitzen, gibt es mehr als einen Grund, warum das Balancing ein Ding der Unmöglichkeit darstellen sollte. Interessanterweise kann aber gerade die Feature-Vielfalt das Problem von selbst lösen. Im Interview mit einem Fan-Blog meinte Dominions-Entwickler Kristoffer Osterman einmal, dass durch den enormen Umfang an übermächtigen Einheiten automatisch gedacht sei. »Es gibt so viele Zaubersprüche und Einheiten, dass jede Killerstrategie wahrscheinlich bereits einen möglichen Konter hätte.« Und wenn doch eine Strategie alle anderen

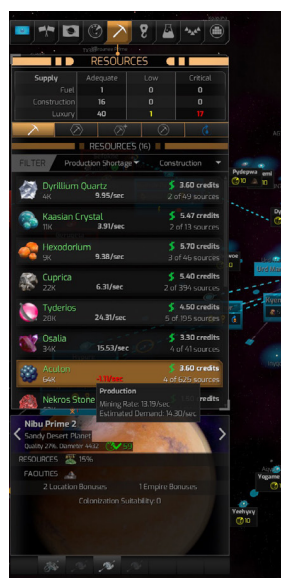
sticht, könne man das Spiel patchen oder der Community durch Mods das Balancing überlassen, sagt Osterman.

Eine wohlige Nische

Spieler und Spielerinnen von Hardcore-Strategiespielen sind eine kleine, aber eingeschworene Gemeinschaft, die auch mit einer eher rudimentären Optik weniger Probleme hat. Man setzt zwar im Regelfall keine Millionen Exemplare ab, die Loyalität der Fans kann sich aber auszahlen. »Wir bauen eine langfristige Beziehung zu unserer Community auf, und viele unserer Verkäufe stammen von Stammkunden«, fasste Development Director Iain McNeil 2014 die Geschäftspraktik von Slitherine zusammen. Manche DLCs erreichen laut McNeil über 50 Prozent der Käuferschaft des Originalspiels. Industrieweit sind Zahlen im einstelligen Prozentbereich

üblich. »Wir haben Hunderte von Kriegssimulationen, die so ziemlich jeden denkbaren Zeitraum abdecken. Es ist ein ganz anderes Modell als fast jeder andere Publisher, aber es funktioniert sehr gut.«

Der Tenor der Entwicklerstudios, die uns ein Statement zukommen ließen, ist ähnlich. Die Nachfrage nach komplexen Strategiespielen ebbe nicht ab, und ein kleines Entwicklerstudio könne sich damit über Wasser halten. »Es gibt auch nicht viel Konkurrenz. Ein Metroidvania muss etwas Spektakuläres tun, um sich von einer ganzen Reihe hochrangiger Konkurrenten mit nahezu perfekten Produktionswerten abzuheben. In unserem Fall? Eine bestimmte Nische kann ein paar gute Spiele haben, die fünf bis zehn Jahre alt sind, von denen einige auf fast 20 Jahre alten Engines laufen«, meint Regiments-Entwickler Sherstennikov. ★



Von einzelnen Schiffen und Pflanzen bis zu ganzen Galaxien können wir in Distant Worlds 2 eigentlich alles managen. Durch viele optionale Automatismen will uns das Spiel nicht zu sehr überfordern.

