

## Geschichte der Rundenstrategie, Teil 1

## EINE RUNDE GESCHICHTE



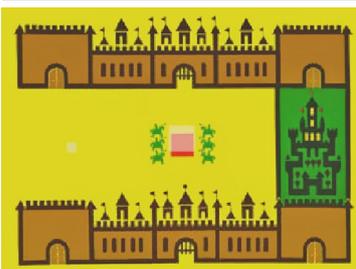
Mit Holzbrettern und Miniaturfiguren wird seit Jahrtausenden gespielt, doch das neue Medium Computer eröffnet ganz neue strategische Dimensionen. Im ersten Teil der Rundenstrategie-Retrospektive begibt sich GameStar auf Spurensuche bei den Pionieren der Siebziger- und Achtzigerjahre. Von Heinrich Lenhardt

Vor Risiken und Nebenwirkungen der Rundenstrategie wird bereits in den Siebzigerjahren gewarnt. An einer amerikanischen Universität entsteht auf dem Mainframe-Untergemüt PDP-10 ein Computerspiel, welches so gewaltig und episch ist, dass sein Autor Walter Bright diesen mahnenden Satz für angebracht hält: »Empire ist bekannt dafür, süchtig zu machen. Typische Partien können

mehrere Stunden dauern.« Wer sich schon einmal in den Epochen von Civilization oder der Schlachtenplanung bei XCOM verloren hat, kann die »Nur noch eine Runde«-Sogwirkung des Genres seufzend bestätigen. Obwohl – oder gerade weil – es keinen Zeitdruck wie bei den hibbeligen Echtzeit-Cousins gibt, kann das Planen und Taktieren im Rundentakt die Stunden in beängstigendem

Ausmaße zerschmelzen lassen. Groß ist die Verantwortung, die auf unserem Zeigefinger lastet: Das Schicksal von Charakteren, Städten und ganzen Sternenreichen hängt an unseren Entscheidungen. Die Neugier auf die Auswirkungen lässt uns ebenso bis in die frühen Morgenstunden fiebern wie die Ausbaumotivation, aus bescheidenen Anfängen wachsen mächtige Heere und Imperien.

## Invasion (1972)



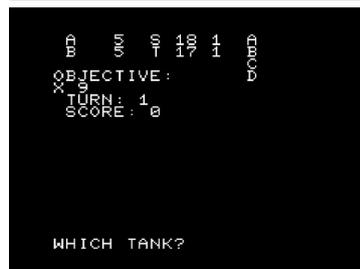
Rundenstrategie schon auf der ersten Spielkonsole Magnavox Odyssey, aber mit viel analogem Zubehör: Zum Lieferumfang der Burgeneroberung gehören auch Spielbrett, Würfel und Figuren.

## Empire (1977)



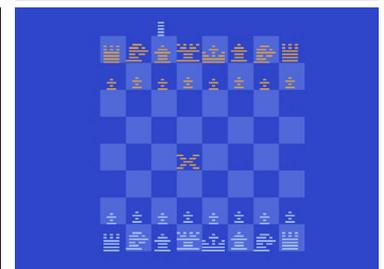
Der Urgroßvater von Civilization entsteht auf einem PDP-10-Mainframe (im Bild die IBM-PC-Umsetzung). Erst 1987 wird eine grafisch aufgemotzte Version von Empire kommerziell angeboten.

## Tanktics (1978)



Chris Crawford's erstes Strategiespiel begnügt sich bei der Panzerschlacht-Berechnung mit Text pur. Die PET-Version verkauft er selbst, Avalon Hill vertreibt im Jahr 1981 Umsetzungen.

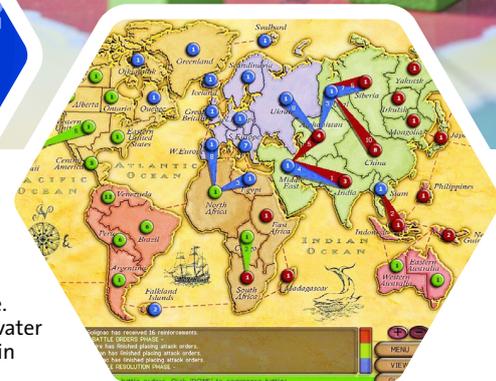
## Video Chess (1979)



Der Brettspiel-Klassiker Schach darf bei keiner neuen Hardware fehlen. Auf dem Atari VCS rochert Video Chess (Bild), bei PET und VC20 spielt die deutsche Produktion Grandmaster stark auf.



Foto: Flickr, John Morgen



Brettspiele wie Risiko haben starken Einfluss auf das Design der ersten Computer-Strategiespiele. Und natürlich wird auch der Welteroberungs-Urvater selbst für den PC umgesetzt, etwa 1989 von Virgin (oben) und 2000 von Microprose (rechts unten).

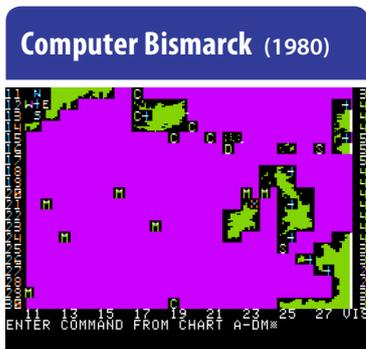
Natur seiner Spielfelder erlaubt ganz neue Funktionen, wie zwei amerikanische Pioniere vor rund 40 Jahren demonstrieren. Wir reisen durch die Geschichte der Rundenstrategie – freilich nicht mit lexikalischem Vollständigkeitseifer, aber entlang prominenter Genrevertreter. Und am Anfang führen alle Wege zu Walter Bright.

### Das Holzplatten-Imperium

Die Wurzeln des modernen Strategiespiels reichen zu den Tabletop-Wargames zurück, in denen Armeen über auf Tischen liegende Landkarten verschoben und Schlachten unter Zuhilfenahme von Würfeln ausgetragen werden. Als der amerikanische Schüler Walter Bright 1971 ein neues Brettspiel austüftelt, ist er vom Wargame-Klassiker Risiko inspiriert. Wovon auch sonst. Wer einmal harte Würfelschlachten um Australien (»Befreie einen Kontinent deiner Wahl«) ausgefochten hat, den lässt die Faszination des Welterobers nie mehr ganz los. Zudem hat

Bright eine Szene aus dem Kriegsfilm »Luftschlacht um England« im Kopf: »Man sieht, wie der britische Generalstab über einem sehr großen Tisch brüht, auf den eine Karte gemalt ist. Bedienstete schieben Spielsteine auf ihr herum, die Flugzeuge, Schiffe, und so weiter repräsentieren.« Bright entwickelt einen Prototyp, seine »Hardware« ist eine 10 mal 20 Zentimeter große Holzplatte. Er bemalt sie mit einer Landkarte und bastelt Figürchen – doch sein Spiel bezeichnet er als »totalen Fehlschlag: Es war völlig unbrauchbar, denn es mussten zu viele Daten berücksichtigt werden. Und es erforderte eine weitere Person, die willig war, sich viele Stunden lang hinzusetzen, um mein Gegner zu sein«, erinnert sich Bright. Er verwirft sein ambitioniertes Spielkonzept. Doch Jahre später, als er an seiner High School erstmals mit einem Computer in Berührung kommt, muss er wieder daran denken: »Ein Computer könnte all die Buchführung, all das Rechnen automatisch übernehmen –

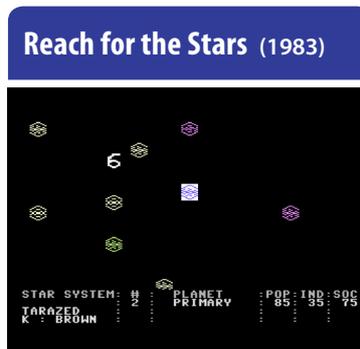
Rundenstrategie ist ein ebenso anspruchsvolles wie vielfältiges Genre, das mit Klassikern wie Schach bereits Jahrtausende vor der Erfindung des Computers gespielt wurde. Und das auch im Lauf der Jahre nicht an Beliebtheit verloren hat, in den Siebzigern erlauben zum Beispiel erstmals Schachcomputer Partien gegen die Rechenleistung der Maschine. Doch es gibt auch rastlose Geister, die am Computer mehr erreichen wollen, als etablierte Brettspiele umzusetzen. Das neue Medium hilft bei der Berechnung komplexer Strategieszennarien, und die virtuelle



Computergrafik ahoi! Die erste Veröffentlichung von SSI bietet immerhin eine farbige Seekarte. Bei der Jagd nach Schlachtschiff Bismarck kommandiert der Spieler britische Marineeinheiten.



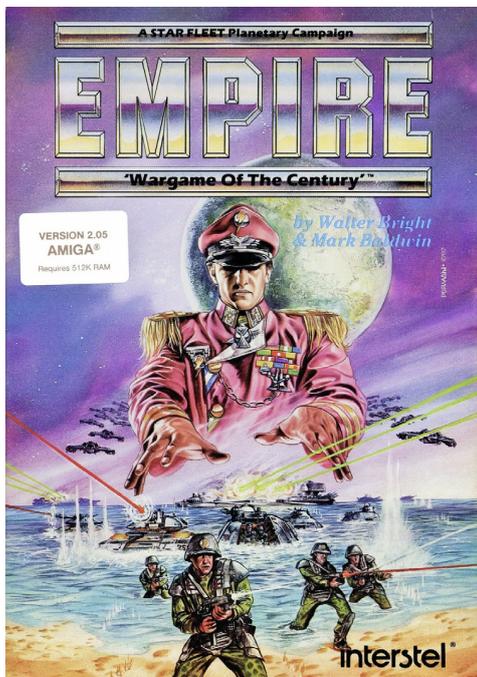
Chris Crawford's Atari-800-Entwicklung macht vor, wie die nächste Generation der Computer-Rundenstrategie aussieht: scrollende Landkarte, einfache Joystick-Bedienung, knackige KI.



Ein Jahrzehnt vor Master of Orion greift ein Strategiespiel auf dem C64 nach den Sternen. Durch Forschung, Raumschiffbau und Planetenkolonisation breitet sich unser Galaxis-Imperium aus.



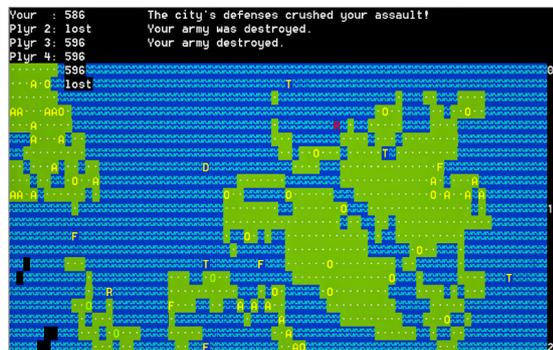
Originelles Fantasy-Schach mit Actioneinlagen: Kluge Platzierung der Spielfiguren sorgt für Vorteile bei den Kämpfen – denn Gefechte finden auf separaten Duellkarten in Echtzeit statt.



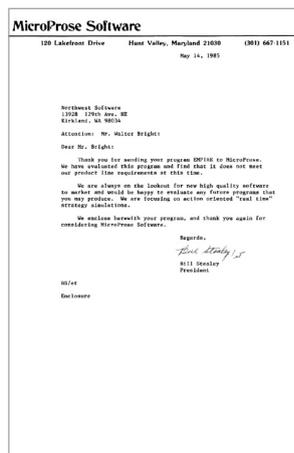
Die erste Version von Walter Brights Erforschungs- und Eroberungs-Klassiker Empire entsteht bereits 1977 auf einem PDP-10-Mainframe. Erst zehn Jahre später erscheint die erste kommerzielle Version mit dem selbstwussten Untertitel »Wargame of the Century« (»Kriegsspiel des Jahrhunderts«).

und wäre auch ein unermüdlicher Gegner. « Bright schmiedet Pläne, reift zum Computerexperten und studiert schließlich am California Institute of Technology, wo er kostbare Stunden an einem PDP-10-Mainframe (Da will jeder ran!) damit verbringt, eine Computerversion seines Holzplatten-Spiels zu programmieren, erst in Basic, dann in der Programmiersprache Fortran. 1977 ist die erste Version fertig – Bright tauft sie Empire.

**Wiege der zivilisierten Computer-Strategie** Empire ist so etwas wie der Urgroßvater der Computerstrategiespiele. Der Spieler erkundet eine anfangs verdeckte Welt und gründet immer mehr Städte, die wiederum neue Einheiten produzieren. Klingt vertraut? Bei der Entwicklung seines Klassiker Civilization wird Sid Meier Jahre später Walter Brights Pionierleistung als Referenztitel studieren: »Sid wollte von mir eine Liste mit zehn Din-



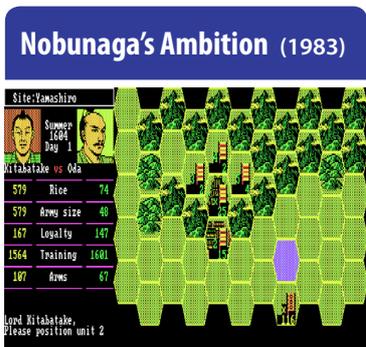
Eine erste PC-Version von Empire entsteht Anfang der Achtziger. Noch gibt es keine Grafikkartenunterstützung, Spielwelt und Einheiten werden per Zeichensatz dargestellt. 1993 erscheint die erweiterte Neuauflage Empire Deluxe (rechts oben). 1995 folgt das maßige Empire 2: The Art of War (rechts unten), das viele Regeln des Originals ändert.



Bevor Interstel 1987 Empire veröffentlichte, sammelte Walter Bright Ablehnungsschreiben von Publishern, die Microprose-Absage schrieb Gründer Bill Stealey persönlich. Bei Epyx wurden einige Tester süchtig nach Empire, veröffentlichen wollte man es dennoch nicht: »Das Spiel eignet sich nicht für die Art von Grafiken und Animationen, die wir für unsere C64-Produkte fordern.«

gen, die ich tun würde, um aus Empire ein besseres Spiel zu machen«, erinnert sich Co-Designer Bruce Shelley. Dabei hat Walter Bright in den Achtzigerjahren erstaunliche Schwierigkeiten, einen Publisher für eine kommerzielle Version seines Universitäten-Klassikers zu finden. Erst 1987 erscheint Empire: Wargame of the Century bei Interstel, bekannter ist die 1993 von New World Computing veröffentlichte Version Empire Deluxe. Die hat mit den schlechten Zeichensatzanfängen nicht mehr viel zu tun: PCs sind inzwischen vielfältige Multimedia-Maschinen

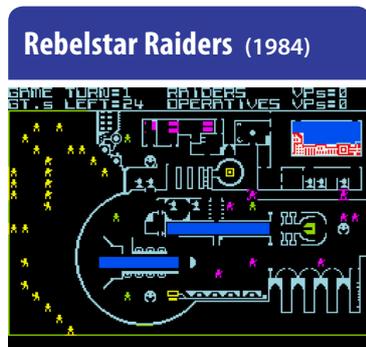
geworden. Träumten die Computerstrategie-Pioniere einst von Brettspielumsetzungen, die in schlichtem Zeichensatz dargestellt wurden, erlauben die Grafikfähigkeiten der ersten Heimcomputer eine ganz neue spielerische Dimension. Demonstriert wird sie bereits 1981 von einem Rundenstrategiespiel für Atari 8-Bit-Heimcomputer, das mit einer scrollenden Map und intuitiver Symbolsteuerung Aussehen und Bedienung des Genres definiert: Eastern Front (1941). Sein Erfinder ist ein Physiklehrer, der ursprünglich nur beweisen wollte, dass Computer mit Umset-



Wahrlich ambitioniertes Ressourcenmanagement im mittelalterlichen Japan, im Rundtakt fallen wir militärische und wirtschaftliche Entscheidungen. Im Bild die MS-DOS-Fassung von 1988.



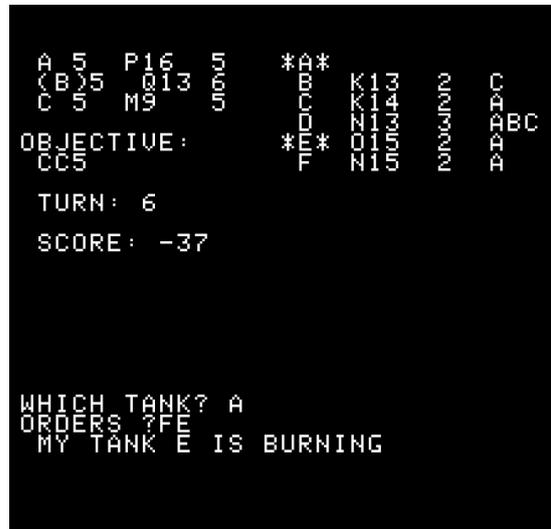
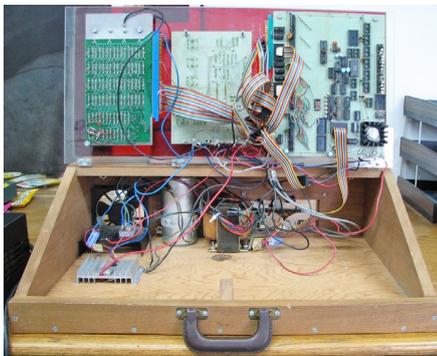
Epische Mischung aus Welterforschung, Abenteuer und Strategie. Vier Helden ziehen durch eine mittelalterliche Fantasy-Welt, um Verbündete im Kampf gegen Bösewicht Doomdark zu rekrutieren.



Die erste Squad-Taktik-Fingerübung des späteren XCOM-Erfinders Julian Gollop hat noch keinen Computergegner. In drei Szenarien dirigieren zwei Spieler Dutzende von Einheiten über die Karte.



Auch den Wargame-Veteranen Gary Grigsby zieht es an die Ostfront des Zweiten Weltkriegs. Optik und Komfort sind spartanisch, dafür gibt's Komplexität und einen Kartengenerator.



Chris Crawford's KIM-1-Computer mit 4,0 KByte-RAM-Erweiterung im selbst gebastelten Holzgehäuse (oben links). An zwei taschenrechner-ähnlichen Terminals (oben rechts) konnten zwei Spieler unbeobachtet ihre Züge eingeben – ein echter Fortschritt gegenüber der Abdeckung per Bettlaken, mit der Crawford zuvor experimentierte. Da der Computer keine Grafikfähigkeiten hat, müssen fürs Taktikspiel Tanktics (ganz rechts) die ausgegebenen Koordinaten und Kampferegebnisse auf eine Papierkarte übertragen werden. Tanktics wird 1981 in seiner ganzen Textpracht sogar als kommerzielles Spiel für Apple II, Atari 800 und TRS-80 veröffentlicht.

zungen komplexer Brettspiele überfordert sind. Nun, Experiment fehlgeschlagen.

### Stochern im Kriegsnebel

»Ich erinnere mich, wie ich an der University of Missouri studierte, das muss etwa 1974 gewesen sein. Da lief mir ein Typ über den Weg, der versuchte, ein Avalon-Hill-Brettspiel namens »Blitzkrieg« auf einen Computer umzusetzen. Ich sagte ihm: Das ist verrückt, das kannst du nicht machen – es ist viel zu kompliziert!«, beginnt Chris Crawford die Entstehungsgeschichte seines Klassikers Eastern Front (1941). »Aber es gab immer diese Stimme in meinem Kopf, die flüsterte: Du musst es beweisen! Und der einzige Weg, wie du etwas beweisen oder widerlegen kannst, besteht darin, es zu versuchen.« Crawford liebt Strategie-Brettspiele, aber die müssen nun mal ohne Kriegsnebel auskommen, was ihn erheblich nervt: »Du konntest immer alles sehen, was dein Gegner machte, und das war so unrealistisch. Aber dann kam ich darauf, dass der Computer dieses Problem lösen könnte.« Als Crawford als Lehrer an einem Junior College arbeitet, beschäftigt er sich mit dem Schulrechner, Modell IBM 1130: »Ich machte ein kleines Taktikschlacht-Spiel und arbeitete an den Abenden und Wochenenden daran, es zum Laufen zu bringen. Ich werde nie vergessen, wie ich den Punkt in der Entwick-

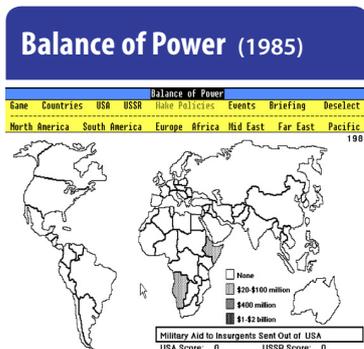
lung erreichte, an dem die Künstliche Intelligenz gut genug war, um mich zu schlagen. Als ich meine Einheiten zurückziehen wollte, nahm die KI die Verfolgung auf und ließ mir keine Chance, sie neu zu formieren. Davon war ich wirklich beeindruckt. Aber ich erkannte, dass ich meinen eigenen Computer brauchte, um weiter zu machen.«

### Mit Bettlaken und Pappkarton

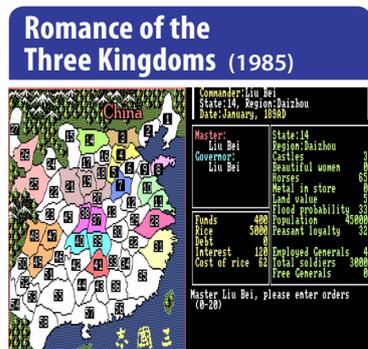
Das Angebot an erschwinglichen Heimcomputern ist im Jahr 1977 überschaubar. Chris Crawford leistet sich den Einplatinenrechner KIM-1 von MOS Technology, dessen 6502-Chip ein Vorläufer der Commodore-64-CPU ist. Der KIM-1 hat ein ganzes KByte RAM und weder ein vernünftiges Keyboard noch einen Bildschirm. Es gibt 16 Tasten zur Eingabe von Hexadezimal-Code und eine sechsstellige LED-Anzeige für die Darstellung, quasi ein besserer Taschenrechner. Aber wenn man eine Papierkarte verwendet und Koordinaten eingibt, kann das Gerät zur Berechnung von Einheitenbewegungen und Kampfausgängen verwendet werden. Nur mit dem Kriegsnebel ist bei Zwei-Spieler-Duellen Essig, weil beide Kontrahenten die LED-Anzeige sehen. Doch Not macht erfinderisch, Chris Crawford bastelt eine unorthodoxe Hardwarelösung: »Ich postierte den Computer auf einem Tisch, an dessen Enden je ein Stuhl und eine Papierkarte wa-

ren. Dann hängte ich über dem KIM-1 ein Bettlaken an die Decke und klebte es so fest, dass jeder Spieler nur seine beiden Anzeigen sehen konnte und mit den Tasten auf seiner Seite auskam. Auf diese Weise konnte man richtig spielen, herumschleichen und dem anderen Spieler auflauern – es war fabelhaft! Das waren Dinge, die vorher einfach noch niemand gemacht hatte.«

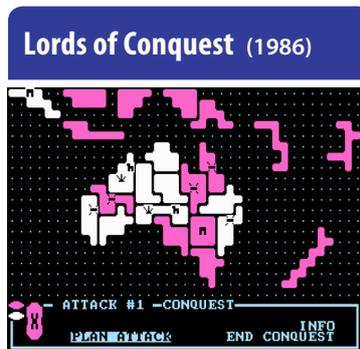
Crawford wird ehrgeizig, er leistet sich für stolze 128 Dollar 4 Kilobyte Zusatzspeicher und programmiert eine neue Version seines Strategiespiels, dem er den Namen Tanktics gibt. Es verwaltet 16 mal 16 Hexfelder große Karten, auf denen die beiden Spieler mit jeweils acht Panzern unterwegs sind. Sichtlinien und vier Terraintypen werden berücksichtigt, auch der Kriegsnebelersatz wird überarbeitet: Statt eines Bettlakens gibt es nun einen Pappkarton-Sichtschutz. Klar, das System bleibt rudimentär, dennoch erregt Crawford auf Tagungen das Aufsehen der Brettspiel-Fans. »Die Leute waren sich alle einig: Mann, das ist die Zukunft! Denn es war wirklich erstaunlich, ein Spiel zu erleben, bei dem man nicht sehen konnte, was der andere Spieler macht. Es sei denn, man hatte eine Sichtlinie im Spiel, dann bekam man die Anzeige, an welchen Koordinaten ein feindlicher Panzer stand, damit man ihn auf der eigenen Karte platzieren konnte«. Die Zukunft, das waren aber auch erschwing-



Bei Crawford's strategischer Weltpolitiksimulation geht es um Machterweiterung durch Diplomatie, Spionage und militärische Abenteuer – bricht dabei ein Atomkrieg aus, haben alle verloren.



Eroberungsumtriebe statt romantische Liebe von Nobunaga-Publisher Koei: Mit Diplomatie und reichlich Armeen kommen wir im antiken China Provinz für Provinz dem Herrscherthron näher.



Keine offizielle Umsetzung des Brettspiels Risiko, aber ein gelungener Klon von Electronic Arts. Bis zu vier Spieler versuchen durch Städtebau, Handel und Angriffe die Weltkarte zu beherrschen.



Frischgebackene Amiga-Besitzer kaufen sich das Cinemaware-Debüt primär als Grafikdemo. Das England des Jahres 1149 wird mit simpler Rundenstrategie und Action-Minigames erobert.

liche Heimcomputer, die man an richtige Bildschirme anschließen kann. Crawford lässt den KIM-1 zurück und schafft sich einen Commodore PET an, für den er Tanktics umsetzt. Ende 1978 beginnt er mit dem Verkauf des Spiels per Postweg und setzt rund 150 Exemplare ab, für 15 Dollar das Stück. Genug, um über einen Karrierewechsel nachzudenken: »Ich lehrte für Geld und programmierte zum Spaß. 1979 machte ich die erstaunliche Erkenntnis, dass es erheblich lukrativer und angenehmer ist, zum Spaß zu lehren und für Geld zu programmieren. Ich machte es also andersrum und ergatterte einen Job bei Atari, um Computerspiele zu machen.«

**Freizeit an der Ostfront**

Bei Atari macht Chris Crawford alles Mögliche: Er beginnt mit der Entwicklung von kleinen Spielen für die Konsole VCS, kümmert sich bald um Dokumentation und Schulung zu den 8-Bit-Computern, dreht Lehrvideos und leitet eine Abteilung, die externen Softwareentwicklern mit technischem Support hilft. Seine vielleicht größte Leistung ist aber ein Freizeitprojekt, das er in rund 800 Stunden an Abenden und Wochenenden entwickelt, nicht immer zur Begeisterung seiner Ehefrau. Aber Innovationen erfordern nun mal gewisse Opfer, und Crawfords Spielerei erweist sich als Brücke zwischen Mainframe-Textwüsten und Strategiespiele-Neuzeit. Eastern Front (1941) macht strategischen Schlachten am Computer dank einer scrollenden Landkarte richtig episch und lockt durch seine einfache Joystick-Bedienung neue Spieler ins Genre. »Viele der damaligen Computer-Strategiespiele waren direkte Portierungen von Brettspielen mit dem Standard-Hexfeld – und sie waren ziemlich schlecht«, analysiert Crawford die Spielereischaft von damals. »Ich denke, dass Eastern Front von 1981 aus zwei Gründen bedeutsam ist. Erstens hatte es diese wunderschöne Benutzeroberfläche, es war viel einfacher zu bedienen als alles andere, was damals erhältlich war. Und zweitens hatte es für seine Zeit eine sehr gute Künstliche Intelligenz, es spielte eine ordentliche Partie. Durch diese beiden Elemente war es allen Konkurrenten weit voraus. Eastern Front



Die farbige scrollende Kartengrafik ist der Hingucker bei Eastern Front (1941). Auch Joystick-Steuerung und Künstliche Intelligenz setzen im Erscheinungsjahr 1981 Maßstäbe.



Für dieses Pressefoto zu Eastern Front (1941) setzte Chris Crawford extra Stahlhelm und grimmigen Blick auf.

machte Kriegsstrategiespiele für eine größere Gruppe von Leuten zugänglich.«

**Größer als der Bildschirm**

Der Inspirationsfunke springt bereits 1980 über. Da ist Chris Crawford noch neu in seinem Job und arbeitet sich in den Atari 800 ein, zu jener Zeit der Heimcomputer mit den mächtigsten Grafik- und Soundfähigkeiten. Als er eine Demo sieht, bei der eine Landkarte aus Zeichensatz aufgebaut und gescrollt wird, kommt Crawford ins Grübeln: »Ich erkannte, dass dies ganz neue Möglichkeiten für Wargames eröffnete. Wir mussten nicht mehr die gesamte Spielkarte auf einen ein-

zigen Bildschirm mit 320x192 Pixeln quetschen, sondern konnten riesige Maps abbilden.« Er schreibt eine Programmroutine, welche die Funktionen der Demo dupliziert, und entwirft einen Zeichensatz-Editor, damit das Ganze wie eine ordentliche Landschaft aussieht: »Das Resultat war verblüffend: eine weich scrollende Karte, die vier mal vier Bildschirme groß war – absolut revolutionär!« Eigentlich will Crawford nicht selber ein Strategiespiel mit dieser Technologie schreiben, doch als er anderen Programmierern seine Demo zeigt, wollen die sich nicht auf die Atari-Hardware einlassen. Es ist ein Imageproblem: »Die waren zu sehr mit dem Apple II verheiratet. Sie machten »richtige« Wargames, nicht kindische Videospiele.« Beispielsweise SSIs komplexes, aber staubrockenes Marine-Kriegsspiel Computer Bismarck von 1980. Crawford wurmt die Absage der Kollegen: »Ich war zutiefst enttäuscht. Na gut, entschied ich, wenn sonst niemand diese Herausforderung annimmt, dann muss ich es halt selber machen! Ich würde ein Wargame mit scrollender Map programmieren.«

**Ein Genre wird erwachsen**

Im Januar 1981 beginnt Crawford mit der Entwicklung seines Hobbyprojekts. Er kommt auf eine Idee zurück, die er 1979 auf dem

**Universal Military Simulator (1987)**



Historische Schlachtensammlung mit für ihre Zeit ambitionierter 3D-Grafik, doch wegen zäher Bedienung und komplexem Regelwerk nur für hartgesottene Offiziersanwärter genießbar.

**Laser Squad (1988)**



Das taktische Bindeglied zwischen Rebelstar und XCOM. Pro Runde hat jeder SciFi-Soldat eine bestimmte Menge Aktionspunkte, um zu laufen, zu schießen und Items einzusetzen.

**Famicom Wars (1988)**



Japanisches Kontrastprogramm zum Wargame-Ernst mit simpler Bedienung und putziger Grafik. Im Westen wird die Serie 2001 durch den GBA-Nachfolger Advance Wars bekannt.

**Nectaris (1989)**



Einheitenproduktion und Hexfeld-Rundenschlachten auch auf der Japan-Konsole PC-Engine. Das kurzweilige und leicht bedienbare Nectaris erweist sich als Inspirationsquelle für Battle Isle.



Früh übt sich: In den Achtzigern wird das Fundament für Erfolgsserien späterer Jahrzehnte gelegt. Julian Gollops Rebelstar-Reihe ist der Vorläufer von Laser Squad und XCOM.

Commodore PET ausgebrütet hat: eine strategische Simulation des deutschen Angriffs auf die Sowjetunion im Zweiten Weltkrieg mit dem Arbeitstitel »Ourrah Pobieda« (Russisch für »Hurra, Sieg!«). Auf dem leistungsschwachen PET musste Crawford kapitulieren, doch die bessere Atari-Hardware spornt ihn zum erneuten Feldzug an. Im Alleingang knabbert er lange an der KI und ertüfelt Details wie Truppenmoral, Terrain und Wettereffekte. Im August 1981 erscheint das nun Eastern Front (1941) getaufte Programm für den Atari 800. An einen Erfolg glaubt nicht mal der eigene Arbeitgeber – Rundenstrategie, wer will denn sowas spielen? Crawford geht daher den Umweg über eine Abteilung namens Atari Exchange Program, die Software von Hobby-Entwicklern vertreibt.

60.000 verkaufte Einheiten später sind alle schlauer, und Strategiespiele werden als Genre plötzlich ernst genommen: »Es bewies, dass ein intelligentes Spiel die Leute ansprechen kann«, meint Crawford. »Zuvor herrschte in der Branche die Meinung vor, dass das alles Trottel sind, die nur dumme Ballerspiele wollen. Und dann kam plötzlich Eastern Front und verkaufte jede Menge Exemplare.« Grafik, Bedienung und Künstliche Intelligenz setzen im Erscheinungsjahr 1981 neue Maßstäbe, Eastern Front (1941) wird ausgiebig in der US-Fachpresse bejubelt. Es gibt »Spiel des Jahres«-Ehren und im angesehenen Computermagazin Byte die Feststellung, es sei »wohl das erste spaßige Wargame für Leute, die Wargames hassen«.



Japanische Videospiele wie Famicom Wars machen Animationen populär, mit denen der berechnete Ausgang eines Rundenkampfes kurz und knuffig dargestellt wird.



Nach Eastern Front entwickelt Crawford 1982 den simplen Echtzeitstrategie-Vorreiter Legionnaire, ebenfalls für Ataris legendäre 8-Bit-Computer.

### Die wilden Achtziger

Während sich Computer-Rundenstrategie anfangs noch stark an ihren Brettspielahnen orientiert, wird in den Achtzigerjahren munter mit dem Genre und den Freiheiten der digitalen Welten experimentiert. Bei Strategiespezialisten wie SSI und Avalon Hill rollen die Wargames vom Fließband, Schlachten des Zweiten Weltkriegs erfreuen sich ebenso großer Beliebtheit wie Kalter-Krieg-Szenarien à la Germany 1985. Dabei wird im Wesentlichen das Erfolgsrezept von Eastern Front variiert. Dessen Schöpfer Chris Crawford versucht sich derweil an originellen Konzepten wie dem Kriegsvermeidungsspiel Balance of Power, das er auf dem neuen Apple Macintosh entwickelt. Der 8-Bit-Szene

mangelt es indes nicht an frischen Impulsen: Ein neuer Publisher namens Electronic Arts veröffentlicht 1983 Archon, bei dem sich Actionduelle mit strategischem Einheitenverschieben auf einem Schachbrett abwechseln. Der englische Programmierer Mike Singleton inszeniert auf dem Sinclair Spectrum eine faszinierende Fusion aus Rundenstrategie und Abenteuer, die 1984 eine neue grafische Perspektive bietet: Statt der üblichen Map-Draufsicht gibt es für die 4.000 (!) Schauplätze von Lords of Midnight aus verschiedenen Grafikbausteinen zusammengesetzte Landschaftskompositionen. Ebenfalls 1984 bastelt sein Landsmann Julian Gollop zu Schulzeiten ein simples Taktikspiel namens Rebelstar Raiders, in dem in-



### Hex, Hex: Viereck gegen Sechseck

Geländekarten mit sechs Kanten verwendete der Brettspiel-Hersteller Avalon Hill erstmals 1961 bei seinem Bürgerkriegs-Wargame Gettysburg und anderen Titel. Seitdem sind sie aus dem Genre nicht mehr wegzudenken. Der Vorteil sechseckiger Terrainkacheln besteht darin, dass die Distanz zwischen dem Zentrum eines Feldes und den Zentren der benachbarten immer gleich groß ist. Bei klassischen Schachquadraten liegen die Zentren der diagonal angrenzenden Kacheln weiter entfernt als die der direkt benachbarten. Sechsecke sind also dann von Vorteil, wenn man Entfernungen genau vermessen muss – etwa, weil die Feuerreichweite einer Kanone exakt in Zentimetern vorgegeben ist. Viereckige Felder haben dafür den Vorteil, dass sie Bewegungen in acht statt nur in sechs Richtungen ermöglichen und damit theoretisch komplexere Manöver. Falls also Fernwaffen oder beispielsweise Luftangriffe eine Rolle spielen, sind Sechsecke besser. Falls es – wie beim Schach oder in den alten Civilization-Teilen – vorrangig Nahkämpfe gibt, bevorzugen Entwickler meist Vierecke.

dividuell ausgerüstete Mini-Einheiten über eine Karte bugsirt werden. Zehn Jahre später entwickelt Gollop für Microprose eine weitaus aufwändigere Weiterentwicklung, die Taktik und Strategie im Rundentakt kombiniert: UFO: Enemy Unknown, mittlerweile besser bekannt unter dem Namen XCOM. Die beste Grafikdemo für den neuen Commodore-Computer Amiga ist 1986 ein Strategiespiel, wenn auch ein eher leichtgewichtiger Vertreter des Genres: Defender of the Crown von Cinemaware mischt simple England-Eroberungsplanung mit Action-Minigames und – für damalige Verhältnisse – bezeichnender Präsentation.

### Taktikgröße aus Fernost

Auch in Japan startet so manche ruhmreiche Rundenstrategie-Serie bereits in den Achtzigern. Koei bittet in Romance of the Three Kingdoms (1989) und Nobunaga's Ambition (1988) zur historischen Provinzeroberung in Fernost. Dabei legt man kulturell bedingt viel Wert auf Charaktere – Historiker vermuten, dass das japanische Interesse am Gewissen und den inneren Beweggründen von Figuren in der spirituellen Tradition des Budhismus wurzelt. Gewalt wird hier häufig mit persönlichen Motiven wie Ehre oder Rache begründet. Während sich in westlicher Rundenstrategie im Regelfall gesichtslose

Panzer und Flugzeuge bekriegen, wählt der Spieler in den Koei-Werken nicht nur einen historischen Fürsten als Alter Ego, sondern auch individuelle Generäle. Auch in Nintendos NES-Klassiker Fire Emblem – dem Auftakt einer Serie, die bis heute zu den besten Gründen zählt, sich ein 3DS-Handheld zuzulegen – kämpfen 1990 Fantasy-Helden mit individuellen Biographien. Die Kämpfer lassen sich ausrüsten, Waffen und Klamotten verschleifen im Gefecht. Wer statt mit Speerträgern und Samurai doch lieber Panzer und Flieger befehligt, muss auf Fantasieszenarien ausweichen – Spiele im Zweiten Weltkrieg entstehen in Japan traditionell

## »Ich will eine Revolution starten«: Interview mit Chris Crawford

**1980 entwickelt er einen Computerstrategie-Meilenstein, 1987 findet in seinem Wohnzimmer die erste Game Developers Conference statt, 1992 kehrt er der kommerziellen Spielebranche den Rücken: Der ehemalige Physiklehrer Chris Crawford ist ein intellektueller Vordenker, der lieber die Grenzen des Mediums Computerspiel auslotet, als kommerzielle Fortsetzungen zu produzieren. In den letzten Jahrzehnten widmete er sich einem Thema, das er bereits 1987 bei seiner Veröffentlichung Trust & Betrayal angekratzt hatte: interaktivem Geschichtenerzählen. Noch dieses Jahr will Crawford sein Projekt Siboot als Open-Source-Software veröffentlichen. Diese Kombination aus Spiel und Tools soll andere Designer zu Innovationen bei Spielstorys ermutigen.**



### GameStar: 1979 durftest du bei Atari am brandneuen Atari 800 arbeiten. War das die absolute Traummaschine für Entwickler?

**Chris Crawford:** Ja und nein. Das Problem war, dass keiner so recht wusste, wie man all die schönen Dinge anstellt, die der Computer drauf hat. Es war schon erstaunlich: Da bauten diese Hardware-Leute ein wirklich fortschrittliches System und hatten eine klare Vorstellung davon, wie es programmiert werden sollte – aber sie sagten es niemandem. Einer von ihnen, der Chip-Designer Doug Neubauer, machte ein wirklich tolles Spiel namens Star Raiders. Es gab dazu einige technische Dokumente, aber es war sehr schwierig herauszufinden, was man eigentlich damit tun konnte. Ich hatte Glück, weil ich eine schnelle Auffassungsgabe habe. Ich fing bei Atari als Programmierer und Spieldesigner an und machte drei Spiele, eins für das Atari 2600 und zwei für den Atari 800. Dann erhielt ich die neue Aufgabe, Leuten beizubringen, wie man den Atari einsetzt.

### Eastern Front (1941) war richtungsweisend und kommerzieller erfolgreich. Bereust du es, keine Fortsetzungen gemacht zu haben?

Überhaupt nicht. Ich hätte einfach den Rest meines Lebens damit verbringen können, Variationen von Eastern Front rauszuhauen – und damit wahrscheinlich eine verdammte Menge Geld gemacht. Aber ich hatte das Gefühl, dass ich mehr lernen musste. Dieses Medium ist so revolutionär und wird ständig besser. Wir müssen herausfinden, wie man damit designt – und wenn wir ständig nur denselben alten Mist machen, werden wir das nicht lernen.

### Du willst lieber etwas Neues machen?

Wollte ich schon immer! Nach Eastern Front schrieb ich Legionnaire, wieder ein Wargame, aber mit Echtzeitstrategie und taktischen Kämpfen. Es gab auch einige interessante Elemente wie die Rolle von Moral, und man konnte Truppen ausruhen lassen. Als ich auf den Macintosh wechselte, wollte ich mit Balance of Power etwas Anderes versuchen, denn ich merkte, dass der Mac ein völlig anderer Computer war. Ich habe dann wieder ein Wargame gemacht, das von EA veröffentlichte Patton vs. Rommel. Das hatte einige clevere Ideen, aber ich traf den Kern der Sache nicht; als Spiel ließ es zu wünschen übrig. Ich machte bis 1991 mit Wargames weiter, mein letztes kommerzielles Spiel war Patton Strikes

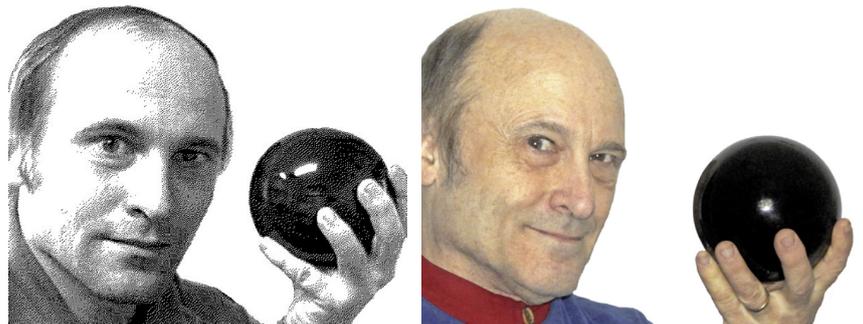
Back. Das hatte lehrreiche Elemente. Ich versuchte, die Natur der Kriegführung zu vermitteln, aber das Publikum konnte nichts damit anfangen. Als Verkaufsslogan schlug ich vor: »Ein Wargame für den Rest von uns«. Das Problem war nur, dass es den Rest von uns nicht gab. Die Wagerer sagten: »Urks, zu sehr vereinfacht.« Und alle anderen meinten: »Urks, ein Wargame.« Es war nicht allzu erfolgreich.

### Verfolgst du die aktuelle Strategiespiel-Szene? Was war der letzte Titel, den du gespielt und dir gefallen hat?

Ich mochte Civilization 4 ... und ich habe Doom gespielt! [lacht]. Ich arbeite ja nicht mehr in der Branche, ich beschäftige mich mit interaktivem Geschichtenerzählen. Ab und an schaue ich mir Videos an, wie andere Leute die neusten Titel spielen. Heutzutage brauche ich jemandem nur fünf Minuten dabei zuzusehen und weiß ziemlich genau, worum es im Spiel geht. Hier und da gibt es einen cleveren Kniff, aber machen wir uns nichts vor: Es hat nicht wirklich viele Innovationen gegeben. Die meisten Titel, die wir heute spielen, sind konzeptionell denen sehr ähnlich, die vor 30 Jahren herauskamen. Bei Grafik, Animationen und Sound sind sie weitaus besser, aber in puncto Spielstruktur nicht sonderlich anders, was mich nervt.

### Kommen wir nicht voran?

Wir haben seit vielen Jahren keine originellen Ideen mehr gesehen. Der letzte große Sprung war vor über 15 Jahren bei Die Sims. Und selbst da könntest du auf ein älteres Spiel verweisen, das ähnlich war: Little Computer People auf dem C64. Aber ich denke, dass Die Sims anders genug war, um als ein fundamental neues Spiel durch-



30 Jahre später und mit ein paar Haaren weniger: Links Chris Crawford 1985 während seiner Macintosh-Phase, rechts grübelt er 2015 über sein aktuelles Projekt Siboot.

wenige, weil die Scham der Niederlage und die Verdrängung der Kriegsschuld dort bis heute verwurzelt sind. Eine Alternative stellt der Vorgänger von Nintendos Advance-Wars-Reihe dar: 1988 beginnt Famicom Wars seinen NES-Eroberungsfeldzug. Und dann ist da noch Nectaris, ein unscheinbares Hexfeld-Strategiespiel, das 1989 für die NEC-Konsole PC-Engine erscheint und im Westen Military Madness heißt. Klare Regeln, einfache Bedienung und hübsche Kampfanimationen sorgen für so viel Motivation, dass mancher deutsche Fan viel Geld für eine Importversion hinlegt und sich mit japanischen Bildschirmtexten herumschlägt.

Eines dieser Steckmodule im Scheckkarten-Format schlägt es nach Mühlheim an der Ruhr. Da ist der junge Programmierer Thomas Hertzler beeindruckt, als er beim Besuch seines Lieblingsspielereis Nectaris auf der PC-Engine erlebt: »Das hatte Strategie schlicht und einfach auf den Punkt gebracht, das konnte jeder verstehen.« Diese folgenschwere Begegnung führt zur Entwicklung des ersten großen Rundenstrategie-Hits made in Germany: Battle Isle von Blue Byte. Doch bis die deutsche Kriegserklärung auf den Planeten Chromos ausgesprochen wird, sollen noch ein paar Entwicklungsjahre vergehen. Battle Isle erscheint 1991, in einem

strategisch bedeutsamen Jahr, in dem Sid Meier auch Civilization vorlegt. Dass die frühen Neunziger zu einer goldenen Ära der Rundenstrategie werden, ist nicht zuletzt dem Aufstieg des Spiele-PCs zu verdanken: Maussteuerung, reichlich RAM und bunte VGA-Grafik sind Hardware-Luxus, von dem die Genre-Pioniere ein Jahrzehnt vorher nur träumen konnten. Mächtige Hardware und reife Käuferklientel ermutigen die Designer zu ambitionierten Konzepten; zahlreiche Serien werden geboren, deren Enkel heute noch für schlaflose Nächte sorgen. Dazu mehr in der nächsten GameStar, wenn unsere Geschichtsstunde in die zweite Runde geht. ★

zugehen. Will Wright hat das Genre massiv vorangebracht, er machte viele faszinierende Dinge, obwohl nicht alle erfolgreich waren.

### Ist das nicht normal bei einem Medium, dass nach einer Anfangsperiode der Innovationen im Prinzip alles schon erfunden ist?

Ich denke, wir sind an fundamentalen Grenzen angelangt, aus zwei Gründen. Der erste ist das Publikum. Oft wird gesagt, über die Hälfte aller Spieler seien Frauen und sowas. Aber das ist Bullshit. Ja, viele Frauen spielen unbedeutende Spiele, simple Sachen wie Solitaire. Aber wenn man von Geld spricht, sieht die Sache anders aus. Das Geld kommt vor allem von den jungen Männern, und das setzt die Obergrenze dafür, was wir mit dem Genre machen können. Ja, es gibt auch viele, vor allem junge Frauen, die viel Zeit und etwas Geld investieren. Aber generell ist es ein sehr begrenztes Publikum.

### Welche Schlüsse ziehst du daraus?

Für die Marketing-Leute ist das toll, weil sie genau wissen, wie sie diese Zielgruppe erreichen. In künstlerischer Hinsicht ist das aber schrecklich, denn es bedeutet, dass wir eine sehr enge Zielgruppe haben und nicht ausbrechen können. Das andere große Problem ist der Mangel an brauchbaren Eingabesystemen. Wir sind immer noch auf unsere Daumen und Finger angewiesen, können dem Computer damit aber nur eine begrenzte Menge Dinge mitteilen. Wir müssten in der Lage sein, gehaltvollere und subtilere Dinge zu tun. Deshalb arbeite ich schon so lange an linguistischen Problemen, denn die bedeuten den nächsten großen Schritt für Entertainment-Software.

### Braucht man nicht auch traditionelle Spielmechaniken dazu?

Ich glaube, dass interaktives Geschichtenerzählen an sich fesselnd ist. Derzeit kombiniert man eine festgelegte, nicht-interaktive Story mit einem interaktiven Spiel. Und wenn man dabei schnell genug hin und her springt, dann – Donnerwetter! – ist es eine interaktive Story, oder? Das ist es, was Spiele heutzutage machen: ein Etikettenschwindel. Echtes interaktives Geschichtenerzählen ist immens komplizierter. Ich arbeite jetzt seit über 20 Jahren daran und habe es immer noch nicht hingekriegt. Nicht, weil ich faul oder dumm bin, sondern weil es ein wirklich schwieriges Problem ist. Vor drei Jahren habe ich im Prinzip beschlossen: Okay, ich werde alt, ich muss etwas veröffentlichen! Also begann ich an einem Plan zu arbeiten, einem Spiel namens Siboot. Im Prinzip ist es eine neue Version von Trust & Betrayal, das ich vor 30 Jahren gemacht habe, aber erheblich anspruchsvoller. Im Laufe der Jahre haben sich mehrere Leute dem Team angeschlossen, und Siboot ist jetzt ansatzweise spielbar. Ich plane, es im August dieses Jahres zu veröffentlichen, aber das ist nur der erste Schritt. Ich sehe keinen Grund, es zu verkaufen, sondern werde es verschenken. Denn der wahre Zweck von Siboot be-

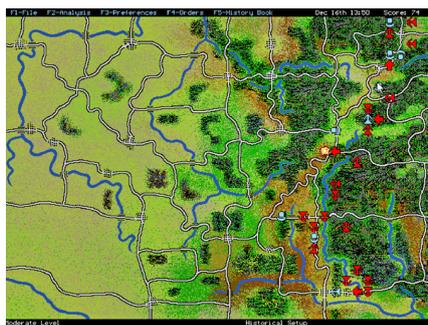
steht darin, dass die Leute sich damit hinstellen, es spielen und sagen: »Meine Güte, dieses Programm macht Dinge, die kein anderes Spiel zuvor gemacht hat – wie funktioniert das?« Dann werden wir die Technologie kostenlos rausgeben, komplett Open Source. Mein Ziel lautet, eine ganze Industrie für interaktives Geschichtenerzählen zu starten. Wenn du diese Technologie für jeden kostenlos zugänglich machst, stellen alle möglichen Leute verrückte Dinge damit an.

### Viele Entwicklerveteranen haben in den letzten Jahren neue Projekte über Kickstarter finanziert, was sind deine Erfahrungen?

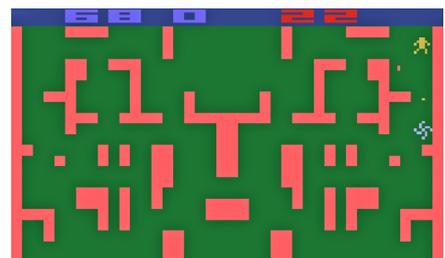
Ich habe es zwei Mal erfolglos probiert. Vor etwa fünf Jahren suchte ich es mit einer Neuauflage meines Ökosystem-Simulators Balance of the Planet und letzten Sommer mit meinem Siboot-Projekt. Das Problem ist, dass die Leute, die auf Kickstarter gehen, nicht nach radikal neuen Spielen suchen. Zum Beispiel machte Gordon Walton eine großartige Kampagne, die ihm über 1,7 Millionen Dollar für ein absolut konventionelles Online-Rollenspiel einbrachte: Crowfall. Er machte es wunderschön, es klappte perfekt und war ein Riesenerfolg. Aber es ist ein 08/15-Rollenspiel, Schwerter und Magie, Drachen und Ladi-dadi-da. Das ist also die Art von Leuten, die auf Kickstarter gehen. Fein. Beim Siboot-Projekt habe ich jedem Mitarbeiter gesagt, dass er nicht erwarten soll, auch nur einen Penny damit zu verdienen. Falls wir etwas Geld reinkriegen, werden wir es verteilen. Derzeit haben wir eine Patreon-Spendenkampagne die uns – hey! – rund 250 Dollar im Monat einbringt. Vielleicht können wir mit dem Geld mal zu McDonald's gehen, keine Ahnung. Ich bin hier, um eine Revolution zu starten, und nicht, um reich zu werden.



Gefühle, Intuition und Manipulation: Der Interaktions-Simulator Siboot soll demonstrieren, wie soziales Urteilsvermögen im Umgang mit Spiel-NPCs funktioniert.



Crawfords letzte kommerzielle Spielveröffentlichung war Patton Strikes Back von 1991.



Bevor er sich dem Atari 800 zuwendet, programmiert Chris Crawford 1980 Wizard für die VCS-Konsole, doch das Modul wird nicht veröffentlicht und erscheint erst 25 Jahre später im Rahmen einer Spielesammlung.