

Diplomacy is Not an Option

DIPLOMATIE IST ... SCHWIERIG

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: – Entwickler: **Door 407** Termin: **2022**

Im neuen Mittelalterspiel treffen Echtzeitstrategie und Survival auf unnachgiebige Feinde. Unglaublich unzählige unnachgiebige Feinde. Von Jonas Gerhardt



Jonas Gerhardt

Als Stronghold vor gut zwei Jahrzehnten erschien, fehlte Jonas zunächst das nötige Taschengeld, um seine damals noch bescheidene Strategiespielesammlung zu erweitern. Also musste die Demo-CD herhalten. Rauf und runter spielte er diese eine einzige Mission, bis er endlich das komplette Spiel in den Händen hielt. Seitdem bilden Burgen und Strategie für ihn ein heiliges, untrennbares Gefüge, und umso mehr freut er sich, mit Diplomacy is Not an Option ein Spiel anschauen zu können, das genau auf diese Tugenden setzt.

In den Endlosszenarien von Diplomacy is Not an Option können Festungen gigantische Ausmaße annehmen.



»Seid begrüßt, Sire!« Wer bei diesen Worten schwärmerisch an die glorreichen Tage von Stronghold zurückdenkt, dem wird bei Diplomacy is Not an Option schnell das Herz aufgehen. Bereits das Menü macht die kühnsten Strategenträume wahr. Es gibt eine vielversprechende Kampagne, zeitfressende Endlosspielszenarien, das obligatorische Tutorial. Sogar die Spieloptionen lassen freudig schmunzeln. Unter dem Reiter »Diplomatie« wird die Wahl gelassen zwischen »Nein«, »Aus« und »Ist keine Option!«. Hah! Netter Gag, liebe Entwickler, als wahrer Strategieexperte will ich sowieso voller Tatendrang auf ins Gefecht! Mehrere verzweigte Stunden inklusive vieler erfolgreicher Neustarts später wünsche ich mir aber möglicherweise, ganz vielleicht dann doch so etwas wie eine Diplomatiefunktion.

Trügerische Idylle

Dabei startet jede Partie so beschaulich und unschuldig. Im putzigen Polygon-Look laufen Bürger geschäftig zwischen den Gebäuden, Hühner jagen am Kornspeicher umher, und am Waldrand verschwinden Hirsch und Reh im strahlenden Grün. Das Hofleben floriert. Zumindest bis vor kurzem. Ausgerechnet an Gold mangelt es derzeit, denn der Pöbel möchte neuerdings steuerfrei leben! Die Rebellion der Untertanen ist der Ausgangs-



Anfangs müssen wir mit einfachen Holzmauern vorliebnehmen.

punkt der Kampagne. Die ist aktuell noch alles andere als riesig, sondern beinhaltet während der Early-Access-Phase des Spiels nur zwei Missionen. Der Entwickler Door 407 verspricht aber ordentlich Nachschub zum vollständigen Release. Die Missionskarte, auf der wir unsere nächsten Schritte planen, zeigt schon viele zurzeit nicht zugängliche Regionen und gar Kontinente. Der aktuelle Mangel an Content ist ohnehin halb so wild, denn für die zweite Mission habe ich bereits so viel Zeit und Nerven gebraucht wie für

manch andere komplette Strategiekampagne (bis zu 20 Stunden).

Unsere Burg gegen die Welt

Nach bitterbösen, humorvollen Zwischensequenzen besteht für jede Mission die Wahl aus drei Schwierigkeitsgraden. Als Veteran des Genrekollegen They Are Billions spricht mich der mittlere an: »Herausforderung angenommen«. Ziel ist es, die eigene Festung gegen die immer größeren Angriffswellen der Rebellen zu verteidigen. In ordentlicher Tower-Defense-Manier ziehen wir dafür etliche Türme und Mauern hoch, die wir mit zahlreichen Soldaten und Katapulten bestücken. Fantastische Elemente finden auch ihren Einzug, dann dürfen wir auf Gegnermassen Lichtblitze und Meteoriten schleudern.

Zeitgleich benötigen wir eine funktionierende und wachsende Infrastruktur, um unser Heer zu vergrößern. Dafür müssen wir expansiv handeln und uns ausbreiten, da Ressourcen wie Holz und Stein endlich sind. Ein wachsendes Reich bedeutet auch breitere Fronten. Eine Schwäche, die unser Gegner gnadenlos ausnutzt. Ab einem gewissen Zeitpunkt schicken die Rebellen pausenlos Truppen aus allen Richtungen.

Wer nicht rechtzeitig mit den Aufsässigen fertig wird, hat keine Verschnaufpause bis zur nächsten, teils gigantischen Gegnerwelle. Schnelles Agieren und viel Multitasking sind daher gefragt, um stets Herr oder Herrin der Lage zu bleiben. Die schwache, teils selbstmörderisch wirkende Wegfindung der eigenen Truppen macht einem da nicht selten einen Strich durch die Rechnung, was zu einigen Frustramenten führt. Erst durch mehrmalige Neustarts, das Justieren meiner Truppenaufstellung und die Optimierung meiner Baureihenfolge durfte ich am Ende wieder glücklich die Steuern meiner geläuterten Bevölkerung eintreiben.

Hardcore-Strategen werden mit Diplomacy is Not an Option ihre wahre Freude haben. Übrigens: Der leichteste Schwierigkeitsgrad »Ein Spaziergang durch den Park« ist definitiv keine entspannte Auszeit, sondern bietet bereits herausfordernde Belagerungen und ähnelt somit eher »normal« statt »leicht«.



Im späteren Spielverlauf greifen die Schergen von mehreren Seiten an.



Sogar Meteoriten können wir auf unsere Feinde feuern.



Nahrung, Holz, Stein und Eisen bilden die Grundressourcen.

Überlebenskampf

Der Kern und das Prunkstück von Diplomacy is Not an Option sind die unglaublich riesigen, schön in Szene gesetzten Schlachten. Die schiere Masse an Gegnern, die sich einem entgegenwirft, versetzt einen regelmäßig ins Staunen und lässt schnell vergessen, dass gerade die eigene Festung in Schutt und Asche gelegt wird und sich Leichenberge türmen. Beides, aber vor allem Letzteres sollte tunlichst vermieden werden, denn Gefallene müssen auf einem Friedhof bestattet werden. Wer das aufschiebt, riskiert eine Seuche und besiegelt damit den langsamen, leidvollen Untergang der Bevölkerung.

Ebenso müssen wir als vorbildlicher Lord dafür sorgen, dass unsere verblendeten, treuen Untertanen stets genug Futter auf den Teller bekommen. Immerhin helfen uns zahlreiche Mikromanagement-Features.

Apropos Nahrungsversorgung: Wer sich vom Spiel den Tiefgang eines Städtebau-

oder Wirtschaftssimulators erhofft, der wird enttäuscht. Statt einer Produktionskette erzeugen beispielsweise unsere Farmen Weizen, Mehl und das finale Brot einfach als eine Art All-Inclusive-Gebäude.

Die Ressourcenbeschaffung findet ohne Umwege statt. Zwar gibt es Technologiestufen für mächtigere Gebäude und Waffen sowie einen Forschungsbaum. Von den 32 Forschungen ist aber knapp die Hälfte nahezu nutzlos. Insgesamt wirken somit Aufbau, Wirtschaft und Forschung zu simpel.

Mehr. Immer mehr!

Mehr unterschiedliche Einheiten, noch größere Burgen, noch größeres Spektakel. Genau diese Punkte rückt Door 407 in der Entwicklung bis zum finalen Release weiter in den Mittelpunkt. Noch nicht einzuschätzen ist, ob die Kampagne langfristig motivieren kann. Wird die Story mehr Tiefgang entwickeln? Kann das Spielprinzip immer aufs

Neue motivieren? They are Billions ist genau in diesen Punkten gescheitert. Ein spannender, bereits vorhandener Ansatz ist die Möglichkeit, ab der zweiten Mission die Seiten zu wechseln und der Rebellion beizustehen. Fortan kämpfen wir für die gerechte Sache des Pöbels auf der Missionskarte. Abgesehen vom nochmals gestiegenen Herausforderungslevel ändert sich aktuell sonst aber nichts am Aufbau- und Verteidigungsprinzip. Und auch nichts an der Wegfindung. ★

MEINUNG

Jonas Gerhardt
@GameStar_de



Egal ob in Starcraft, Warcraft oder Age of Empires: Ich liebe Verteidigungsmissionen! Die anfangs winzige Basis zu einer stattlichen Festung umzuwandeln, um gegen zahlreiche Feindeshorden zu bestehen, ist für mich das Highlight jeder Kampagne. Und wenn ein Spiel wie Diplomacy is Not an Option sich noch von Klassikern wie Stronghold inspirieren lässt, dann steht dem Verkaufserfolg doch eigentlich nichts mehr im Wege. Tatsächlich aber stand meinem persönlichen Siegeserfolg in der zweiten Mission vieles im Wege. Diplomacy is Not an Option ist ein spaßiges, aber extrem kniffliges Echtzeitstrategiespiel, das Fehler gnadenlos bestraft. Meine anfängliche Naivität wich dem eisernen Willen, die Kampagne auf den höheren Schwierigkeitsgraden zu meistern. Trial&Error, viel Schweiß und Herzblut standen auf der Tagesordnung. Wer eine Herausforderung sucht, der wird sie hier garantiert finden.



Die Lichtwechsel zwischen Tag und Nacht sind hübsch anzusehen.