

Die Zukunft der Taktik-Shooter

KAUM HOFFNUNG AUF EIN
COMEBACK

**Realistische Taktik-Shooter haben einen besonderen Platz in Phils Herzen.
Doch noch nie stand es so schlecht um sie wie heute.**

**Philipp Elsner**

Phil kam 2013 zu GameStar und verstärkte das Team bereits als Content Manager, freier Autor, Community Manager und leitet heute die Nachrichtenredaktion. Seine Vorliebe für Shooter begann mit Unreal Tournament, Half-Life und Operation Flashpoint. Wenn er nicht gerade spielt, kundschaftet er neue Craftbeer-Kreationen aus oder liest Hard-SciFi-Romane.



Auch in Rainbow Six: Siege sind längst die Seasons und die Skins eingezogen.

Schaut euch mal den Trailer zu Gray Zone Warfare auf GameStar.de oder YouTube an. Große Hersteller würden im Traum nicht daran denken, so etwas zu produzieren. Aber mir geht dabei das Herz auf! Ich liebe realistische Taktik-Shooter. Oft denke ich voller Nostalgie an Meilensteine wie Operation Flashpoint, Delta Force, SOCOM und Vietcong zurück und wie viele Stunden, Tage und Wochen ich in jeden einzelnen davon versenkt habe. Und dann werde ich traurig, denn die Zeiten haben sich geändert, und das Genre, wie wir es einst kannten, kehrt wohl nie mehr zurück. Ein Rainbow Six oder ein Ghost Recon im Tom-Clancy-Geiste der ersten Teile wird es wohl nicht mehr geben. Stattdessen gibt's Rainbow Six: Smol. Aber warum eigentlich?

Taktik-Shooter als Business-Risiko

Große Entwickler und Publisher haben sich von militärischen Settings weitgehend abgewandt oder die Rezeptur so weit an

den Massenmarkt angepasst, dass »Taktik« meistens nur noch als Schlagwort in Trailern oder Marketingtexten vorkommt. Dass heute noch ein Shooter wie Rainbow Six: Raven Shield erscheint, in dem ich selbst mein Team ausrüsten, den Einsatz planen und dann strategische Entscheidungen in der Mission treffen muss, scheint nahezu unvorstellbar.

Der Shooter-Markt ist größer und härter umkämpft als je zuvor, und an jeder Ecke buhlen Spiele um die Aufmerksamkeit der User. Es winken quasi täglich neue Seasons, Battle Passes, In-Game-Shops und der ganze übrige Service-Klimbim, während sich immer mehr Spieler dauerhaft an ein bis zwei Spiele binden. Da wird eben jeden Abend Apex Legends geぞckt, egal was kommt. Und in einem so übersättigten Umfeld ist ein komplexer Taktik-Shooter mit Anspruch, steiler Lernkurve und ohne klare Ansatzpunkte zur Monetarisierung ein immenses Risiko, das kaum ein Hersteller überhaupt bereit ist, einzugehen.



Gray Zone Warfare wird in Brünn in der Tschechischen Republik von Madfinger Games entwickelt.

Service-Spiele regieren

Selbst Rainbow Six: Siege musste sich nach und nach von seinem geerdeten und glaubhaften Terroristen-vs-Spezialeinheit-Setting verabschieden, um mit neuen und coolen futuristischen Gadgets immer frisch, neu und angesagt zu bleiben. Übrigens mit großem Erfolg: 2024 erreichte Siege einen neuen Steam-Höchststand – fast neun Jahre nach Release.

Wenn im AAA-Markt also kein Platz mehr für authentische Taktik-Shooter bleibt, dann muss man auf dem Indie-Markt suchen. Der hat immerhin wirklich gute Spiele hervorgebracht und manche davon sogar zu bleibendem Erfolg geführt. Ja klar, Squad, Ready or Not oder auch Escape from Tarkov machen kaum Kompromisse bei Realismus und Anspruch und haben sich so ihre eigene Fanbase aufgebaut. Doch die wenigsten dieser Projekte erreichen überhaupt noch eine signifikante Zielgruppe, manche sterben aufgrund fehlender Ressourcen, mangelnden Interesses oder einer zu geringen Update-Taktung bereits im Early Access einen langsamen und stillen Tod. Denn kleine und unabhängige Entwickler sind meist einfach nicht in der Lage, schnell auf Fan-Wünsche zu reagieren, alle zwei Monate eine neue Season rauszuhauen oder uns eine Freischaltkarte mit 500 Rängen vor die Nase zu halten, damit unsere Aufmerksamkeit nicht abwandert.

Friedhof der Taktik-Shooter

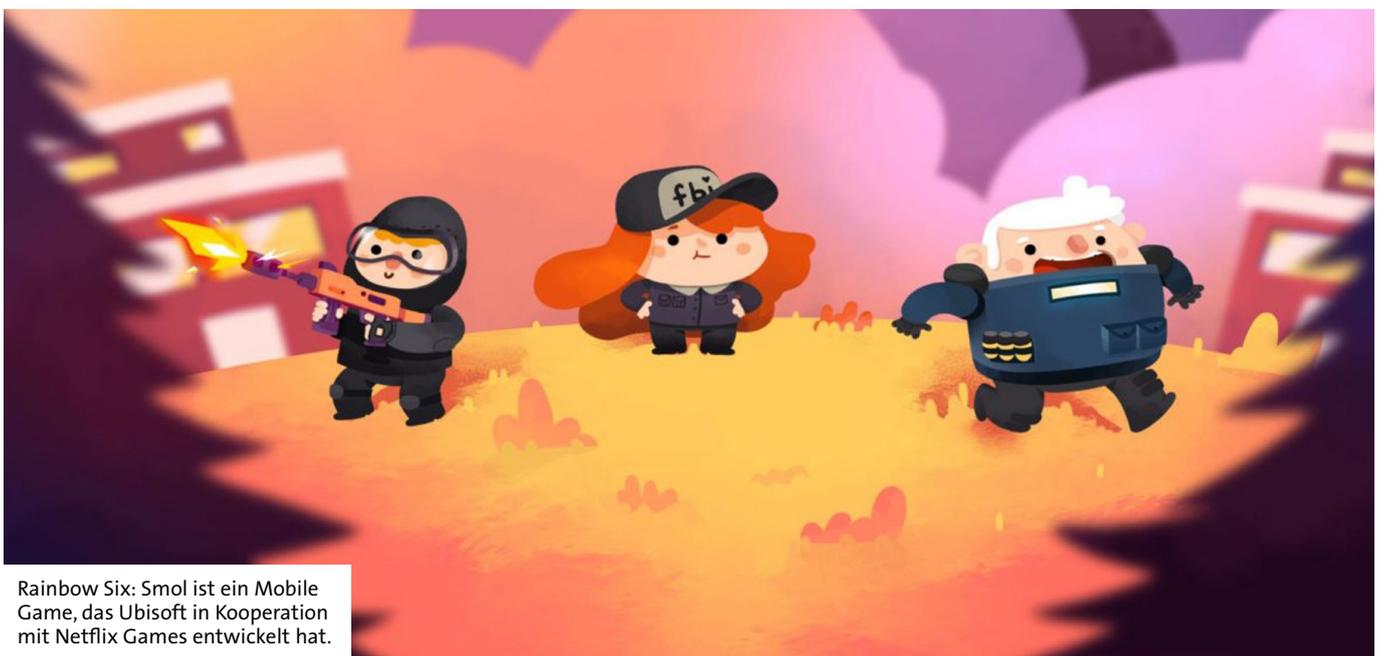
Aber genau das ist heutzutage die Erwartungshaltung: Das Konzept Games as a Service hat das Spielverhalten am Markt verändert. Nur ein guter Taktik-Shooter mit Militär-Setting reicht schon längst nicht mehr aus. Wann kommt das nächste Update

und wo ist die Roadmap? Neben stark schwankender Qualität führt genau das zum Massenexodus raus aus vielversprechenden Spielen von kleinen Studios. Beyond the Wire, ein sehr authentischer WW1-Shooter mit grandioser Grafik und genialer Atmosphäre, dümpelt bei zehn Spielern herum. World War 3, der kostenlose Rivale von Battlefield mit Fahrzeugkämpfen und riesigen Maps, hat weltweit noch knapp 300 User gleichzeitig. Selbst das von vielen Spielern als Comeback der Hardcore-Shooter bejubelte Six Days in Fallujah kann keine nennenswerte Spielerschaft mehr verzeichnen. Ähnliches gilt bei Zero Hour oder Ground Branch, und ich könnte ewig so weitermachen. Die Art der Spiele, mit der ich aufgewachsen bin, ist wie ein Relikt, das nicht mehr in die heutige, auf Gewinnmaximierung getrimmte Shooter-Landschaft zu passen scheint.

Große Auswahl, wenig Anspruch

Trotzdem war die Auswahl der Shooter nie größer – ich verliere mich zur Zeit fast jeden Abend im völlig wahnsinnigen Helldivers 2 auf fremden Alien-Planeten oder streife mit Freunden in Hunt: Showdown durchs gruselige Bayou und jage andere. Und den taktischen Anspruch in Rainbow Six: Siege mag ich auch heute noch sehr. Zur Wahrheit gehört aber auch, dass Taktik-Shooter in eine Nische gedrängt wurden, die heute noch kleiner scheint als vor zehn oder 15 Jahren.

Damals war es okay, zehn Minuten regungslos als Sniper im Gebüsch zu liegen oder dass stundenlange Planung doch immer wieder in einer Niederlage endete. Heute muss ich die neue Bemalung für die M4 freispielen. Und am besten noch heute, morgen startet nämlich schon die nächste Daily Challenge. ★



Rainbow Six: Smol ist ein Mobile Game, das Ubisoft in Kooperation mit Netflix Games entwickelt hat.