

Geschichte der Rundenstrategie, Teil 2

NOCH RUNDERE GESCHICHTE



Die Enkel der Pioniere aus den Mainframe- und 8-Bit-Tagen sorgen Anfang der Neunziger für eine Blütezeit der Rundenstrategie. Im zweiten Teil der GameStar-Retrospektive beleuchten wir drei unsterbliche Klassiker, an deren Erfolgchancen die Publisher zunächst nicht glaubten. Von Heinrich Lenhardt

In den Achtzigerjahren fallen die USA, England und Japan als Geburtsorte richtungsweisender Rundenstrategiespiele auf. Der deutschsprachige Raum wirkt dagegen wie strategisches Entwicklungsland, hier gedeihen vornehmlich seichte Wirtschaftssimulationen wie Kaiser oder Hanse. Doch dann entwickelt ein junges Studio Eroberungsgelüste, das bis dahin nur mit Assen und Dop-

pelfehlern von sich reden gemacht hat: Blue Byte wird 1988 von Thomas Hertzler und Lothar Schmitt in Mülheim an der Ruhr gegründet. Ihr erster Erfolg ist die Tennissimulation Great Courts, es folgt das Puzzlespiel Atomino. Schmitt kümmert sich vor allem um Tennis-Fortsetzungen, während Hertzler über einem Strategiespiel brütet – inspiriert von innovativen Videospielen aus Fernost.

Das blaue Strategiewunder

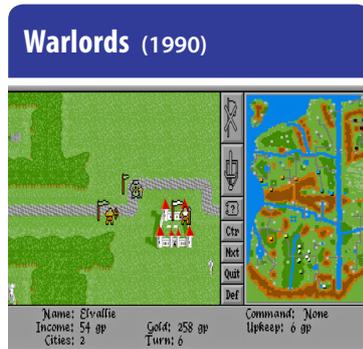
Ende der Achtziger blüht das Geschäft mit Videospield-Importen aus Japan, weil viele Module nur mit großer Verspätung oder gar nicht in Deutschland erscheinen. Ein besonderer Leckerbissen ist die NEC-Konsole PC-Engine, die dank exzellenter Grafikfähigkeiten und authentischer Arcade-Umsetzungen wie R-Type zum Kult-Spielzeug kaufkräftiger



Risiko-Klone gibt es seit Jahrzehnten, doch erst ab 1989 erscheinen offizielle Computer-Adaptionen des Brettspiel-Klassikers, der großen Einfluss aufs Strategiespielgenre hatte.



Der NES-Auftakt von Nintendos Runden-taktik-Dauerbrenner erscheint nur in Japan. Beim Schlachtengetümmel kommen Charakterbeziehungen und Rollenspiel-Elemente nicht zu kurz.



Gold verdienen, Truppen produzieren, Städte erobern: Warlords wirkt weder sonderlich originell noch schön, aber das strategische Ringen mit den sieben Computergegnern macht Spaß.



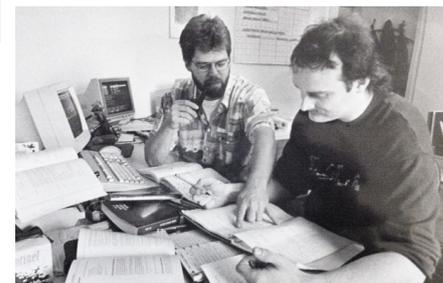
Fantasy-Personalplanung beim Vorläufer von Heroes of Might & Magic: Mit einem von vier Heldentypen rekrutieren wir diverse Truppentypen, um in taktischen Rundenkämpfen anzutreten.



Konsolen-Connaissseure wird. Doch einer der größten Spiele-Geheimtipps für das System ist kein Ballerspektakel, sondern ein leicht zu bedienendes und hübsch präsentiertes Rundenstrategiespiel namens Nectaris (westlicher Name: Military Madness). Als Thomas Hertzler diese Hudson-Soft-Produktion 1989 bei einem Import-Händler in Mülheim erlebt, ist er schwer beeindruckt. Bald gibt es mit dem Echtzeit-Pionier Herzog Zwei eine weitere japanische Inspirationsquelle, dieses Modul erscheint Ende des Jahres für die Mega-Drive-Konsole. Damit bei Zwei-Spieler-Duellen beide Kontrahenten gleichzeitig agieren können, will Hertzler wie bei Herzog den Bildschirm in zwei Hälften unterteilen. Doch ein Prototyp enttäuscht, wie sich Programmierer Bernhard Ewers erinnert, der als erster Angestellter von Blue Byte das Gründerduo verstärkte: »Beim ersten Anspielen stellte sich heraus, dass es so keinen Spaß machte. Es passte einfach nicht zusammen, Einheiten in Echtzeit über die beiden Bildschirme mit Hexfeldern zu ziehen. Dann bin ich auf die Idee gekommen, Bewegungen und Angriffe aufzuteilen, um ein Rundenstrategiespiel daraus zu machen, also einen Schritt zurück in Richtung Nectaris. So ist es das Battle Isle geworden, das heute alle kennen. Mir persönlich hat der rundenbasierte Spielablauf deutlich besser gefallen, gerade zu zweit hat man so mehr strategische Tiefe.«



Um das erste Spiel der Battle-Isle-Serie auf den Markt zu bringen, wird Blue Byte 1991 zum Publisher. Rechts werkeln die Programmierer Ralf Jürgen Kraft und Bernhard Ewers mit viel Papier und voller Konzentration.



Deutsche Teilung

Auf diese Weise erhält Battle Isle ein charakteristisches Spielgefühl, es kombiniert leichte Bedienung und klare Rundenstruktur des Vorbilds Nectaris mit einer ganz eigenen Dynamik: »Beide Spieler hatten etwas zu tun, man musste nicht aufeinander warten«, erklärt Thomas Hertzler, »Spieler 1 konnte Bewegungen planen, die allerdings noch nicht ausgeführt wurden. Der zweite Spieler durfte Einheiten in seiner Reichweite angreifen. Am Rundenende wurden diese Eingaben ausgewertet und man konnte sehen, was passiert.« Hexfeld-Wargames galten eigentlich als lahm und trocken, doch nun können sich zwei Freunde gleichzeitig vor dem selben Computer bekämpfen – und dabei ähnlich viel beherzten Trashtalk austauschen wie bei einer heißen Kick-Off-Party. Ein weiterer Erfolgsgrund ist die ausgefeilte künstliche Intelligenz des Computergegners, an der Bernhard Ewers monatelang bastelt: »Die meisten Konkurrenzspiele damals hatten dagegen nur eine Formel, die sich im Wesentlichen auf »If in range, then attack« beschränkte.« Doch wie schon bei den Genre-Meilensteinen Empire und Eastern Front

glauben die etablierten Publisher nicht an den Erfolg: Ubisoft ist mit den Vertriebslösen von Blue Bytes Tennissimulation zufrieden, winkt aber angesichts dieses merkwürdigen Strategiespiels dankend ab. Um Battle Isle auf den Markt zu bringen, wird aus dem reinen Entwicklungsstudio Blue Byte gezwungenermaßen auch ein Verleger, und zwar ein sehr erfolgreicher: Im heißen Amiga-Herbst des Jahres 1991 wird Battle Isle zum Hit. Blue Byte entwickelt zwei Addon-Disketten und plant als nächsten großen Titel ein Rundenstrategiespiel im Zweiten Weltkrieg – hat dabei aber seine Rechnung ohne die deutsche Empfindsamkeit gemacht.

Weltkrieg zweiter Wahl

Seit den frühen Achtzigerjahren verwenden amerikanische Studios den Zweiten Weltkrieg als Szenario für Rundenstrategie. Doch als Blue Byte plant, mit der Battle-Isle-Engine ein Spiel in dieser historischen Epoche anzusiedeln, haben die Vertriebspartner starke

Battle Isle (1991)



Blue Byte landet mit SciFi-Schlachten im Nectaris-Stil einen Hit. Zwei Spieler können dank Splitscreen sowie der Unterteilung in Bewegungs- und Angriffsphasen gleichzeitig agieren.

Civilization (1991)



Sid Meier mischt Entdeckung, Eroberung, Forschung und Wirtschaftswachstum unwiderstehlich gut. Zufallskarten und verschiedene Siegesbedingungen sorgen für Langzeitmotivation.

Advanced Military Commander (1991)



Diese Mega-Drive-Spross der japanischen Daisenryaku-Serie sorgt für einen Run auf die Importhändler. In rund 40 komplexen Szenarien werden Schlachten des 2. Weltkriegs nachgespielt.

Shining Force (1992)

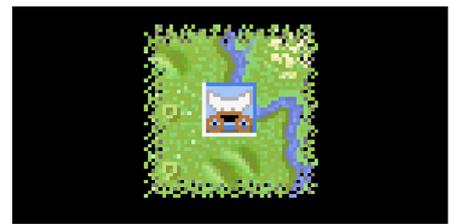


Ein im Genre-Grenzgebiet zwischen Rollenspiel und Rundentaktik angesiedelter Sega-Klassiker. Durch Kampferfahrung wird unser Fantasy-Heldenensemble allmählich größer und stärker.

Bedenken. Das Thema sei zu heikel und geschmacklos, erinnert sich Thomas Hertzler an die vorgebrachten Befürchtungen: »Daher war die Sensibilität viel größer. Das ist halt eine Doppelmoral gewesen: Als deutsches Entwicklungshaus durfte man das nicht.« Als Kompromiss startet Blue Byte seine neue Reihe Historyline deshalb nicht mit dem Zweiten, sondern vielmehr dem Ersten Weltkrieg und erntet reichlich Lob für die Präsentation des historischen Handlungsrahmens. Doch weiter kommt man in der Geschichtsschreibung nicht voran: Der Spielspaß leidet unter Einschränkungen bei den Einheiten, nach dürftigen Verkäufen kommt es nie zu den geplanten Fortsetzungen. Eine Entwicklung, die Hertzler bereut: »Man hätte bei Historyline mit dem Zweiten Weltkrieg anfangen müssen, aber das kam für uns nicht in Frage. Man hat sich damals viel zu viele Gedanken gemacht.« Die geschichtlichen Ambitionen werden begraben, doch für Blue Byte geht die Eroberung des Strategiemarkts mit Battle-Isle-Fortsetzungen und der neuen Aufbaustrategie-Serie Die Siedler erst so richtig los. Auch auf der anderen Seite des Atlantiks beginnen die Neunzigerjahre mit der Grundsteinlegung für langlebige Serien. So veröffentlicht New World Computing mit King's Bounty den Vorläufer von Heroes of Might & Magic. Und bei Microprose entsteht das wohl berühmteste aller Rundenstrategiespiele, der Inbegriff der »Nur noch eine Runde!«-Sucht.



In Civilization errichten wir ein Imperium – aus bescheidenen Anfängen: Am Beginn steht ein einsamer, blinkender Siedler. »Diesen Anfangsbildschirm fand ich immer wundervoll«, meint der Civilization-Erfinder Sid Meier.



Sid Meier auf einem Pressefoto aus dem Pirates!-Jahrgang 1987. Nach dem Erfolg seiner Seeräuber-Simulation tummelt er sich verstärkt im Strategiegenre und beginnt 1990 die Entwicklung von Civilization.

Zivilisierter Zeitvernichter

Die Landkarte ist nahezu vollständig von Schwärze verhüllt. Lediglich 3x3 quadratische Felder sind aufgedeckt, umgeben von unerforschtem Terrain. In der Mitte blinkt das Bildchen eines Planwagens. Es fordert uns auf, einen Zug in eine beliebige Richtung zu machen, um mehr von dieser Welt zu sehen. Das ist nur die erste einer langen Kette von Entscheidungen, die im Laufe der Spieljahrtausende zur Expansion einer ganzen Zivilisation führen. Sid Meier liebt diesen Anblick: »Das fällt mir immer auf, wenn ich mir Civilization ansehe: Der Siedler und die ersten neun Felder – darin stecken so viele Möglichkeiten. Es ist der Auftakt der Geschichte, so wie die erste Zeile in einem Roman. Das Spiel entfaltet sich allmählich, es gibt immer mehr und mehr Möglichkeiten.« Fast 25 Jahre ist es her, seit Civilization veröffentlicht wurde und diese neun Felder mit dem blinkenden Planwagen eine ganze Spielergeneration dazu verleiteten, die Umgebung zu erforschen, Städte zu gründen und ihre Schlafgewohnheiten zu vernachlässigen. Denn bei Civilization perfektionieren

Meier und sein Designpartner Bruce Shelley ihre Erfolgsformel, die bereits beim Eisenbahnlinienaufbauspiel Railroad Tycoon eine suchterregende Wirkung bewiesen hatte.

Systematische Suchterzeugung

»In Railroad Tycoon hatten wir mit der Idee experimentiert, mehrere Spielsysteme zu kombinieren: den Ausbau des Schienennetzes, den finanziellen Bereich, konkurrierende Firmen, und so weiter«, erklärt Sid Meier. »Es gibt also diese verschiedenen Systeme, die alle aufeinander wirken. Darauf haben wir bei Civ aufgebaut: Es gibt ein Militärsystem, Diplomatie, ein Wirtschaftssystem, die eigene Bevölkerung muss bei



Battle Isle 2 gilt wegen knackiger Komplexität und kompetenter KI als Serienhöhepunkt. Der Nachfolger fühlt sich durch den Wegfall der Bildschirm-Unterteilung mehr wie ein traditionelles Wargame an.

Sabre Team (1992)



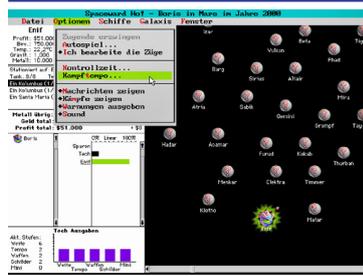
Antiterror-Einsatz sechs Jahre vor Rainbow Six: Bei der Steuerung eines Elitesoldaten-Quartetts im Rundentakt kommt es auf die Ausrüstung und vorsichtige Stealth-Erkundung an.

Historyline 1914-1918 (1992)



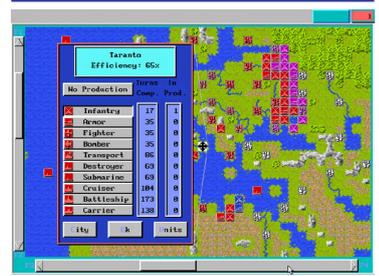
Geschichtsstunde mit der Spielengine von Battle Isle: Die Hexfeld-Schlachten des Ersten Weltkriegs werden nicht der erhoffte Erfolg, Blue Byte stellt die Serie schon nach dem ersten Teil ein.

Spaceward Ho (1992)



Nicht nur die Cowboyhüte haben Charme, komfortable Bedienung und vereinfachtes Regelwerk laden beim kurzweiligen 4X-Leichtgewicht zur Galaxieroherung in der Mittagspause ein.

Empire Deluxe (1993)



Überzeugendes Comeback für den Eroberungs-Opä: Die erweiterte Empire-Version bietet moderne Bedienung, erhöhte Komplexität und einen überaus motivierenden Netzwerk-Modus.

Kleine Rundenkunde: Erkennen Sie die Strategie?



Kriegsspiel (Wargame)

Je sechseckiger die Spielfelder und je zahlreicher die auf selbigem postierten Einheiten, desto seliger der Wargamer. Vertreter dieses Genres orientieren sich an klassischen Strategie-Brettspielen, bei denen oft historische Schlachten nachgespielt werden. Vertreter dieser Kategorie sind Titel wie Battle Isle, Panzer General oder Panzer Corps (Bild) – ein schöner Tank ist die halbe Bank.

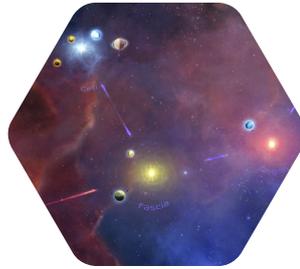


Squad-Taktik (Tactics)

Persönlichkeit statt Masse: Während beim Wargame anonyme Kriegsgerätemassen angreifen, ziehen in Taktikspielen kleinere Trupps mit individuellen Einheiten in die Schlacht. Elemente wie Erfahrungspunkte, Charakterwerte und Ausrüstung erinnern an Rollenspiele. Aktuelle Hits sind XCOM 2 (Bild) und Fire Emblem: Fates.

Globalstrategie (4X)

Wir kümmern uns um Einheitenproduktion, Entdeckung und Eroberung, aber auch um Forschung, Wirtschaft und Volkswohl. Weil sich das im Englischen so schön in die Begriffe »explore«, »expand«, »exploit« und »exterminate« fassen lässt, wurde daraus der Genrebegriff 4X. Vertreter sind Civ und Master of Orion (Bild).



Sammelkartenspiel (TCG)

Magic: The Gathering (Bild) machte Anfang der Neunzigerjahre eine neue Art von Strategieduell populär. Hier entscheiden die Zusammenstellung eines Decks, das rundweise Ausspielen dessen Karten und ein Stück Glück über den Erfolg. Neben offiziellen Magic-Umsetzungen gibt es auch speziell für Computer entwickelte Sammelkartenspiele wie Hearthstone von Blizzard.



Wirtschaftssimulation

Eine im Grenzgebiet zwischen Tabellenkalkulation und Strategiespiel beheimatete Domäne deutscher Entwickler. Schon seit der Kaiserzeit der Achtzigerjahre werden Steuersätze geändert und Waren gehandelt, das Genre-Goldkind ist Ascarons Patrizier-Serie (Bild). Auch manches vermeintliche Eroberungsspiel wie Defender of the Crown ist im Herzen eine »WiSim«, wie sich die Gattung liebevoll abkürzt.



Echtzeitstrategie (RTS)

Neumodisches Teufelszeug, bei dem der Spielablauf nicht darauf wartet, bis wir zu Ende geplant haben. Das eignet sich vor allem für Multiplayer-Partien, wo uns reflexstarke Teenager rutzfatz eine Niederlage reinwürfen. Die zweite Hälfte der Neunzigerjahre war die Hochzeit von Command & Conquer (Bild), Warcraft & Age of Empires.

MOBA

Die Mobile Battle Arena ist der Online-Ort, an den viele Echtzeitstrategie-Hektiker abgewandert sind. Basisbau und Armeeplanung entfallen, in den Multiplayer-Teamschlachten steuert jeder nur einen Helden. Was sich auf den Servern von Dota 2 (Bild) & Co. abspielt, ist ein starker Kontrast zur beschaulichen Rundenstrategie.



Aufbaustrategie (God Game)

Statt Einheiten zu steuern, beeinflusst man als gottgleicher Lenker seine Echtzeit-Umwelt und schafft so die Rahmenbedingungen für Wachstum und Schlachtenglück. Das Genre baut auf zwei Pionierleistungen des Jahres 1989 auf, SimCity und Populous. Heutzutage wird bei Serien wie Anno emsig gewirtschaftet, während Cities: Skylines (Bild) das Stadtplanungsreferat übernommen hat.



Laune gehalten werden. Von Railroad Tycoon hatten wir gelernt, jedes einzelne dieser Systeme recht einfach und leicht verständlich zu gestalten. Aber sie wirken auf eine Weise aufeinander, durch die jedes Spiel anders verläuft und du ständig abwägen musst: Brauche ich eine weitere Militärein-

heit, brauche ich ein neues Gebäude in meiner Stadt? Du jonglierst mit diesen Möglichkeiten, und das machte das Spiel wirklich interessant und regte dich dazu an, wiederholt zu spielen und andere Entscheidungen auszuprobieren. Daraus wurde dieser magische »Nur noch eine Runde«-Effekt, wo du bei

jeder Entscheidung ihre Auswirkungen erleben willst. Aber bis du die siehst, hast du schon zwei, drei weitere Entscheidungen gefällt, auf deren Konsequenzen du neugierig bist – und so weiter.« Wir kennen das Gefühl.

Zu Meiers Inspirationsquellen gehören Brettspiele wie Risiko, ursprünglich will er

Master of Orion (1993)



Rohstoffe rafften, Schiffe bauen, Planeten erobern und mit den Nachbarn verhandeln: Simtex' grandioses Sci-Fi-Epos führt die Grundgedanken von Empire und Civilization im Weltraum weiter.

Colonization (1994)



Statt durch die Jahrtausende zu sprinten, konzentriert sich dieser Civ-Ableger auf die Kolonisierung Amerikas. Dabei gibt es viele neue Spielelemente wie den Umgang mit den Ureinwohnern.

XCOM/UFO (1994)



Diese Alien-Invasion ist eine runde Sache: Beim Basisausbau sind strategische Entscheidungen gefragt, doch im Mittelpunkt stehen die taktischen Kampfeinsätze mit Spezialsoldaten.

Master of Magic (1994)



Gelungener Fantasy-Ausflug der Macher von Master of Orion. Der Städtebau erinnert an Civ, erforscht werden Zaubersprüche, taktisch gekämpft wird mit Helden und Monstern.

sogar Hexfelder wie bei einem klassischen Wargame verwenden: »Doch das trauten wir uns noch nicht, es das wäre zu geekig gewesen«, erinnert er sich lachend. Fünfeckige Geländekacheln gibt's erst 19 Jahre später in Civilization 5. Dessen Ururgroßvater wird auch vom Aufbauaspekt der neuen »God Games« SimCity und Populous beeinflusst – sowie der PC-Version eines Strategieklassikers, der schon in den Siebzigerjahren entstand: »Ich spielte Empire, das diesen Aspekt der Karten-Enthüllung hatte, der mir sehr gut gefiel. Und daraus wurde ein Kernbestandteil von Civ, die Erkundung«, erklärt Meier. Um neue Ideen auszubrüten, schwört er auf die Entwicklungsmethode »Design by playing«: Damals wie heute hegt Meier mehrere Prototypen auf seinem Computer, mit denen er alleine herumspielt – bis er das Gefühl hat, auf etwas Besonderes gestoßen zu sein, die Keimzelle für ein neues Projekt. Im Frühjahr 1990 ist es mal wieder soweit.

Der Brettspielberater

»Im Mai 1990 drückte Sid mir eine 5,25-Zoll-Diskette in die Hand und sagte: »Probier das mal aus!« Er war die erste spielbare Version von Civ, an die er jemand anderen ranließ«, erinnert sich Bruce Shelley. Es ist der Beginn einer fruchtbaren Zusammenarbeit: »Jeden Tag kam er mit einer neuen Version, die ich für ein, zwei Stunden spielte, und dann setz-



Eine Neue Welt entdecken Rundenstrategien 1994 bei Colonization, das die Spielengine von Civilization verwendet.

te ich mich zu ihm, um darüber zu reden und Vorschläge zu machen. Daraufhin machte Sid Änderungen für die nächste Version. Das ging so einige Monate lang weiter, aber in der Zeit ließ er niemand anderen spielen außer mich.« Shelley war ein von Meier auserwählter Vertrauter, der vor seiner Zeit bei Microprose für den Brettspielhersteller Avalon Hill arbeitete. Eigentlich ein Traumjob, aber Bezahlung und Karriereaussichten waren dürftig. Als er auf dem C64 eines Freunds zum ersten Mal Sid Meiers Pirates! erlebte, war es für ihn ein großer Aha-Moment: »Mann, das ist irre, so sieht die Zukunft aus«, erinnert sich Shelley an seine Reaktion. Ein Jahr lang versucht er bei Microprose unterzukommen, doch angestellt wird er erst, nachdem bei Avalon Hill auch Erfahrung bei der Produktion mit Computerspielen gesammelt hat. Dabei ist es just seine Brettspiel-Expertise, die ihn zum wichtigen Meier-Mitstreiter machen.

Ein starker Prototyp

Bei Avalon Hill betreute Shelley den Schienenstrategie-Titel 1830, eine Eisenbahn-Inspirationsquelle für Railroad Tycoon. Und er ist auch mit einem Brettspiel namens Civilization vertraut, das laut Sid Meier aber kaum Einfluss auf die Entwicklung hat. Microprose lizenziert zwar die Namensrechte von Avalon Hill, um etwaige Rechtsstreitigkeiten zu vermeiden, doch beim PC-Programm namens Civilization handelt es sich nicht um eine Umsetzung des gleichnamigen Brettspiels. Worum es sich stattdessen handelt, das finden Meier und Shelley erst im Laufe der Prototypen-Playsessions langsam her-



Nach Colonization übernimmt Brian Reynolds auch bei Civilization 2 die Designleitung. Mod-Freundlichkeit, isometrische Grafik, neue Einheiten und sinnvolle Regeländerungen machen den 1996 veröffentlichten Nachfolger zum Hit.



Im Civ-2-Szenario XCOM: Assault kommt es zu einer Begegnung mit den Aliens und UFO-Jägern aus Julian Gollops Rudentaktikspiel.

aus. Ganz zum Beginn experimentiert Meier noch mit Echtzeitablauf im Stil von SimCity, des Spielers Imperium wächst basierend auf Zonenzuweisungen vor sich hin. Erst als sich dieser Ansatz laut Meier als so langweilig erweist, »als würde man Farbe beim Trocknen zusehen«, schlägt die große Stunde der Runde. Jetzt ziehen direkt vom Spieler gesteuerte Einheiten über die zufallsgenerierte Weltkarte. Deren Ausmaße werden gegen Entwicklungsende noch zusammengestutzt: Als sich Testspiele endlos hinziehen und immer unübersichtlicher werden, halbieren Meier und Shelley die Kartengröße – Civilization drohte, ein wenig zu episch zu geraten. Langwieriger als erwünscht gestaltet sich auch die End-



Dieses Pressefoto wurde 1988 anlässlich des Lizenzdeals zu Red Storm Rising veröffentlicht. Von links nach rechts: Die Microprose-Gründer Sid Meier und Bill Stealey sowie der Schriftsteller Tom Clancy und dessen Berater Larry Bond, Schöpfer des Wargame-Brettspiels Harpoon.

Panzer General (1994)



Hexfeld-Wargames von SSI gelten als sperrig, doch bei Panzer General wird der Zweite Weltkrieg zum Vergnügen. Komplexe historische Schlachten mit guter Bedienung und Präsentation.

Jagged Alliance (1995)



Die Kombination aus Taktikkämpfen und strategischer Planung erinnert an XCOM, doch Sir-Techs Söldner haben mehr Charakterwerte, Persönlichkeit und rauen Charme als die UFO-Jäger.

Heroes of Might & Magic (1995)



Rollenspiel-Serie Might & Magic biegt ins Strategielager ab: Durch Eroberungen und Bauaktivitäten wächst die Auswahl an Truppentypen, mit denen wir taktische Rundenkämpfe bestreiten.

Tactics Ogre (1995)



Bei den Isometrie-Kämpfen kommt's auf Truppenpositionierung und Terrain an. Schon das Super-Nintendo-Debüt beeindruckt mit flexiblem Charakterausbau und nicht-linearer Story.

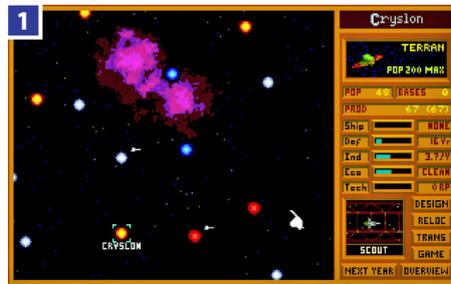
phase der Entwicklung, weil das Microprose-Management nicht so recht an das Projekt glaubt und die nötigen Ressourcen zur Fertigstellung nur zögerlich rausrückt.

»Nicht das wichtigste Projekt für Microprose«

Denn eines haben viele Rundenklassiker gemeinsam: Sie werden vom Publisher-Establishment nur widerwillig ertragen oder sogar dankend abgelehnt. Walter Bright fand jahrelang keinen Abnehmer für Empire, Atari glaubte nicht an Chris Crawford's Eastern Front (1941), Blue Byte musste Battle Isle auf eigene Faust veröffentlichen. Im Jahr 1991 sollte man meinen, dass Microprose begeistert jedes neues Sid-Meier-Spiel unterstützt, Pirates und Railroad Tycoon sind hoch angesehene Erfolge. Doch Meiers neues Projekt wird von der Firmenleitung mit wenig enthusiastischem Schulterzucken aufgenommen: »Bill sagte: ›Ich verstehe das Spiel nicht so recht, aber ich vertraue Sid‹«, erinnert sich Bruce Shelley an eine Aussage von Microprose-Präsident Bill Stealey. Da Meier kein Angestellter mehr ist, sondern als fester Freier für Microprose arbeitet, kann man ihm nicht vorschreiben, was er machen soll. »Sagen wir's mal so: Es war nicht das wichtigste Projekt für Microprose«, erinnert er sich an die damalige Situation. »Man verbot uns nicht, Civilization zu machen, aber es genoss nicht die höchste Priorität, was die Ressourcen der Firma betrifft. Und wir wussten ja nicht, dass es so erfolgreich sein würde. Wir liebten das Spiel, es war Spaßig, aber auch ein wenig anders als alles, was wir zuvor gemacht hatten. Etwas relativ unbemerkt mit einem kleineren Team zu entwickeln, gibt dir etwas mehr Freiheit und Flexibilität, um Risiken einzugehen – und das machten wir mit Civilization.« Meier betont die positiven Aspekte, aber der Kampf um Firmenressourcen belastet die Produktion.

Digitales Kokain

Als Personalbeistand zur Fertigstellung von Civilization angefordert wird, lässt der zuständige Manager die beiden Designer erst mal baumeln. Kein Wunder, denn sein Gehaltsbonus hängt vom Erfolg der anderen internen Projekte ab, nicht von den Verkaufs-



Das amerikanische Studio Simtex entwickelt einen Strategiespiel-Prototypen namens Star Lords 1. In dieser Form wird das Programm nicht verkauft, aber es ist die Grundlage für den 4X-Klassiker Master of Orion 2 und dessen Nachfolger Master of Orion 3.



zahlen des neuen Meier-Spiels. Bruce Shelley klingt heute noch genervt, wenn er sich an diese internen Verteilungskämpfe erinnert: »Wir kamen an den Punkt, wo wir Unterstützung für Civ benötigten, wir brauchten Grafiker für Dinge wie die Benutzeroberfläche. Ich war im Tagesgeschäft die Schnittstelle zum Management und sagte ›Hört mal, wir brauchen hier Hilfe.‹ Und er antwortete: ›Wir haben gerade niemanden verfügbar.‹ Letztendlich bekamen wir zwar die Leute, aber das Spiel verspätete sich.« Umso frustrierender für Meier und Shelley, weil ihnen immer klarer wird, dass sie hier etwas ganz Besonderes ausbrüten. Der Suchteffekt wird nicht nur von verschiedenen Testern bestätigt, auch ein Kollege vom Verkaufsteam lungert öfters bei den Designern herum, um die neueste Version von Civilization zu sehen. »Ich mag Strategiespiele, deshalb bin ich in diese Branche gekommen. Und was wir da machten, fühlte sich für mich wie das beste Computerstrategiespiel an, das ich jemals gesehen hatte«, erinnert sich Bruce Shelley. »Ich dachte mir: Wir bauen hier eine Bombe in Hunt Valley, Maryland, und sie wird hochgehen und die ganze Welt verändern. Es gibt eine ganze Menge Leute, die noch nicht wissen, was in ihrer Zukunft liegt: Sie werden Stunde für Stunde für diesem Spiel gefes-

selt sein – wir machen hier digitales Kokain!« Im September 1991 wird es auf die Menschheit losgelassen: Weltweit blinkt auf PC-Monitoren die Siedler-Einheit, und eine ganze Generation fragt sich, in welche Richtung der erste Schritt in die neue Welt gehen soll.

Zoff um Civ

Bei Civilization ist alles zusammengekommen, es ist die ideale Mischung aus leichter Verständlichkeit und hoher Komplexität. Seine spannenden Zufallskarten, unterschiedlichen Siegesbedingungen und unberechenbaren Computergegner laden dazu ein, es wiederholt durchzuspielen. Bei den fünf Schwierigkeitsgraden ist für jeden Spielertyp etwas dabei; je höher der Anspruch, desto mehr Punkte winken bei der EndEinstufung in der High-Score-Liste. Die Presse ist begeistert, die Verkaufszahlen steigen stetig an, doch Nachfolger lassen lange auf sich warten. Mit Colonization erscheint erst 1994 ein Serienableger, der sich um die Entdeckung von Amerika dreht. Auf der Packung steht groß »Sid Meier's«, doch Hauptverantwortlicher ist Brian Reynolds, der dann auch Civilization 2 in Angriff nimmt, das 1996 veröffentlicht wird. Ende des Jahrzehnts wird es dann richtig unübersichtlich im Zivilisationsgewerbe, als Konkurrent Activision ein Spiel

Incubation (1997)



So aufregend kann Squad-Rundentaktik sein: Incubation bietet knackige Levels, Alien-Gruselstimmung und motivierenden Charakteraufbau. Kommerziell ein Flop, aber kultig verehrt.

Final Fantasy Tactics (1997)



Bei Square war man anscheinend schwer von Tactics Ogre beeindruckt: Dieser Ableger der Rollenspielerie Final Fantasy konzentriert sich auf Taktikkämpfe im Isometrie-Look.

Alpha Centauri (1999)



Brian Reynolds macht da weiter, wo Civilization 2 aufhörte. Das SciFi-Szenario ist nicht ganz so leicht zugänglich, aber spielerische Verbesserungen machen es zum anspruchsvollsten Civ-Enkel.

Age of Wonders (1999)



Kein Wunder, dass diese Fantasyreich-Verwaltung zum Auftakt einer erfolgreichen Serie wird: Mit Master of Magic und Heroes of Might & Magic lassen fesselnde Vorbilder grüßen.

namens Civilization: Call to Power herausbringt. Das ist kein offizieller Nachfolger der Microprose-Civs, spielt sich aber verächtlich ähnlich. Es ist ein Fall, der alsbald die Anwälte beschäftigt, denn die Civilization-Namensrechte landen nach der Microprose-Pleite beim Spielzeuggiganten Hasbro. Letztendlich wird Sid Meier mit »seiner« Marke wieder vereint, ab 2001 erscheinen in seinem neuen Studio Firaxis die weiteren offiziellen Fortsetzungen. Und das mit großem Erfolg, keine andere Rundenstrategiespielserie ist so alterungsbeständig und anhaltend beliebt wie Civilization. Doch es ist bei Weitem nicht der einzige Genrevertreter aus den frühen Neunzigern, dessen Nachfolger uns heute noch schlaflose Nächte bescheren.

Griff nach den Sternen

Für Microprose hat der Erfolg von Railroad Tycoon und Civilization den angenehmen Nebeneffekt, dass der Publisher zur bevorzugten Anlaufstelle von Strategiespiel-Entwicklern wird. So führt der Amerikaner Steve Barcia den Prototypen seiner Space Opera Star Lords vor, an der sein Studio Simtex arbeitet. Diese Version wird nie verkauft, aber sie ist die Grundlage für Master of Orion, das 1993 als gefühltes »Civilization im Weltraum« perfekt in den Microprose-Produktkatalog passt. Die ebenso fesselnde wie komplexe Rundentakt-Expansion eines Sternereichs führt sogar zu einer neuen Subgenre-Bezeichnung: Der US-Spielejournalist Alan Emrich (der Barcia auch Designtipps für Master of Orion gibt) prägt den Begriff »4X«, der sich auf die vier Kern-Spielelemente bezieht – »eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate« (erforschen, expandieren, ausbeuten, ausmerzen). In den nächsten Jahren folgen die Fantasy-Fortsetzung Master of Magic und ein paar weitere Orion-Titel. Ein Kernmerkmal der »Master of«-Spiele ist dabei die Mischung aus Strategie und Taktik: Das eigene Imperium wird auf der Landkarte verwaltet, die Schlachten zwischen Raumschiffen oder Fantasy-Heeren schlägt man in separaten Arenen, verzugsweise ebenfalls rundenweise. Ähnlich macht's bis heute die Total-War-Serie, die wir an dieser Stelle jedoch mal ausklammern wollen – sie ist uns bald einen eigenen Artikel wert. Stattdessen zurück zur alten Sternkonstellation, die inzwischen wieder schwer angesagt ist – Wargaming.net arbeitet nämlich am Reboot Master of Orion:



Als die Brüder Nick und Julian Gollop (links) 1991 nach einem Publisher für Laser Squad 2 suchen, landen sie bei Microprose UK – und aus Laser Squad 2 wird UFO: Enemy Unknown alias XCOM. In ihren ersten Einsatz ziehen die Soldaten noch als Bitmap-Sprites.

Conquer the Stars. Doch zurück ins Jahr 1991: Da strahlt der Ruhmesglanz von Microprose bis ins ferne England, genauer gesagt: ins Arbeitszimmer von Julian Gollop. Gollop ist Entwickler, er sucht einen Publisher für sein neues Spiel. Im Gegensatz zu Civilization oder Master of Orion soll es aber gar nicht um den Aufbau mächtiger Reiche gehen, sondern um den taktischen Einsatz von individuellen Soldaten. Auf deren Schultern lastet die wichtige Aufgabe, die Menschheit vor einer Invasion außerirdischer Besucher zu bewahren.

XCOM-Opa auf Sinclair Spectrum

Julian Gollop wächst in einer Familie auf, die gemeinsame Abende lieber mit Karten- und Brettspielen als mit Fernsehgucken verbringt: »Ich mochte relativ komplexe Strategiespiele. Als die ersten Heimcomputer auftauchten, sah ich sie sofort als ein sehr sinnvolles Medium für diese Art von Spielen.« Aus dieser Leidenschaft entsteht die XCOM-Serie, deren Vorgeschichte uns durch die Ära der 8-Bit-Heimcomputer führt. 1983 erscheint Time Lords, ein simples Strategiespiel für den BBC Micro. Programmiert wird es von Andy Greene, sein Schulfreund Julian Gollop steuert das Spiel- und Grafikdesign bei. Ein Jahr später versucht sich Julian selbst an der Programmierung, für 25 Pfund kauft er einen gebrauchten Sinclair ZX81 und schließlich das spieľfreundlichere Nachfolgemodell Spectrum. Für dieses System veröffentlicht er 1984 zwei selbstgeschriebene Basic-Programme: die Galaxis-Eroberung Nebula und das viel folgenreichere Taktikspiel Rebelstar Raiders. Das ist ein reines Zwei-Spieler-Vergnügen ohne Computergegner, hat nur drei Szenarien und Minimalstgrafik, aber eine Fülle von individuellen Einheiten mit verschiedenen Waffen, die taktisch clever über die Karte dirigiert werden – Rebelstar Rai-

ders ist der Urgroßvater von XCOM. In den nächsten Jahren erweitert Julian Gollop das Spielprinzip, baut Künstliche Intelligenz und mehr taktische Feinheiten ein, wechselt von Basic- zu Assembler-Programmierung. Die Nachfolger Rebelstar und Rebelstar 2: Tactical Commander erscheinen auf dem Billigspiel-Label Firebird und werden in der britischen Presse als Preis-/Leistungs-Knüller gefeiert. Gollop erhält nur 10 Pence pro Kassette, aber das Spiel verkauft sich zigtausend Mal. Genug, um ihn dazu ermutigen, sich mit seinem Bruder Nick erneut der Gattung des Squad-Rundentaktik zu widmen.

Nicht groß genug für Microprose

Die Gebrüder Gollop gehen 1991 auf die Suche nach einem Publisher für ihr neues Rundentaktikspiel Laser Squad 2. Der drei Jahre vorher veröffentlichte erste Teil hatte Neuerungen wie realistische Sichtlinien, unsichtbare gegnerische Manöver und zerstörbares Terrain gebracht. Die nächste Version soll nicht mehr für 8-Bit-Systeme erscheinen, eine erste Demo wird auf dem Atari ST entwickelt. Sie zeigt einen Zwei-Spieler-Level mit isometrischer Grafik und dem Rundenkampf-Spielprinzip von Laser Squad. Am liebsten würde Julian Gollop sein neues Baby bei Microprose unterbringen: »Für uns war das schlichtweg die beste Computerspielefirma in der ganzen Welt.« Der US-Publisher genießt ein hohes Ansehen für seine Simulationen und Strategiespiele, Sid Meier's Railroad Tycoon ist ein Riesenhit, und dessen neues Opus Civilization steht kurz vor der Veröffentlichung. Die Gollops reisen ins englische Städtchen Chipping Sodbury, zur Europazentrale von Microprose. Sie zeigen ihre Demoversion dem Entwicklungsleiter Pete Moreland, der wiederum einige Kollegen um ihre Meinung bittet. Darunter befin-



Der Urvater von XCOM ist das Taktikspiel Laser Squad, damals nicht in platter 2D-Draufsicht.

den sich auch Laser-Squad-Fans, man zeigt sich prinzipiell interessiert. Aber noch ist Moreland nicht überzeugt, dass hier etwas entsteht, das die nötige Grandiosität besitzt, um als Microprose-Titel veröffentlicht zu werden – er fordert ein großes Spiel. Es soll nicht irgendwo im Weltraum, sondern auf der Erde angesiedelt sein und Forschungselemente enthalten, ein Äquivalent zum Technologiebaum in Civilization. Und Pete Moreland hat einen Vorschlag für das Szenario: »Er sagte: »Wie wäre es mit einem Spiel zum Thema UFOs?«, erinnert sich Julian Gollop. »Pete war ein Fan von Gerry Andersons Fernsehserie »UFO«. Ich hielt es für eine geniale Idee«. Mit dieser Thematik war der geplante Name Laser Squad 2 vom Tisch. Stephen Hand

von der Microprose-Entwicklungsabteilung schlägt zunächst den Titel »Extraterrestrial Contact Force« vor, kurz Ex-Con. Da »Con« im Englischen so viel wie »Knacki« bedeutet, »klang das ein wenig nach einer Bewährungshelfer-Organisation«, grinst Gollop. So wird aus der »Contact Force« eine »Combat Force«, um eine weniger verwechslungsanfällige Abkürzung zu ermöglichen: XCOM.

Langweilige Aliens

Der Name des Alien-Abwehrdienstes wird in Nordamerika auch als Spieltitel verwendet, während in Europa UFO: Enemy Unknown auf den Schachteln steht. Doch bis das soweit ist, vergehen drei strapaziöse Entwicklungsjahre, in denen das Projekt immer wieder

auf der Kippe steht. Der Beginn der Zusammenarbeit zwischen den Gollops und Microprose ist holprig. Zum ersten Mal muss Julian ein Designdokument schreiben, es ist zwölf Seiten lang und wird vom Publisher als dürrig empfunden – gäbe es nicht Laser Squad als Referenzspiel, wäre XCOM hier zum ersten Mal gestorben. Die Alientypen wirken langweilig, die Bedienung des Abfang-Minigames ist Mist. Die Men in Black, eine Art Spionageeinheit, müssen aus Abgrenzungsgründen weichen: Microprose plant zu diesem Zeitpunkt ein eigenes Spiel zum Thema, das jedoch nie erscheint. Zusammen mit den Grafikern John Reitze und Martin Smillie werden neue Gegnertypen für das UFO-Spiel ausgetüfelt. Es ist eine

Interview mit Bruce Shelley: »Wir hatten nie einen Plan«

Raucherpausen mit Tom Clancy und Brettspielabende mit Sid Meier: Nachdem er sechs Jahre bei Avalon Hill gearbeitet hat, landet der Spieldesigner Bruce Shelley 1988 bei Microprose. Es ist für ihn der richtige Ort zur richtigen Zeit, um an der Seite von Sid Meier die Strategiespiele Railroad Tycoon und Civilization auszuhecken. 1995 wechselt Shelley zu Ensemble Studios, um die Age-of-Empires-Serie aus der Taufe zu heben, 2011 entwickelt er bei Zynga das Facebook-Spiel CastleVille. Heute arbeitet Shelley als freiberuflicher Berater und Designer, zum Beispiel für das Indie-Studio BonusXP, das von ehemaligen Ensemble-Entwicklern gegründet wurde.



GameStar: Bruce, was war dein erster Job, als du 1988 bei Microprose angefangen hast?

Bruce Shelley: Meine erste Aufgabe war es, an der Flugsimulation F-19 Stealth Fighter mitzuarbeiten. Sid Meier war der Lead Designer, und er brauchte Unterstützung bei der Spielwelt-Infrastruktur, den Zielen und den 3D-Objekten auf den Landkarten. Also gab man mir einen PC und ich beschäftigte mich mit Dingen wie Maps und Missionen. Ich erinnere mich, wie ich deshalb mit dem Schriftsteller Tom Clancy redete. Der war manchmal im Büro, weil Microprose zu der Zeit an der Spielumsetzung seines Buchs »Red Storm Rising« arbeitete. Tom war ein starker Raucher und musste immer wieder raus vors Gebäude gehen, um eine Zigarette zu qualmen. Wann immer er eine Raucherpause begann, folgte ich ihm, um so etwas Zeit mit ihm zu verbringen. Ich fragte ihn zum Beispiel, wo die russischen Luftstützpunkte seien, denn mit solchen Sachen kannte er sich aus. Ein Teil meiner Recherche für F-19 bestand also darin, mit Tom Clancy zu quatschen. [lacht]

Du warst bei Microprose sowohl Designer als auch Produzent?

Ja, ich managte ein paar Projekte. Da gab es ein Spiel namens Destroyer Escort, das von einem Studio in New Jersey namens Imaginering gemacht wurde. Ich kümmerte mich auch um Umsetzungen wie Gunship für den Amiga. Ich war von allem begeistert und echt froh, für eine richtige Firma zu arbeiten. Denn Avalon Hill war dem

Untergang geweiht, es gab da kein richtiges Management, keine Planung, keine Zukunft. Microprose hatte dagegen ein richtiges Verkaufsteam, Schlipsträger an einem Ende des Flurs und Spielmacher am anderen. Und Präsident Bill Stealey war ein beeindruckender Typ, der konnte gut reden. Nach einer Weile dämmerte mir, dass er nicht allzu viel Ahnung hatte, aber er wollte jedes Jahr eine neue Flugsimulation. Ich war jedenfalls glücklich, bei einer Firma mit Zukunft gelandet zu sein.

Wie kam es dann zu dem Traumpaar Meier & Shelley?

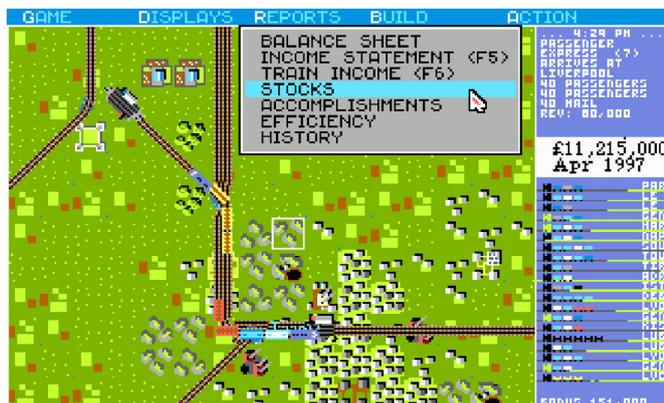
Sid wurde meist ein weiterer Mitarbeiter zugeteilt, um ihm bei einem Spiel zu helfen. Es gab Aufgaben wie das Handbuch schreiben oder den Testprozess managen, um die er sich nicht selbst kümmerte. Zu Beginn war das noch nicht meine Rolle, ich baute erst mal Gebäude für F-19. Als das fertig war, begann die Arbeit an der nächsten Simulation F-15 Strike Eagle 2, wo ich die gleiche Aufgabe hatte. Aber mitten während der Entwicklung kam Sid in mein Büro und fragte: »Würdest du gerne mit mir arbeiten?«

Da musstest du wohl nicht lange überlegen ...

Das war ein Traumjob, den jeder in der Firma wollte. Zu der Zeit hatten Sid und ich etwa ein Jahr lang zusammengearbeitet und kamen gut miteinander aus. Wir spielten auch eine Menge Brettspiele nach der Arbeit und wurden Freunde. Und ich war nie ein Fan von Flugsimulationen, also war das eine leichte Entscheidung für mich.

Wie kam es zu eurem ersten gemeinsamen Projekt Covert Action?

Das war ein Spiel, mit dem jemand anders angefangen hatte, doch es kam nicht voran. Aber Sid war von der Idee fasziniert, die Missionen prozedural vom Computer generieren zu lassen, also begannen wir damit. Wir hatten schon eine ganze Weile an Covert Action gearbeitet, als er eines Tages in mein Büro spazierte. Sid hatte gerade einen Urlaub hinter sich. Ich bin mir nicht sicher, ob er sich darin wirklich erholt hat, denn er kam mit dem Prototyp für Railroad Tycoon zurück. Das war noch sehr simpel, nur ein paar herumfahrende Züge. Und er fragt mich: »Was hältst du von dieser Idee, können wir damit etwas anfangen?« Also spielten wir damit etwa einen Monat lang herum und fügten Dinge wie den Gütertransport dazu. Das manuelle Verstellen der Weichen war bei diesem Prototyp noch eine wichtige Sache, bis wir merkten, dass es nicht sonderlich Spaßig war.



Vor Civilization arbeitete Bruce Shelley an Sid Meiers Eisenbahn-Aufbauklassiker Railroad Tycoon mit.

Umkehrung des Prinzips »Form folgt Funktion«: Zuerst definiert man das Aussehen der Aliens, dann ihre Fähigkeiten. Es folgt eine Phase fruchtbarer Produktivität, Microprose lässt die Gollops machen. Die Kontrollbesuche von Producer Tim Roberts haben einen entspannten Charakter, es gibt keine Projektplanungs-Software, dafür Bierchen im örtlichen Pub. Der Nachteil des relaxten Producers ist, dass er nicht darauf hinweist, dass man mehr Programmierer für das Projekt anheuern müsste, damit sich Julian Gollop aufs Design konzentrieren kann. Ausbaden müssen die Entwickler das am Ende in einer Crunch-Periode: »Die letzten drei Monate waren quälend«, seufzt Julian Gollop. »Nick und ich arbeiteten zwölf Stunden am

Tag, sieben Tage die Woche, um das Spiel fertig zu kriegen.« Die unverrückbare Deadline: Ende März 1994. Und für die muss man dankbar sein, ein halbes Jahr vorher war das XCOM-Spiel eigentlich schon gestorben.

Abgeschossen vom Mutterschiff

Mitte 1993 laufen die Vorbereitungen zur Fusion zwischen Microprose und Spectrum Holobyte. Letztere Firma hat die Hosen an beziehungsweise die Kohle auf dem Konto, dank einer im Vorjahr erfolgten Investoren-Finanzspritze. Bereits in Entwicklung befindliche Spiele werden von einem Komitee der neuen Eigner auf ihre Tauglichkeit geprüft. Wer in die neue gemeinsame Produktstrategie passt und erfolgsträchtig ist, darf weiter

produziert werden. XCOM gehört nicht dazu: »Ein Blick genügte und sie sagten »Ne, das gefällt uns nicht, brecht dieses Projekt ab«, erinnert sich Julian Gollop. »XCOM war eigentlich offiziell beendet. Aber Microprose UK rettete es heimlich – und sagte Spectrum Holobyte einfach nichts davon, dass sie das Projekt retteten.« Die Nerven muss man haben: Die Engländer glauben so sehr an das Strategiespiel, dass sie es heimlich weiter entwickeln lassen, statt wie von den neuen Chefs angeordnet den Hahn zuzudrehen. Diese Frechheit wird wenige Monate später belohnt: Ende 1993 fordert Spectrum Holobyte vom englischen Studio ein neues Produkt, das zur Belebung der Geschäftsjahreszahlen spätestens im März 1994 erscheinen

Das Agentenspiel wurde wegen Railroad Tycoon vernachlässigt?

Wir gingen zum Mittagessen in ein Restaurant in der Nähe und Sid sagte: »Wir arbeiten gerade an zwei Spielen gleichzeitig und müssen eines von beiden fertigstellen. Woran würdest du lieber arbeiten, dem Spionagespiel oder dem Eisenbahnspiel?« Ich liebte den Railroad-Prototyp, also antwortete ich: »Mann, lass uns das Eisenbahnspiel machen, vergiss das Spionagespiel!« Sid war gleicher Meinung. Also ging er zurück in die Firma, um Bill Stealey beizubringen, dass wir Railroad Tycoon machen und Covert Action liegen lassen. Ich versteckte mich in meinem Büro, denn ich wollte lieber nicht wissen, wie der Präsident auf diese Hiobsbotschaft reagieren würde. Aber wir erhielten die Genehmigung, Railroad Tycoon wurde dann auch ein ziemlicher Erfolg.

Aber warum habt ihr dann nicht gleich Railroad Tycoon 2 gemacht?

Microprose bestand darauf, dass wir Covert Action fertigstellten, weil die Firma schon Geld in das Projekt gesteckt hatte. Wir arbeiteten sogar etwa einen Monat lang an Railroad Tycoon 2. Ich hatte Landkarten für verschiedene Weltregionen gemacht und begann mit einer Liste von Lokomotiven, die wir nehmen könnten. Aber dann kam die Firma und meinte: »Nein, wir wollen nicht Railroad Tycoon 2, wir wollen Covert Action!« Ich war ja Angestellter, und mir wurde explizit verboten, an Railroad Tycoon 2 zu arbeiten. Also konzentrierten wir uns darauf, Covert Action möglichst schnell fertigzumachen.

Wie beschreibst du euren Entwicklungsprozess, der zu Railroad Tycoon und Civilization führte?

Ich nenne es »Entwickeln durch Spielen«: Wir spielten den Prototyp, änderten ihn, spielten wieder, änderten wieder, und so weiter. So machten wir es schon bei Avalon Hill mit den Brettspielen, ohne einen Begriff dafür zu haben. Als ich zu Microprose ging, fand ich heraus, dass Sid genauso arbeitet. Später bei Ensemble Studios war ich einer der wenigen Leute dort, die vorher schon ein Spiel ge-



Zuletzt arbeitete Shelley am Facebook-Aufbauspiel CastleVille, in dem man eine mittelalterliche Burg verwaltet.



Age of Empires betont mit seinen Epochensprüngen die Upgrade-Forschung – quasi ein kleines Civilization in Echtzeit.

macht hatten. Und ich dachte mir, dass wir bei Age of Empires auch auf diese Weise vorgehen sollten. So arbeitet auch Brian Reynolds, und ich glaube, Blizzard geht ähnlich vor.

Warum geht nicht jeder Spieldesigner so vor?

Dieser Prozess führt zwar zu einem guten Spiel, sofern du halbwegs talentierte Leute hast, die gute Ideen haben, flexibel sind und ein gutes Spiel verstehen, wenn sie es spielen. Es ist aber schwer, genau vorherzusagen, wann man genug herumgefeilt hat. Die Publisher sind nicht sonderlich begeistert von dieser Methode, weil sie eine exakte Planung verhindert und teuer werden kann. Zum Glück hatte Sid genug Einfluss, dass er ein Spiel erst dann veröffentlichen musste, wenn er damit glücklich war. Deshalb ist Civilization so gut gelungen. Und als ich später bei Ensemble Studios arbeitete, gab uns Microsoft genügend Spielraum vor Release, damit Age of Empires ein gutes Spiel werden konnte.

Aber heutzutage wird mehr Wert auf Planung und Kontrolle gelegt?

Früher waren die Entwicklungskosten eines AAA-Titels viel niedriger. Ich machte damals eine Kostenaufstellung für Railroad Tycoon, die ganze Entwicklung hatte um die 175.000 Dollar gekostet. Heute sind die Projekte viel teurer, und die Publisher müssen ihre Ausgaben genauer kontrollieren. Es gibt also nicht mehr viel Flexibilität, etwas komplett auseinanderzunehmen und neu zu versuchen. Ich würde das so vergleichen: Die Automobil-Ingenieure machen erst einen Plan und bauen das Auto dann genau so. Es gibt kaum Flexibilität, um noch spontan die Türen oder Fenster zu ändern. Dagegen hatten wir das Auto quasi nur durchs Anfertigen von Einzelteilen gebaut – wir hatten nie einen Plan.



Eine Spieleentwickler-Generation nach Necraris veröffentlicht King Art Games 2013 die Battle-Isle-Hommage Battle Worlds: Kronos.

muss. »Da sagte Peter Moreland: »Erinnert ihr euch noch an dieses Projekt, dessen Abbruch ihr angeordnet habt? Nun, wir haben es immer noch!«, enthüllt Julian Gollop. »Das bedeutete für Nick und mich einen Riesendruck, dass Spiel rechtzeitig fertigzustellen. Und es war noch in seinem sehr dürftigen Zustand; die meisten Inhalte lagen vor, aber es war nahezu unspielbar.« Für die arbeitsintensiven letzten drei Monate ziehen die Gollops in die Microprose-Büros, um mit vereinten Kräften XCOM zu vollenden. Unerwarteten Marketing-Beistand leistet ihnen dann eine neue UFO-Fernsehserie.

Mulder und Scully helfen

Während die Programmierer crunchen, wird in den USA am 10. September 1993 die erste Episode einer neuen Fernsehserie gesendet: »Akte X« (im Original »The X-Files«). UFO-Thematik und Namensähnlichkeit erwecken den Eindruck, als sei das Spiel vom TV-Hit inspiriert worden, als es Ende März 1994 erscheint – aber es handelt sich lediglich um einen glücklichen Zufall. Die Idee einer Geheimorganisation, welche sich diskret um Alien-Angriffe auf die Erde kümmert, ist vielmehr der 1970/71 produzierten englischen Fernsehserie »UFO« entliehen. An die erinnert sich kaum jemand, aber die Agenten Mulder und Scully verhalfen der Mär von den außerirdischen Besuchern zu neuer Popularität. Und der Entwicklungsstress zahlt

sich für die UFO-Brüder so richtig aus. Nicht mal ein Jahr, nachdem es schon totgesagt war, ist XCOM quicklebendig – und ein erwarteter Hit. Rund 470.000 Exemplare werden laut Julian Gollop zwischen 1994 und 2000 verkauft. Die Entwicklungskosten betragen 115.000 Britische Pfund, doch die Gollops kassieren rund eine Million: »Ein sehr profitables Spiel für meinen Bruder und mich – und ein sehr profitables Spiel für Microprose, denn unser Lizenzgebührensatz war lausig.« Die Entscheider, die im Sommer 1993 das Todesurteil für XCOM unterschrieben hatten, wollen nun binnen sechs Monaten eine Fortsetzung haben. Die Gollop-Brüder sind für einen solchen Schnellschuss nicht zu haben und lizenzieren ihre Engine an den Publisher, der die Fortsetzung XCOM: Terror from the Deep intern entwickeln lässt. Das dauert dann doch ein ganzes, kein halbes Jahr, ist aber kein volles Vergnügen. Die größeren Karten führen bei den Unterwasser-Taktikschlachten (die Soldaten laufen einfach auf dem Meeresgrund herum, weil man sich Tauchanimationen sparen will) zu anstrengend langen Partien, der generell verschärfte Schwierigkeitsgrad ist anstrengend. Es ist der Beginn einer langen Reihe unbefriedigender Fortsetzungsversuche.

Aufstieg, Fall und Wiedergeburt

Julian Gollop versucht sich in der Zwischenzeit an etwas allzu Innovativem, das 1997 schließlich als XCOM: Apocalypse erscheint. Echtzeitkämpfe und Stadtplanungselemente vermischen sich zu einer Art Neuinterpretation des Spielprinzips, locken die Fans jedoch nicht in die Läden: »Apocalypse lief nicht sonderlich gut, es verkaufte etwa 30.000 Einheiten. Die Fan-Reaktionen waren sehr negativ, es fühlte sich nicht wie ein richtiges XCOM an«, meint Julian Gollop. Und dieser Flop ist noch harmlos im Vergleich zu dem anderen Schindluder, das mit XCOM getrieben wurde: »Niemand versuchte die Marke wirklich zu managen, die Spiele gingen in alle möglichen Richtungen.« Zum Beispiel gibt es den Wing-Commander-Verschnitt XCOM: Interceptor und den hektischen Ar-



Alltag in der XCOM-Kommandozentrale: Während unsere Abfangjäger auf die nächste Satellitenortung warten, kommen die fleißigen Forscher zu neuen Erkenntnissen.

cade-Shooter XCOM: Enforcer. Was es nicht gibt, ist XCOM: Genesis, ein geplanter Versuch, zu den Taktikwurzeln der Serie zurückzukehren – in 3D. Das Projekt stirbt ebenso unvollendet wie »Freedom Ridge«, der Gollop-Versuch eines inoffiziellen Remakes des Originals. Abgesehen von den in Tschechien entwickelten Ablegern Ufo: Aftermath, Aftershock und Afterlight ist die Serie eigentlich tot und begraben – bis sie 2012 durch den respektvollen Rundentaktik-Reboot von Firaxis »gerettet wird«, wie Gollop meint. Der Serienerfinder wirkt daran nicht mit, ist aber voll des Lobes: »Wie Phönix aus der Asche erhob sich das Spiel aus den vorherigen XCOM-Desastern.«

Generalmobilmachung

Nicht nur wegen des XCOM-Debüts ist 1994/95 eine denkwürdige Saison für Rundenstrategen. Wer bei den UFO-Bekämpfern auf den Squad-Taktik-Geschmack gekommen war, machte knapp ein Jahr später Bekanntschaft mit den Söldnern des Jagged Alliance-Teams. Rollenspielelemente, Charaktere mit Persönlichkeit und eine Prise bissiger Humor verleihen dem Genrevorstoß der Wizardry-Macher von Sir-Tech Kultstatus. Derweil sorgt ein Pionier der Computer-Strategiespiele für neue Lust am Hexfeld: SSIs Panzer General kombiniert das Verschieben von militärischen Einheiten mit Erfahrungspunkten, leichter Bedienung und grafischen Schnörkeln in Form von Kampfanimationen. Das Resultat ist so erfolgreich, dass eine regelrechte Generalmobilmachung erfolgt: In den nächsten Jahren rollen so viele Fortsetzungen und Ableger vom Programmierfließband, dass eine gewisse Kriegsmüdigkeit einsetzt. Umso dankbarer wird zwei Jahre später der Szenario-Tapetenwechsel von Fantasy General aufgenommen. 1994 erscheint auch Master of Magic, der Fantasy-Cousin des 4X-Klassikers Master of Orion. Und ein Jahr später kombiniert New World Computing die Fantasywelt seiner erfolgreichen Might-&Magic-Rollenspiele mit einer Fortentwicklung des Prinzips von King's Bounty, einem Rundentaktik-Achtungserfolg des Jahrgangs 1990. Das Resultat ist der Beginn einer heute noch aktuellen Serie: Heroes of Might & Magic. Mitte der Neunziger Jahre ist die Rundenstrategie-Welt also in



Eine der wenigen erhaltenen Entwicklungsunterlagen des ersten XCOM zeigt Vorschläge der Microprose-Grafiker für Gegnertypen. Die Killerhasen schafften es leider nicht ins fertige Spiel.



Die Kombination aus taktischen Kampfeinsätzen und strategischer Planung der verschiedenen Stützpunkte macht XCOM zu einer besonders runden Herausforderung.

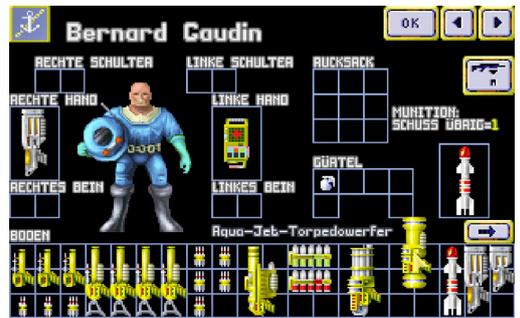
Ordnung, das Genre wächst und gedeiht auf dem PC, der führenden Spieleplattform. Und dann bricht die Echtzeit-Seuche aus.

Angriff der Echtzeitstrategie

Hektik hielt bereits bei Titeln wie Herzog Zwei (1989) und Dune 2 (1992) Einzug ins Strategiegenre. Doch erst der Doppelschlag von Command & Conquer und Warcraft 2 löst anno 1995 den Boom der Echtzeitstrategie aus. Fachpresse-Jubel und Verkaufszahlen in Millionenhöhe sprechen eine klare Sprache: Action-Anmutung und Zeitdruck-Nervenkitzel der neuen Strategiegeneration lassen das rundenbasierte Genre-Establishment ganz schön alt aussehen. Die guten Verkaufszahlen von XCOM wirken auf einmal wie ein Klacks gegen die Umsätze, die sich mit Echtzeitstrategie erzielen lassen. Dazu kommt der Kampf um jeden Quadratzentimeter im Einzelhandel: Im September 1995 beginnt nicht nur der Eroberungsfeldzug von Command & Conquer, im selben Monat er-

scheint auch Sonys PlayStation in Europa und Nordamerika. Der neue Konsolenboom kombiniert mit der hohen Raubkopier-Quote bei Computerspielen führen zu einer Art Rückzugsgefecht der PC-Spiele aus dem US-Einzelhandel. Noch gibt es keine digitalen Vertriebskanäle à la Steam, in denen Liebhabergenes überleben können. Die großen Strategiehits sind nun vornehmlich im Echtzeitlager angesiedelt, es sind Titel wie Starcraft oder Age of Empires, das unter der Obhut von Civilization-Veteran Bruce Shelley entsteht. Sicher, die Civ-Serie erweist sich als Dauerbrenner und gebärt 1999 mit Alpha Centauri einen inoffiziellen Ableger auf einem fremden Planeten, der von seinen Fans bis heute als bestes globales Strategiespiel aller Zeit verehrt wird. Und wie Civilization 2 und Colonization zwar »Sid Meier« im Titel trägt, in Wirklichkeit aber von Brian Reynolds stammt. Neue Rundenstrategie-Spiele werden aber immer seltener finanziert oder scheitern im Markt. Ein Paradebeispiel ist

das von XCOM und Jagged Alliance inspirierte Incubation von Blue Byte: Wer es spielt, ist voll des Lobes, aber gekauft wird das 3D-Squad-Taktikspiel kaum.



Der mittelpächtige XCOM-Nachfolger Terror from the Deep entsteht intern bei Microprose.

Die Rundenstrategie, mit ihren Brettspielwurzeln das klassischste aller Spielegenres, scheint zum Aussterben verurteilt.

Rückbesinnung auf Runden

Umso erstaunlicher ist die heutige strategische Lage, denn die Verhältnisse haben sich umgekehrt: Die Echtzeitstrategie ist auf dem Rückzug, während Rundenstrategie wieder aufblüht. Erfolgreich sind nicht nur die großen Namen wie XCOM 2, Civilization 5 oder Might & Magic: Heroes 7. Auch in der Indieszene schlägt der Rudentakt kräftig, digitaler Vertriebsplattformen und Kickstarter-Finanzierung sei Dank. So entstehen hochkarätige Spiele wie die Battle Isle-Hommage Battle Worlds: Kronos oder das Wikinger-Taktikepos The Banner Saga. Echtzeitgewusel hat sich in Browsergames wie Clash of Clans und die MOBA-Arenen von League of Legends & Co. verlagert, wo sich eine jüngere Klientel in schnellen Onlineschlachten austobt. Die größere strategische Tiefe der Rundenplanung wird indes nicht nur vom reifen PC-Lager geschätzt. Bedienung und Spielablauf des Genres sind auch bestens für das Mobilspiel-Zeitalter geeignet, wie das Smartphone-Civilization Revolutions, Nintendos 3DS-Schlachtenepos Fire Emblem oder Brettspieladaptionen à la Siedler von Catan demonstrieren. Unverwundlichkeit und Langlebigkeit des Genres passen zum Durchhaltevermögen, das seine umsichtig planenden Spieler auszeichnet. Mit Hoffnungsträgern wie dem Reboot von Master of Orion oder dem für Oktober geplanten Civilization 6 geht es in die nächste Runde – dass es bei »nur noch einer« Runde bleiben wird, ist unwahrscheinlich. ★



Die Rundenstrategie lebt weiter! Nicht nur in PC-Spielen wie Civilization 5 1 und XCOM 2 2, sondern auch auf anderen Plattformen. Etwa auf dem Nintendo 3DS mit dem hervorragenden Fire Emblem: Fates 3, in dem wir ein Team von individuellen Helden in kniffligen Taktikschlachten führen.