

# Runden-Strategie

# Die Rückkehr des Königs

Die Schlacht um das Reich der Strategie schien entschieden: Unter den Anführern Warcraft und Command & Conquer hatte das Echtzeit-Heer die alten Herrscher aus dem Runden-Clan in eine winzige Enklave zurückgedrängt. Nun allerdings setzt das Hexfeld-Lager zur Gegenoffensive an und erobert Stück für Stück Anhänger und Marktanteile zurück. Wir suchen nach Gründen für das Wiedererstarken der Runden-Strategie – und wagen eine Prognose, wer den Genre-Krieg gewinnt. Von Rüdiger Steidle

**N**och vor wenigen Jahren gilt Rundenstrategie als praktisch tot. Von einer Handvoll größerer Studios wie Firaxis (**Civilization**) abgesehen halten nur noch Indie-Entwickler dem Zug-um-Zug-Prinzip die Treue. Dabei gehören die Denkspiele zu den ältesten Genres überhaupt. Sie entstehen bereits in den 70er-Jahren zunächst als Umsetzungen bekannter Brettspiele wie **Risiko** oder obskurer »Wargames«, die mit finger-

dicken Handbüchern und Hunderten Pappmarken oder Zinnfiguren historische Gefechte nachstellen. Ihre Glanzzeit feiern die Kriegsspiele, die meist auf Schlachtfeldern aus Quadraten oder Waben (Hexfelder) ausgetragen werden, in den 80ern und den frühen 90ern. Namen wie SSI (**Panzer General**), Sirtech (**Jagged Alliance**), Blue Byte (**Battle Isle**), Microprose (**Master of Orion**) oder New World Computing (**Heroes of Might & Magic**) lassen die Augen von Genre-Veteranen noch heute leuchten. Der Niedergang

deutet sich 1992 mit **Dune 2** von den Westwood Studios an, 1995 dann verhilft Westwood mit dem legendären **Command & Conquer** dem neuen Strategiespielstil endgültig zum Durchbruch: Plötzlich begeistert sich alle Welt für Echtzeit-Scharmützel, Basisbau und Ressourcenabbau. Der Echtzeitablauf erscheint als logische Evolution des Rundenprinzips: mehr Action, keine Pausen, spannendere Multiplayer-Duelle. Immer neue Innovationen erweitern und verfeinern das Genre: komfortable Steuerung,

Mit **Panzer Corps** veröffentlicht der kleine britische Publisher Slitherine 2011 eine zeitgemäße und überaus erfolgreiche Neuauflage des SSI-Klassikers.



**Panzer General** (SSI, 1994) holt die Wargames aus der Nische: Statt komplizierter Kampfphasen und trister Einheitsensymbole bietet der Klassiker ein einfaches Spielprinzip und schicke Animationen.

zeitgemäße 3D-Grafik, Rollenspielanleihen, abwechslungsreiche Missionen, cineastische Inszenierung. Dazu kommen Ableger für jeden Geschmack. Taktiker spielen **Sudden Strike** oder **Codename: Panzers**, für Fantasy- und Sci-Fi-Fans gibt es **Warcraft** oder **Dawn of War**, **Empire Earth** bringt Forschung à la **Civilization** ins Spiel. Die seit Jahren praktisch unveränderte Rundenkonkurrenz sieht im Vergleich ganz schön alt aus. Schnell verschwinden Hexfelder und Schachbretter in der Nische. Inzwischen hat sich die Situation gedreht. Allein die Titanen **Starcraft** und **Command & Conquer** halten noch die Echtzeitfahne hoch – zumindest für Solo-Generäle. Andere Entwickler haben sich entweder auf das Multiplayer-Geschäft verlegt oder ganz zurückgezogen. Die Runden-Rivalen erleben dagegen ihren zweiten Frühling. Erstmals seit Ewigkeiten widmen sich wieder größere Studios dem Thema und landen Verkaufs-Hits, wovon auch die Indieszene profitiert. Woher kommt dieser plötzliche Umschwung? Wir befragen Entwickler und analysieren die Lage.

## Strategiespiele sind nicht mehr zeitgemäß

Wer das Revival der Runden-Strategie aufarbeitet, findet keine Initialzündung in Form eines Mega-Hits analog zum Echtzeit-Boom nach **Command & Conquer**. Vielmehr befeuert eine ganze Reihe von Titeln die Wiedergeburt. Einen der ersten Achtungserfolge in der Flaute landet 2008 **King's Bounty: The Legend**, das mit seinem Mix aus Rollenspiel-Quests und Hexfeld-Schlachten begeistert. In den Verkaufs-Top-Ten des Jahres taucht der Titel zwar nicht auf, die bestehen allerdings auch hauptsächlich aus Addons für **Sims 2** und **World of Warcraft**. **King's Bounty** findet immerhin genug Käufer, dass uns die russischen Macher seither beinahe im Jahrestakt mit Erweiterungen und Fortsetzungen beglücken und wohl auch Ubisoft dazu animieren, 2011 das verwandte **Heroes of Might & Magic** wieder aufleben zu lassen. 2010 kehrt mit **Civilization 5** ein weiterer alter Bekannter zurück. Mit über einer Million verkaufter Exemplare kann das



Civilization (im Bild: Teil 5) ist eine der wenigen Konstanten im Genre: Seit 1992 gehört es zu den festen Größen und ist das erfolgreichste Spiel seiner Art.

Epos zwar die Rekorde der Vorgänger nicht ganz erreichen, trotzdem ist Produzent Dennis Shirk von Firaxis zufrieden: »Die Civilization-Reihe hat eine der treuesten Fan-

Gemeinden überhaupt. Wir sind froh, dass wir so viele Veteranen

für die Fortsetzung begeistern können. Fast noch mehr freut uns allerdings, dass sich so viele jüngere Spieler bei uns melden, für die Civilization 5 der erste Serienteil ist.« Auch bei Firaxis' letztjähriger Neuauflage von **XCOM: Enemy Unknown** ist der Anteil an Genre-Neulingen überraschend hoch. Genau wie die Absatzzahlen: knapp 800.000 Stück, nach Schätzungen von VGChartz. »Ohne die vielen Einsteiger wäre dieser Durchbruch nicht möglich«, glaubt Shirk. Dabei zweifelt der Publisher Take 2 im Vor-



Dennis Shirk, Firaxis

feld noch: »Strategiespiele sind einfach nicht mehr zeitgemäß«, begründet Take-2-Boss Christoph Hartmann seinerzeit die Entscheidung für einen Shooter im **XCOM-Universum**. Es bleibt

abzuwarten, ob für dieses Jahr erhoffte Spinoff den Erfolg des »unzeitgemäßen« Taktik-Cousins toppen kann. Wenn es dazu überhaupt kommt: Neuesten Gerüchten nach platziert Take 2 den im Jahr 1962 im FBI-Milieu spielenden Shooter nach dem anscheinend unerwarteten Erfolg des **XCOM**-Rundenstrategiespiels nun bewusst außerhalb der **XCOM**-Welt. Bestätigt wurde dies allerdings noch nicht.

Auch Lennart Sas, Mitbegründer der niederländischen Triumph Studios, ist sich sicher, dass Runden-Strategie wieder im Kommen ist: »Zum einen lassen die Profis die Klassiker wiederaufleben: Civilization, XCOM, Heroes – und wir arbeiten an Age of Wonders 3. Zum anderen ist die Indieszene stärker als je zuvor. Faster Than Light, kurz FTL, ist das beste Beispiel.« Der Rollenspiel-Mix mit Retro-Flair und rundenbasierten Weltraumgefechten tritt Anfang 2012 auf der Gründerplattform Kickstarter mit dem Ziel an, 10.000 Dollar Feinschiff-Kapital zu sammeln. Es werden über 200.000. Stichwort Kickstarter: »Die neuen Finanzierungsmöglichkeiten sind sicher einer der Gründe für die Wiedergeburt. Viele große Publisher sehen Rundenstrategie noch als Nischenthema und scheuen Investitionen. Wir haben Glück: Ein Teil unseres Budgets stammt vom Minecraft-Schöpfer Markus Persson, der ein großer Age-of-Wonders-Fan ist.« Noch diesen Herbst soll der dritte Teil der Fantasy-Serie erscheinen, die ursprünglich als großer Konkurrent von **Heroes of Might & Magic** gilt, dann aber in der Echtzeitflut untergeht. Jan Theysen, Chef des Bremer Studios King Art, pflichtet seinem Kollegen bei: »Wir haben unser Rundenstrategiespiel Battle Worlds: Kronos vor sechs, sieben Jahren



Lennart Sas, Triumph Studios



Trotz schlechter Kritiken war das Mafia-Strategiespiel **Omerta: City of Gangsters** ein Erfolg – es passte genau in die Marktlücke.

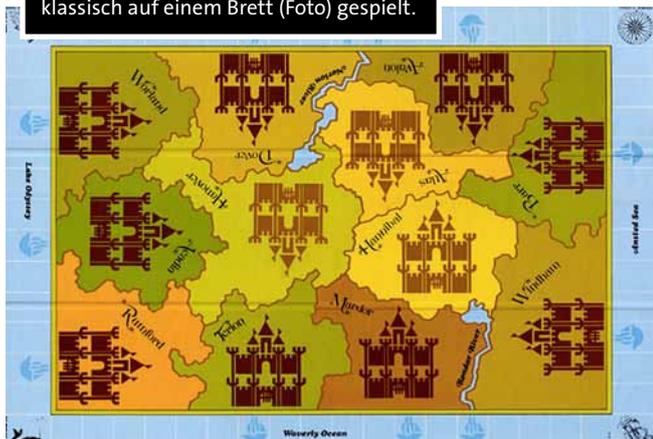


Jan Theysen, King Art



diversen Publishern angeboten, aber keiner hat angebissen. Crowdfunding ist unsere Chance, unseren Traum zu verwirklichen.« Fast 200.000 Dollar haben die Entwickler auf Kickstarter gesammelt, ein Drittel des geplanten Budgets. Den Rest schießt King Art selbst vor. Ebenfalls wichtig für kleinere Spieleschmieden sind die neuen Vertriebswege via Download. Lennart Sas: »Nachdem die Rechte an Age of Wonders an uns zurückgefallen sind, haben wir die Originale noch einmal auf Steam veröffentlicht. Das hat uns mehr Gewinn gebracht als der ursprüngliche Box-Release.« Der **Civilization**-Macher Dennis Shirk stimmt zu: »Die Download-Shops sparen Kosten und erlauben es unabhängigen Teams, auch ohne Publisher-Support ihr Publikum zu finden. Ohne Steam & Co. würden viele Nischentitel gar nicht erst erscheinen.« Auch Ian McNeil, Entwicklungsdirektor des auf klassische Strategiespiele spezialisierten britischen Studios Slitherine, preist den digitalen Vertrieb. »Wir haben schon früh auf Downloads gesetzt. Bei traditionellen Publishern gibt es so viele Hürden und so viele Leute zufriedenzustellen, dass man die Kontrolle über die Entwicklung verliert. Selbst so etwas Simples wie die Alterseinstufung kann den Release lange verzögern. Auch mit der Bezahlung gab es immer wieder Ärger.

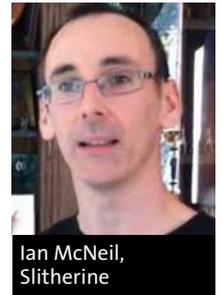
**Invasion** für die Steinzeitkonsole Magnavox Odyssey von 1972 ist das vermutlich erste Rundenstrategiespiel überhaupt. Es wird abwechselnd auf der Konsole und klassisch auf einem Brett (Foto) gespielt.



Ich kann mich an kein Projekt erinnern, wo wir wirklich alles bekommen haben, was uns versprochen wurde – manchmal sogar gar nichts. Indem wir unsere Spiele direkt anbieten, verdienen wir nicht nur mehr, sondern behalten auch die Kontrolle über unsere Projekte. Traditionelle Box-Releases betrachten wir inzwischen als Bonus: Unsere Spiele rechnen sich auch so. Wenn wir mit Disk-Verkäufen noch ein paar Euro extra machen können, umso besser.«

Einen weiteren Faktor für das Hexfeld-Revival macht Jan Theysen aus – Tablets und Smartphones: »Viele jüngere Gamer haben ihre ersten Erfahrungen mit Rundenstrategiespielen auf einem iPad oder Android-Handy gesammelt und dadurch gemerkt, wie viel Spaß die Dinger machen können. Zugbasierte Spiele funktionieren auf den Mobilplattformen einfach besser. Zum einen aufgrund der technischen Einschränkungen, zum anderen, weil sie sich im Gegensatz zu den Echtzeit-Konkurrenten viel eher für ein schnelles Match zwischendurch eignen, da man sie jederzeit unterbrechen und später nahtlos weitermachen kann.« Die **Age of Wonders**-Crew lobt die App-Macher für ihre Experimentierfreude: »Weil Handy-Projekte weniger aufwändig sind, versuchen sich viele Nachwuchstalente als Programmierer und bringen frische Ideen mit. Neue Marken entstehen. Das tut dem Genre gut«, meint Lennart Sas. Dass der PC dennoch die wichtigste Plattform bleibt, da-

rüber sind sich Theysen, Sas und Shirk einig. Alle drei entwickeln primär für Windows. Shirk: »Ich könnte mir allerdings gut vorstellen, dass die Hardware in Zukunft noch weiter zusammenwächst. Wäre es nicht Klasse, wenn man beispielsweise abends seine Civilization-Partie auf dem PC starten könnte, um dann vielleicht in der Mittagspause im Büro auf dem Tablet weiterzumachen?« Auch für Slitherine sind Tablets ein Zukunftsmarkt: »Windows bringt uns momentan noch den größten Umsatz, aber der Tablet-Markt wächst so schnell, dass er in fünf Jahren schon den PC überrundet haben könnte. Wir wollen 2013 noch 50 Titel veröffentlichen, davon 17 für iOS und Android.



Unter anderem stehen Umsetzungen von Panzer Corps, Buzz Aldrin's Space Program Manager und unser Warhammer-40k-Spiel an«, so Ian McNeil. Einen letzten Grund für das Runden-Revival hat Stefan Marcinek identifiziert, Chef von Kalypso Media: Im überschaubaren Angebot gibt es noch zahlreiche Marktlücken. »Omerta: City of Gangsters war trotz der teilweise durchschnittlichen Kritiken für uns der bisher erfolgreichste Digital-Start in der Geschichte von Kalypso. Ein Erfolgsfak-

## Beide Genres haben ihre Daseinsberechtigung

tor war sicher, dass es sonst kaum aktuelle Rundenstrategiespiele gibt, aber auch das Gangster-Setting hat vielen Kunden sehr gut gefallen. Wir prüfen daher derzeit, wie wir die Marke weiterführen«, so Marcinek.

Sprechen die beiden Strategiekategorien überhaupt eindeutig dieselbe Zielgruppe an? Jan Theysen verneint: »Vor einigen Jahren herrschte die Meinung vor, dass Echtzeit quasi die Weiterentwicklung der Rundenstrategie ist. Das stimmt nicht. Auch wenn

Sogenannte Tabletop-Wargames (Foto: **Warhammer 40K**) waren die Inspiration für viele Rundenstrategiespiele.



## Kommende Runden-Hits



### Age of Wonders 3

Entwickler: **Triumph** Termin: **3. Quartal 2013**

Trotz guter Kritiken hat das Fantasy-Strategiespiel **Age of Wonders** nie den Klassikerstatus eines **Heroes of Might & Magic** oder **Master of Magic** erreicht. Das soll der dritte Teil ändern: Mit starken Rollenspiel-Einflüssen wollen die holländischen Entwickler nicht nur Fans der Originalen begeistern. So verwaltet man zwar abermals ein Königreich, darf die Fähigkeiten des eigenen Herrschers diesmal aber detailliert festlegen. Als Goblin-Theokrat etwa rekrutiert man Goblin-Kreuzritter und Goblin-Engel. So soll es zahllose mögliche Kombinationen geben, die den Spielstil beeinflussen.



### Battle Worlds: Kronos

Entwickler: **King Art** Termin: **4. Quartal 2013**

**Battle Worlds: Kronos** steht in der Tradition des Blue-Byte-Klassikers **Battle Isle** und des Gameboy-Hits **Advance Wars**. Auf Hexfeld-Karten treten Science-Fiction-Armeen zu Knobel-Gefechten mit einem ausgefeilten Kampfsystem an. Eine wichtige Rolle spielt dabei – natürlich – das Schere-Stein-Papier-Prinzip der Einheiten. Zwei insgesamt 30stündige Solo-Kampagnen sind geplant, spielstarke KI-Gegner inklusive. Die deutschen Macher legen viel Wert auf die Zusammenarbeit mit der Community und sammeln Input aus dem Forum und von den Kickstarter-Unterstützern.



### Civilization 5: Brave New World

Entwickler: **Firaxis** Termin: **12. Juli 2013**

Das zweite Addon soll vor allem die Spätphase einer Partie bereichern. Zu den Neuerungen zählen Handelsrouten zwischen Städten und Völkern, ein neuer »Kultur-Sieg«, bei dem neben touristischen Attraktionen auch die neuen Archäologen-Spezialinheiten eine Rolle spielen, die Stadtruinen und Schauplätze antiker Schlachten erforschen. Dazu gibt's weitere Nationen, Gebäude und Einheiten. Ebenfalls neu: Ideologien, mit denen man ab dem Industrie-Zeitalter die Einstellung des eigenen Volkes festlegt, sowie eine ausgebaute UNO, die wie in Alpha Centauri über Sanktionen abstimmt.

es Überschneidungen gibt, sind die Spielerfahrungen doch sehr verschieden. Bei Echtzeit-Titeln kommt es viel stärker auf schnelle Reaktionen, Micro-Management und instinktives Handeln an. In Rundenspielen stehen eher langfristige Planung und Nachdenken im Vordergrund.« Wohl auch aus diesem Grund steht uns kein neuer Verdrängungswettbewerb ins Haus. »Beide Welten haben ihre Daseinsberechtigung«, betont Theysen. Wir meinen: Eingefleischte Hobby-Generäle sollten das Beste beider Universen genießen und alte Rivalitäten begraben. Es bleibt zu hoffen, dass weitere Entwickler den Trend erkennen und uns mit frischem Runden-Futter versorgen. Aber auch, dass das mittlerweile seinerseits arg vernachlässigte Echtzeit-Lager nicht in Vergessenheit gerät und wir weitere Hits vom Schlege eines **Starcraft 2: Heart of the Swarm** feiern dürfen. Rüdiger Steidle / **MT**



Zum sechsten Teil des Fantasy-Klassikers **Heroes** erscheint demnächst eine Stand-alone-Erweiterung.