Stormgate

WOLLEN WIR **DAS?**

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **–**
Entwickler: **Frost Giant Studios** Termin: **2023**

Der geistige Nachfolger von Warcraft 3 und Starcraft 2 könnte der nächste Hoffnungsträger der Echtzeitstrategie werden. Wären da nur nicht die Stolpersteine Free2Play und E-Sport.

Von Natalie Schermann

Weitere Episoden der Storykampagne sollen nach Release gegen Echtgeld verfügbar sein.

Das Entwicklerteam Frost Giant hat sein erstes Echtzeitstrategiespiel Stormgate angekündigt. Wie, das sagt euch nichts? Dann so: Ein Team aus ehemaligen Blizzard-Entwicklern und Größen der Spieleindustrie hat auf dem diesjährigen Summer Game Fest den geistigen Nachfolger von Warcraft 3 und Starcraft 2 vorgestellt. Die ambitionierte Vision: das Genre der Echtzeitstrategie wiederbeleben und gleichzeitig zugänglicher für neue Zielgruppen machen. Eigentlich Grund zur Freude. Doch im selben Atemzug werden Begriffe wie »Free2Play«, »Social RTS« und ein Fokus auf »E-Sports« erwähnt. Was das mit dem Erbe von Warcraft 3 zu tun hat und ob die Entwickler nicht Angst haben, an ihren größten Fans vorbei zu entwickeln, haben wir Production Director Tim Morten (Starcraft, Command & Conquer) sowie Game Director Tim Campbell (Warcraft 3, Wasteland 3) im Interview gefragt.

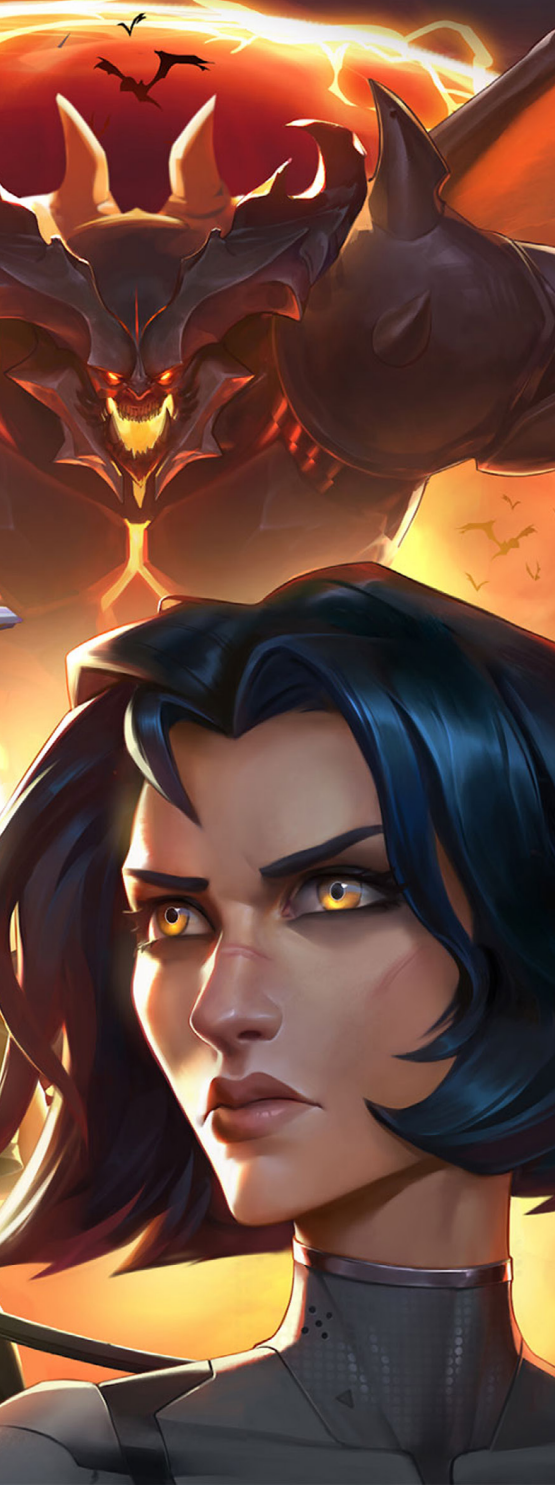
Was ist Stormgate überhaupt?

Stormgate spielt in einer postapokalyptischen Zukunft und verbindet Science-Fiction und Fantasy. An einem Setting, in dem die Menschen ums Überleben kämpfen, hat sich Tim Campbell allerdings nach seiner Zeit als Game Director für Wasteland 3 bereits sattgesehen. Stattdessen soll für das neue RTS ein hoffnungsvollerer Ton angeschlagen werden: »Wir wollen uns anschauen, was in der Zeit danach passiert, wenn alles auseinandergefallen ist. Was kommt als Nächstes? Früher oder später werden sich die Überlebenden an die neuen Umstände gewöhnen, und vielleicht entsteht ja neues Leben oder sogar eine neue Kultur.« Das Geschehen findet also in einer post-postapokalyptischen Zeit statt, in der die Menschen gegen die neue Bedrohung – die dämonenartigen Infernals – ankämpfen müssen. »Ja, die Menschen kämpfen immer noch ums Überleben«, fährt Tim Campbell fort. »Aber es gibt auch Hoffnung. Vor allem in der Zeit von Covid haben sich viele Menschen isoliert gefühlt und hatten mit Unannehmlichkeiten zu kämpfen. Da war es manchmal schwierig, das Licht am Ende des Tunnels zu sehen. Deshalb wollen wir uns mit einem optimistischen Setting befassen, statt uns auf den Untergang einer Zivilisation zu fokussieren.«

Die spielbaren Fraktionen

Frost Giant kündigte nur zwei spielbare Fraktionen an: die Menschen und die bereits erwähnten Infernals. Weitere Fraktionen sind für die Zeit nach dem Release aber schon geplant. »Wir bezeichnen unseren Storymodus als fortlaufenden Modus«, erzählt uns Campbell. »Wir werden in Zukunft neue Inhalte in Episodenform nachliefern.«

Viele Details zu den Spielweisen, Waffen und Besonderheiten der unterschiedlichen



Stormgate will für jeden Spielertypen den richtigen Modus bieten.

Die Infernals sind die Gegenspieler der Menschen in Stormgate.

Die Menschen setzen im Kampf auf Technik, etwa auf Mechs.

Zivilisationen wollen beziehungsweise können die Entwickler noch nicht verraten, schließlich seien viele Aspekte noch nicht final. Ein paar erste Eindrücke teilt Tim Campbell aber dann doch mit uns: »Bei den Menschen dreht sich alles um Anpassungs- und Widerstandsfähigkeit. Also darum, sich zusammenzutun, um Schwierigkeiten zu überstehen. Die Infernals hingegen haben andere Motivationen. Sie sind ein Volk von Eroberern, die sich durch Portale – die namensgebenden Stormgates – bewegen, um an neue Ressourcen zu gelangen und ihre Ziele zu erfüllen.« Wie schon bei Warcraft 3 und Starcraft 2 sollen sich die Fraktionen »höchst asymmetrisch« spielen: »Wir haben das schon in vielen unterschiedlichen Echtzeitstrategiespielen gesehen. Aber wir wollen das noch tiefer verfolgen, um total unterschiedliche Mechaniken für die Infernals und die Menschen zu kreieren.«

Den Infernals stehen beispielsweise mehr Einheiten zur Verfügung, um das Gefühl einer überwältigenden und einschüchternden Besatzungsmacht zu vermitteln. Das menschliche Volk hingegen hat weniger Einheiten, diese sind dafür anpassungsfähiger und vielseitiger. Im Gegensatz zu Starcraft 2 soll der Fokus von Lufteinheiten auf Landeinheiten verschoben werden. Die Gründe dafür sind das Terrain und die Maps von Stormgate, die den Spielern viele Möglichkeiten für taktische Platzierungen und Interaktionen mit der Umgebung bieten. »Lufteinheiten würden den Einfluss des Terrains [auf das Gameplay] einfach wieder negieren«, erklärt Tim Campbell.

Einige Besonderheiten der Fraktionen würden außerdem besonders im Koop-Spiel auffallen, sagt der Game Director: »Der Teammodus in Starcraft 2 wurde nach dem Hauptspiel veröffentlicht, also auch schon nachdem die Fraktionen designt wurden.« Frost Giant hat mit Stormgate jetzt den Vorteil, die Fraktionen schon mit dem Teamplay im Hinterkopf zu erstellen. So sollen sich beispielsweise die Menschen und die Infernals im gemeinsamen Spiel gut ergänzen.

Welche Spielmodi wird es geben?

Aus der Vision, Stormgate zu einem zugänglichen Echtzeitstrategiespiel zu machen, geht auch die Philosophie hervor, allen Spielertypen einen Platz zu bieten. Dabei stützen sich die Entwickler auf vier Säulen:

- Storykampagne
- Koop-Modi
- kompetitive Modi und E-Sport
- Community-Inhalte

Neben einer klassischen Storykampagne planen die Entwickler Eins-gegen-eins- und

Unter anderem soll sich Riot Games an der Finanzierung beteiligt haben.

Stormgate spielt zwar in einem post-postapokalyptischen Setting, sie Entwickler wollen aber Optimismus und Hoffnung vermitteln.

Drei-gegen-drei-Matches, in denen Spieler (gemeinsam) gegen KI-Gegner oder gegen andere Spieler antreten können. Für die RTS-Community stellen sie außerdem einen In-Game-Editor zur Verfügung, also den, den Frost Giant auch selbst für Stormgate benutzt. Damit wollen sie das Tor für User-generierte Inhalte öffnen und viel Raum für Kreativität aus der Spielerschaft bieten.

»Das erste richtige Social-RTS«

Als geistiger Nachfolger von Spielen wie Starcraft 2 soll Stormgate das Spielgefühl der Klassiker einfangen, statt das Gameplay erheblich zu verändern. »Natürlich wird sich Stormgate dennoch anders anfühlen«, erklärt Tim Morten. »Genauso wie sich Warcraft 3 anders als Starcraft 2 angefühlt hat.« Die größte Innovation von Stormgate liegt laut den Entwicklern aber in der sozialen Komponente. Jeder Spielmodus kann gemeinsam mit anderen Spielern erlebt werden: »In jedem dieser Modi wird es die Möglichkeit geben, sich mit anderen Spielern zusammenzuschließen und zu vernetzen. Das ist eine große Innovation für uns!« Stormgate soll darüber hinaus beim E-Sport mitmischen. »Es gab so viele fantastische, aber eher unbekannte Turniere für Warcraft und Starcraft. Die fanden allerdings alle außerhalb der Spiele statt«, erzählt Tim Morten. Wir wollen diese Funktion ins Spiel einbauen, damit jeder gegen seine Freunde, seine Kollegen oder Mitschüler antreten kann. Das erhöht die Sichtbarkeit [derartiger Turniere] und die Möglichkeit für Spieler, ihnen beizutreten. Ich glaube nicht, dass jeder von uns das Talent hat, ein professioneller E-Sportler zu werden. Aber jeder hat die Skills, um gegen seine Freunde oder Arbeitskollegen anzutreten.«

Aber was bedeutet das nun für Singleplayer-Fans? Müssen sich Solospieler jetzt einfach damit abfinden, dass sie jederzeit Teil der Stormgate-Community und mit anderen Spielern vernetzt sind? »[Zu diesem System] müssen wir uns noch viele Gedanken machen«, antwortet Tim Morten. »Das ist eins der Gebiete, auf dem wir noch ausgiebiges Spieler-Feedback brauchen.« Stormgate soll aber die Spieler zu keinem

Neben einem Fokus auf soziale Aspekte soll auch der E-Sport-Bereich von Stormgate gestärkt werden.

Zeitpunkt zu etwas verleiten, worauf sie keine Lust haben, wie Campbell beteuert: »Viele traditionelle RTS-Spiele haben oft das Problem, dass sie eine kurze Kampagne haben, die Spieler schnell durchspielen. Und dann versuchen sie, jeden in das kompetitive Spiel zu lenken. Das möchten wir vermeiden. Wir lieben die zahlreichen Facetten der Echtzeitstrategie.« Angst, mit dem Konzept eines sozialen Echtzeitstrategiespiels und dem Fokus auf E-Sport ihre große Fanbase und Kampagnenliebhaber zu enttäuschen, haben die Entwickler nicht. »Wir gehen an Stormgate mit der Einstellung heran, dass es nicht nur eine richtige Art gibt, um das RTS zu erleben«, fährt Campbell fort. »Wir wollen die Möglichkeit für spaßige soziale Interaktionen schaffen, aber ihr braucht nicht zwangsläufig eine Freundesgruppe dazu. Spieler, die Stormgate und seine Geschichten alleine erleben möchten, können das natürlich auch tun.«

Warum Free2Play?

Die ersten Storykapitel der Kampagne und damit auch die ersten Helden von Stormgate sowie das Koop-Spiel und die kompetitiven Modi sollen direkt zu Release kostenlos für jeden verfügbar sein. Auf Pay2Win-Mechaniken und neumodischen NFT-Kram wollen die Entwickler ausdrücklich verzichten. Stattdessen folgen weitere Inhalte wie Fraktionen oder Kampagnenkapitel – diese gibt es dann aber nur im Tausch gegen Echtgeld. Was vielen Spielern ein Dorn im Auge ist, sehen die Entwickler als große Chance: »[Free2Play] ist eine Fortführung unseres Versuchs, die Hürden für neue Spieler abzureißen«, so Campbell. Diese Erfahrung nimmt Tim Morten auch aus seiner Zeit bei Blizzard mit: »Als wir 2017 die Möglichkeit hatten, Starcraft 2 zu einem Free2Play-Spiel zu machen, haben wir einen enormen Anstieg der Spielerschaft bemerkt. Von Anfang an eine niedrigere Hürde für neue Spieler zu haben, überschneidet sich also mit unserem Ziel, Stormgate zugänglicher für eine größere Zielgruppe zu machen.«

Gleichzeitig bringe dieses Finanzierungsmodell auch mehr Flexibilität für die Spieler. So soll sich jeder seine eigene Stormgate-Erfahrung zusammenstellen können. Wer nur an der Singleplayer-Kampagne interessiert ist, kann sich – falls gewünscht – weitere Kapitel kaufen. Wer allerdings nur die kompetitiven Aspekte mag, kann beispielsweise anschließende, zahlungspflichtige Storyinhalte einfach auslassen.

Für nicht zahlende Spieler stehen der endlose Koop-Modus und die kompetitiven Modi zur Verfügung. Story-Fans werden aber früher oder später zu ihren Geldbeuteln greifen müssen, wenn sie neue Helden und Fraktionen sowie die Story weiter erleben möchten. In welchen Abständen neue Inhalte folgen und wie das Preismodell aussehen wird, ist noch nicht bekannt.

Einen ersten Blick auf das neue Echtzeitstrategiespiel werden ausgewählte Spieler bereits nächstes Jahr werfen können. Frost Giant plant nach aktuellem Status für 2023 eine closed Beta, um Feedback einzusammeln. Spätestens dann wird sich zeigen, ob es Stormgate tatsächlich gelingen könnte, einen zukunftsweisenden Fußabdruck im Genre zu hinterlassen, wie es seinerzeit ein Warcraft 3 geschafft hat. Der Tanz auf allen Partys könnte das allerdings erschweren. ★

Monster gegen Menschen: Wir haben schon innovativere Settings erlebt.

Laut Trailer sind die Menschen im ersten Kapitel der Story auf der Suche nach einem magischen Artefakt.

MEINUNG

Natalie Schermann
@theycallme_lie

»Natalie, hast du nicht Lust, dir das Debut von Frost Giant, einem Team aus Ex-Blizzard-Entwicklern, anzusehen, die RTS wieder groß machen und neuen Spielern einen einfachen Einstieg bieten wollen?« Ja, klar, dachte ich mir. Was kann schon schiefgehen? Gespannt verfolgte ich also die Präsentation von Stormgate. Wie gerne hätte ich den RTS-Fans unter euch von einem starken Storyfokus, spannenden Fraktionen und Helden und einem würdigen Warcraft-Nachfolger erzählt. Doch plötzlich folgten Schlag auf Schlag Begriffe wie »Free2Play«, »E-Sport« und »Social RTS«. Es war, als hätte sich Frost Giant eine Liste der unbeliebtesten Wörter der GameStar-Community geschnappt und zu einer To-do-Liste umgeformt. Na, ob das gutgehen kann?

Ähnliche Experimente mit Free2Play-Plänen und Addon-Kampagnen kennen wir ja zum Beispiel schon von Warhammer 40.000: Dawn of War 3. Ich will ja nicht den Teufel an die Wand malen, aber das Spiel scheiterte bekanntlich an einer zu geringen Spielerzahl. Auch der starke Fokus auf die sozialen Aspekte und den E-Sport machen mir Sorgen. Als Story-Fan zieht man bei Stormgate ganz klar zum Release den Kürzeren. Während die anderen Modi immer wieder gespielt werden können, ist erstmal nach zwei Heldenepisoden das Ende der Geschichte erreicht. Singleplayer müssen dann erst auf neue Inhalte warten, die nur gegen Echtgeld erworben werden können. Wie das Konzept »Social RTS« und die Storykampagne zusammenpassen sollen, darüber scheinen sich auch die Entwickler im Interview noch nicht ganz einig zu sein. Tim Campbell verspricht zwar, dass ihr die Story auch komplett alleine spielen könnt. Tim Morten erwähnt aber, dass dieses Konzept noch ausgearbeitet werden müsse. Frost Giant scheint sich seiner Sache ziemlich sicher zu sein und ist überzeugt davon, unterschiedliche Zielgruppen mit Stormgate bedienen zu können. Ich habe nach dem Reveal aber die Befürchtung, dass das Studio sein neues Projekt komplett an der Fanbase vorbei entwickeln könnte.