

Symposium der Echtzeit-Experten

ECHT ZEIT FÜR ECHTZEIT

Die Echtzeitstrategie stürzte vom Publisher-Darling zur Nischensparte ab. Wie stehen die Chancen für ein Comeback des klassischen Gameplays, welche Innovationen sind nötig? GameStar fragte bei Entwicklergrößen nach, die viele Genre-Klassiker auf dem Kerbholz haben. Von Heinrich Lenhardt



Es war einmal, vor gar nicht so langer Zeit, da gab es für PC-Spieler kaum etwas Schöneres, als Ressourcen zu schürfen, Basen auszubauen und massig Einheiten zu produzieren. Da bedeutete Echtzeitstrategie (englisch »real-time strategy«, kurz »RTS«) noch mehr, als möglichst schnell möglichst actionreich zu kämpfen. Wir erlebten aufwändig inszenierte Kampagnen mit ausgeklügelten Missionen; Multiplayer-Partien waren eine Bereicherung, nicht alleiniger Lebenssinn. Der Begriff »Echtzeitstrategie« galt als Synonym für abendfüllende Epen mit vielfältigen Spielmechaniken, für AAA-Budgets und spannend erzählte Geschichten. Sind die guten alten Eroberungszeiten vorbei oder deuten 2017er-Neuerscheinungen wie Halo Wars 2 und Dawn of War 3 ein Comeback der klassischen Echtzeitstrategie an? Wie kam es überhaupt zum Niedergang des Genres, und wo müssen Spielermacher ansetzen, um es wiederzubeleben? GameStar sprach mit Entwicklern, die eine maßgebliche Rolle bei der Entstehung von legendären Titeln wie Command & Conquer, Starcraft oder Age of Empires gespielt haben.

In die Komplexitätsfalle marschiert

Westwood-Mitgründer Louis Castle erlebte die Geburt der klassischen Echtzeitstrategie hautnah mit. Sein Studio entwickelte 1992 Dune 2, jenes erstaunlich originelle Spiel zu Frank Herberts »Wüstenplanet«-Romanreihe,

das wiederum Blizzard zu Warcraft inspirierte. Castle glaubt, dass die klassischen Echtzeitstrategiespiele immer komplexer wurden und damit die eigene Zielgruppe immer mehr einengten: »Das erste Command & Conquer war extrem simpel im Vergleich zu Starcraft 2, dem heutigen Standard für Echtzeitstrategie«. Er erinnert sich, wie Westwood und Blizzard sich in den Neunzigerjahren ein Feature-Wettrüsten lieferten. »Zunächst wächst das Publikum für diese Spiele in absoluten Zahlen, weil die Menge der PC-Spieler steigt. Aber der prozentuale Anteil derjenigen, die diese Art von Erlebnis reizvoll finden, geht dabei zurück. Du kommst schließlich an den Punkt, wo die Spiele so komplex geworden sind, dass viele Leute sie sich nicht einmal ansehen. Company of Heroes 2 ist eines der besten Computerspiele, die je gemacht wurden. Aber als es herauskam, war die Zielgruppe eine rapide schrumpfende Minderheit, die sich für immer komplexere Sachen interessiert.« Das klingt fast wie ein Totengesang auf die PC-Echtzeitstrategie. Aber was denkt man in dem Studio, das Castle so sehr lobt?

Back to Basis

Relic Entertainment wurde 1997 gegründet, um das Echtzeitstrategiespiel Homeworld zu entwickeln. Die Kanadier haben das Genre nicht aufgegeben, nach Company of Heroes 2 arbeitet das Studio derzeit an Dawn of War 3.

Dieser neue Titel besinnt sich mit Basisbau und Einheitenproduktion auf klassische Echtzeitstrategie-Tugenden zurück. Um damit ein größeres Publikum anzusprechen, macht Relic das Schlachtengetümmel leichter nachvollziehbar, durch Grafikeffekte werden Stärken, Schwächen und Sonderfähigkeiten der einzelnen Einheiten verdeutlicht. Designer Brent Disbrow erklärt das am Beispiel von Granaten: In früheren Spielen der Serie konnte man leicht übersehen, wo was tödlich tickte. »Wir wollen stattdessen, dass du es rechtzeitig mitkriegst, um darauf reagieren zu können. Zum Beispiel mit der Retribution-Fähigkeit des Helden Gabriel, die eine glühende Kuppel entstehen lässt, von der eine Granate zum Werfer zurückprallt. Und wenn du wiederum auf Gabriel achtest, hast du eine Chance, auch das mit einer anderen Fähigkeit zu kontern. Alles wird dem Spieler sehr deutlich mitgeteilt – dieser Ansatz wurde direkt von MOBAs inspiriert«. Relic versucht also, von MOBAs zu lernen, ohne klassische Echtzeitstrategie-Tugenden zu opfern. Zugänglichkeit wird großgeschrieben, auch wenn besagtes Energiekuppel-Beispiel schon sehr feinmechanisch klingt und deutlich mehr Aufmerksamkeit erfordert als der klassische Tankrush à la Command & Con-



Company of Heroes 2 ist laut Louis Castle hervorragend, aber zu komplex für den Massenmarkt.

Rob Pardo

Derzeit: CEO von Bonfire Studios

Früher: Chief Creative Officer von Blizzard

Spiele:

Starcraft: Brood War, Warcraft 3 (Bild), World of Warcraft

Zitat: »Es wurde wohl ein wenig ermüdend, weil so viele Spiele dieselben klassischen Ideen wiederholten.«



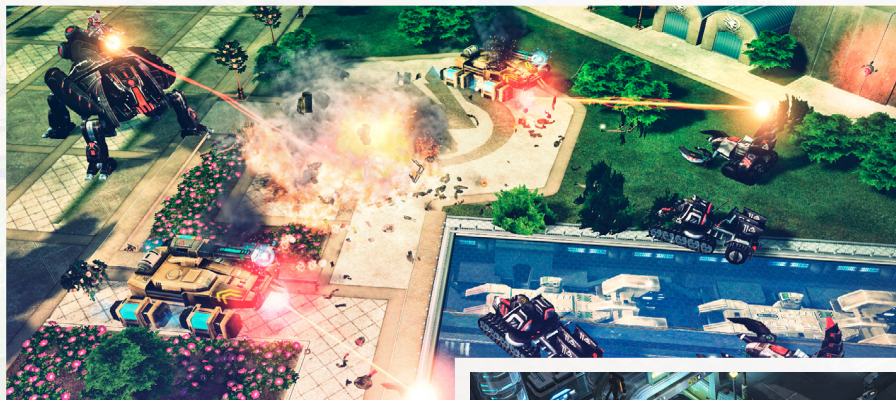
Louis Castle

Derzeit: Inhaber von Castle Production Services

Früher: Mitgründer von Westwood Studios

Spiele: Dune 2, Command & Conquer (Bild), Alarmstufe Rot

Zitat: »Vielleicht hätten wir das Genre retten können, indem wir die Spiele leichter zugänglich machen.«



Command & Conquer 4 zeigte den modernen Trend zur Vereinfachung: Basisbau und Rohstofferte entfielen, stattdessen gab's eine mobile Einheitenfabrik und rasante Schlachten.

Spielerbasis, die anhaltend ihren Spaß daran hat.« Dafür sorgte laut Morten zuletzt der Koop-Modus, der mit dem jüngsten Teil Legacy of the Void eingeführt wurde. Der verkaufte sich nach Blizzard-Angaben in den ersten 24 Stunden nach Release immerhin eine Million Mal – eine hervorragende Zahl. Jedoch ist der Erfolg von Blizzards Starcraft 2-Reihe so etwas wie die Ausnahme von der Regel. Und Louis Castle sieht ihn sogar als abschreckenden Faktor, der Investitionen in das Genre bremsen kann.

»Ich liebe Blizzard, sie machen tolle Spiele. Aber dadurch haben sie in zwei Genres die Latte so hoch gehängt, dass es für jeden anderen schwierig wird, die Kosten für einen Markteintritt zu rechtfertigen«, meint Castle auf unserer Frage nach der Finanzierungslage bei PC-Echtzeitstrategiespielen. »Mit so etwas wie Starcraft Feature für Feature konkurrieren zu wollen, bedeutet mindestens einen 100-Millionen-Dollar-Aufwand. Wahrscheinlich sogar noch viel mehr, wenn du auch den E-Sports-Bereich berücksichtigst, da fallen weitere Marketingmillionen an. Bei solchen Investitionen wäre es für jedes neue Spiel extrem schwierig, profitabel zu sein. Du verlierst erst einmal eine Menge Geld und hoffst dann, mit einer Serie von Spielen im Laufe von fünf oder zehn Jahren mithalten zu können.« Castle meint, dass viele Spieler zwar mehr Auswahl in einem Genre fordern, das



Starcraft ist die letzte große Echtzeit-Strategie-Serie. Zuletzt hat Blizzard die episodische Nova-Kampagne für Starcraft 2 veröffentlicht.

Kaufverhalten aber eine andere Sprache spricht. »Du kannst es den Publishern also nicht verdenken, dass sie sich darauf nicht einlassen wollen. Es gibt keinen Grund, mit jedem konkurrieren zu wollen, der einen so deutlichen Marktvorsprung wie Blizzard hat.«

Spaßige Spielmechaniken ...

Alistair Hope kann man mit einer solchen Einschätzung nicht schrecken, er ist Creative Director eines Hoffnungsträgers: Halo Wars 2 spielt im selben SciFi-Universum wie die Halo-Shooter, zelebriert aber die Freuden der klassischen Echtzeitstrategie. Es gibt eine Story-Kampagne mit aufwändigen Zwischensequenzen, Armeeplanung und Basisbauarbeiten. Was findet der langjährige Entwickler von Creative Assembly an klassischer Echtzeitstrategie so spannend? »Es ist die spannende Kombination vieler Elemente. Sie sorgen für fesselnde und dynamische Puzzles in umfassenden Welten, die Kreati-

quer. Deshalb ist Relic auch eine Einzelspielerkampagne so wichtig. Zum einen soll sie uns nach und nach mit den Spielmechaniken vertraut machen, zum anderen das Publikum mit einer spannenden Story fesseln. »Es wird viel darüber geredet, dass traditionelle Echtzeitstrategiespiele zuletzt wenig beachtet wurden – aber es macht sie ja auch keiner mehr! Es ist ein vernachlässigter Markt und wir sehen eine Gelegenheit, das Genre voranzubringen«, meint Disbrow kämpferisch.

Lähmt Blizzards Dominanz?

Tim Morten sieht die angebliche Echtzeitstrategie-Krise mit einer gewissen Gelassenheit. Er hat ja auch gut reden, als Production Director von Starcraft 2 arbeitet er am derzeit erfolgreichsten Spiel, das traditionelle RTS-Tugenden pflegt: »In der Spielgeschichte haben wir immer wieder die Popularität einzelner Genres kommen und gehen gesehen. Neue Genres entstehen und erleben ihr eigenes Auf und Ab.« Befindet sich also auch Starcraft 2 auf dem absteigenden Ast? Mitnichten, meint Morten: »Wir können uns nicht zu den Spielen anderer Firmen äußern, aber bei Starcraft 2 sehen wir weiterhin eine konstante, engagierte



Laut Steamspy.com verzeichnet die HD-Version von Age of Empires 2 inzwischen fast vier Millionen Steam-Besitzer. Ein Markt für klassische Strategie existiert also.



Halo Wars 2 bringt nicht nur effektvolle Schlachten, sondern auch eine fein inszenierte Solokampagne. Dafür muss man beim taktischen Tiefgang Abstriche machen.



Grey Goo wurde von Petroglyph entwickelt, dem Indie-Studio vieler ehemaliger C&C-Macher. Denen fehlt aber das große Geld, was man dem müden Einheitsdesign und der platten Story anmerkt.

vität, Fantasie und Experimentierfreude des Spielers belohnen. Echtzeitstrategiespiele testen verschiedene Fähigkeiten auf eine spaßige Weise, von spontanen Entscheidungen bis zu langfristigen strategischen Zielen. Um diese zu erreichen, muss sich der Spieler immer wieder dem Schlachtverlauf anpassen.« Das klingt ja alles ganz prima, aber warum ist klassisches Echtzeit-Gameplay in den letzten Jahren so vernachlässigt worden?

... aber innovationsbedürftiges Genre

Chris Taylor entwickelte 1997 bei Cavedog Entertainment den Klassiker Total Annihilation. Danach entstanden in seinem Studio Gas Powered Games sowohl epische Echtzeitstrategiespiele wie die Supreme-Commander-Serie als auch das MOBA-inspirierte Demigod. Er hält die klassische Spielweise mit Einheitenproduktion, Ressourcensystem und Basisbau keinesfalls für tot und begraben: »Das sind spaßige Spielmechaniken und das Fundament von RTS-Spielen. Es wird immer wieder Variationen geben, die nicht alle diese Elemente enthalten, aber ich glaube, dass diese Mechaniken auch in den nächsten Jahren zurückkehren werden.« Für die Flaute sieht er mehrere Gründe. Zum einen habe sich durch die steigenden Entwicklungskosten und Verkaufserwartungen für AAA-Titel die ganze Spielebranche in den letzten Jahren verändert. Da war beispielsweise der Publisher Take-Two »nicht glücklich« über die drei Millionen Verkäufe eines Max Payne 3. Ein neues Echtzeit-Strategiespiel müsste sich also vom Start weg hervorragend verkaufen – schwierig in einem Genre, das als eingeschränkt konsolentauglich gilt, einen Großteil des Marktes also ausklammern würde? Klar, Indie-Entwickler muss das nicht unbedingt jucken. Aber die haben eben auch nicht mal eben die paar Millionen Dollar in der Portokasse, um ein richtig ambitioniertes Strategiespiel zu entwickeln.

Nun, vielleicht erfordert das Genre stattdessen ein Umdenken. Denn Chris Taylor führt aus: »Vielleicht ist Innovationsmangel der Hauptgrund, warum das Genre zuletzt so viele Rückschläge erlebte, und deshalb brauchen wir vor allem neue Ideen, um es wiederzubeleben«. Beispiel Einzelspielerkampagnen: Taylor hält es für keine gute Idee, ganz darauf zu verzichten, allerdings müsse man

sie modernisieren. »Gerade dieser Bereich des Standard-RTS könnte eine Überholung vertragen. Das Muster, mit dem viele Spiele arbeiteten, wirkte allmählich ein wenig verkrustet.« Und bei aller Liebe zu vertrauten Namen und Spielgewohnheiten meint er: »Wir können uns nicht einfach zurücklehnen und nur noch Fortsetzungen ausspucken«.

Wirtschaft und Fachkräftemangel

Ian Fischer arbeitete einst bei Ensemble Studios als Designer an der Age-of-Empires-Trilogie und dem ersten Halo Wars. Als wir ihn nach seiner Einschätzung zur Zukunft des Genres befragen, gibt es zunächst Kategorienklärungsbedarf: »Bei Ensemble Studios haben wir immer an den Fokus des Spielers gedacht: Welchen Anteil haben Wirtschaft und strategische Entscheidungen im Vergleich zu taktischen Entscheidungen und schnellem APM-Gameplay (Aktionen pro Minute)? Was ihr als »klassisches RTS« bezeichnet, nannten wir »Wirtschafts-RTS« oder ironischerweise »Strategie-RTS«.« Heißt: Traditionelle Echtzeit-Strategie legt eben nicht nur Wert auf Action und Spektakel, sondern auch auf Planung und Rohstoffmanagement. So wie Age of Empires eben.

Auch Fischer sieht einen Bedarf an spielerischen Neuerungen, um dem Massenmarkt klassische Echtzeitstrategie schmackhaft zu machen: »Da gibt es eine Reihe von Innovationen, die ich in Erwägung ziehen würde. Unser Team bei Robot Entertainment hat neu erst bei einer Übung einige Designs auf Basis dieser Frage ausgearbeitet.« Eines der Probleme bei Genre-Revitalisierungsbemühungen ist aus Fischers Sicht die Zusammenstellung talentierter Teams: »Echtzeitstrategiespiele zu entwickeln, ist sehr schwierig. Es erfordert spezialisierte Fähigkeiten und Technologien. Heutzutage gibt es nur noch wenige Entwickler, die ein klassisches RTS entwickeln können. Deshalb sind schon einige Versuche gescheitert, neue Spiele zu produzieren.« Fischer glaubt, dass Robot Entertainment das nötige Knowhow hätte, schließlich wurde das Studio von Ensemble-Veteranen gegründet. Ein Genre-Comeback



Bei Dawn of War 2 (oben) strich Relic Basis- und Armeenauflauf zugunsten flotter Taktikschlachten mit Heldentrupps. Bei Dawn of War 3 setzt man wieder aufs klassische Echtzeit-Rezept.

Tim Morten

Derzeit: Production Director bei Blizzard

Früher: Director of Product Development für Command & Conquer bei Electronic Arts

Spiele: Starcraft 2: Legacy of the Void (Bild), MechWarrior 2: Mercenaries

Zitat: »Es gibt genug Platz, damit MOBAs und klassische RTS-Spiele nebeneinander bestehen können.«



will er jedenfalls nicht ausschließen: »Wir reden von Zeit zu Zeit über die Möglichkeiten. Es gibt schon noch Echtzeitstrategiespiele, die ich gerne machen würde, und die entsprechen eher dem klassischen Stil.«

MOBAs sind nicht der Feind

Das leidige Thema Finanzierung beschäftigt auch Ian Fischer, er sieht den MOBA-Boom als einen der Gründe, warum das Geld für die Entwicklung von klassischer Echtzeitstrategie knapp geworden ist: »Die Publisher treffen ihre Investitionsentscheidungen basierend darauf, wo sie den größten Gewinn erwarten. Angesichts des Erfolgs von League of Legends sehen viele im MOBA-Genre ein größeres Gewinnpotential, also tendieren sie dazu, in diese Richtung zu investieren. Dadurch werden weniger klassische Echtzeitstrategiespiele gemacht, wodurch es weniger zu spielen gibt, was wiederum für einen Rückgang bei ihrer Beliebtheit sorgt –





1992 verband Westwood in Dune 2 Basis- und Einheitenbau sowie Rohstoffernie zur klassischen Echtzeit-Strategie.



Warcraft 3 gilt vielen Spielern bis heute als bestes Echtzeit-Strategiespiel mit großartig erzählter Solokampagne und packendem Multiplayer-Modus.

Chris Taylor

Derzeit: Selbstständig

Früher: Gründer von Gas Powered Games

Spiele: Total Annihilation (Bild), Supreme Commander, Dungeon Siege

Zitat: »Ich habe das Gefühl, dass das Genre stärker denn je zurückkehren wird.«



Menge Zeit reinstecken, wenn du ein Spiel machen willst, das sich jahrelang hält.«

Die Genre-Vielfalt als Chance

Wie würden unsere Genreexperten die Echtzeitstrategie aus der Krise führen? Tim Morten bezweifelt, dass das Genre überhaupt gerettet werden muss, schließlich sieht er den Markt aus der Blizzard-Perspektive: »Wir haben immer noch eine solide Spielerbasis für Starcraft 2, was uns sagt, dass es eine fortwährende Nachfrage nach tollem Echtzeit-Gameplay gibt. Die Frage ist nicht, wie man das Genre »retten« oder »wieder beliebt« machen könnte, sondern wie sich das Genre natürlich von selber entwickelt. Die heutigen Shooter und Rollenspiele sind sicherlich ganz anders als vor zehn, 20 Jahren. Was bedeutet das für Echtzeitstrategie? Die Evolution könnte verschiedene Plattformen umfassen, solange bei der Entwicklung deren Interfaces und Stärken berücksichtigt werden. Es könnten auch Änderungen am Design sein oder die Methode, wie Spiele

die reinste Abwärtsspirale.« Das bedeutet aber nicht, dass Fans traditioneller RTS-Titel MOBAs als Feindbild sehen sollten, wie Fischer betont: »Auch MOBAs sind Echtzeitstrategiespiele. Wenn sie so beliebt sind, dann ist das die Evolution und das Wachstum des gesamten RTS-Genres, aber nicht der Tod der »klassischen« Echtzeitstrategie«. Aber warum glauben so viele Fans, dass die Popularität des Emporkömmlings auf Kosten der alten Strategietugenden geht? »Einige Leute stellen sich wohl eine Welt vor, in der MOBAs nicht existieren und gehen davon aus, dass all die heutigen MOBA-Fans stattdessen »klassische« Echtzeitstrategie spielen würden. Das ist ein Denkfehler. MOBAs haben das Publikum vergrößert, sie nehmen nicht nur Leute von anderen Genres weg«, meint Fischer. Aber vielleicht sind sie mit ihrem Multiplayer-Fokus schuld an der Vernachlässigung von Einzelspielerkampagnen im Strategiegenre, wodurch manche Spieler vergrault werden?

Sind Kampagnen überflüssig?

Rob Pardo ist heute CEO von Bonfire Studios, 1997 fing er bei Blizzard im Starcraft-Team an und war später Projektleiter von Warcraft 3. Er glaubt nicht, dass der Kampagnenabbau am RTS-Abschwung schuld ist,

schließlich standen schon in der guten alten Zeit Online-Schlachten im Mittelpunkt: »Wir hatten zwar tollen Einzelspieler-Content; als sich die Leute Starcraft zulegten, spielten sie erst mal die Kampagne durch. Aber für die Langlebigkeit hat schon immer Multiplayer gesorgt, deswegen hast du es auch zwei Jahre später noch gespielt«. Doch sind Kampagnen nicht nötig, um den Spieler mit Szenario, Einheiten und Bedienung vertraut zu machen? »Es ist auf jeden Fall wichtig, einen Kontext für die Einheiten zu liefern«, antwortet Pardo. »Aber in letzter Zeit haben wir reine Multiplayer-Spiele gesehen, bei denen du dich Charakteren und Story verbunden fühlst, obwohl es keine lineare Handlung wie bei den klassischen Echtzeitstrategiespielen gibt. Sieh dir nur einen Titel wie Overwatch an: Er hat keine richtige Einzelspielerkampagne, aber du wirst dennoch von der Spielwelt und ihren Charakteren gefesselt«. Hat die Multiplayer-Lastigkeit vielleicht auch etwas mit Sparsamkeit zu tun, die Entwicklung einer aufwändig präsentierten Storykampagne geht schließlich ins Geld? »Ja, natürlich, aber ich glaube nicht, dass dies der entscheidende Faktor ist«, meint Pardo, »Ein tolles Multiplayer-Spiel zu machen, ist auch nicht leicht. Du musst vielleicht nicht ganz so viel Content produzieren, aber dennoch eine

Ian Fischer

Derzeit: Design Director bei Robot Entertainment

Früher: Lead Game Designer bei Ensemble Studios

Spiele: Age of Empires (Bild), Age of Mythology, Halo Wars

Zitat: »Es gibt mit Sicherheit ein Publikum für Echtzeitstrategie – und es wird mit Sicherheit vernachlässigt.«



Kleinteilige Weltkriegs-Taktikspiele wie Sudden Strike sprechen eine sehr spitze Zielgruppe an. Reich wird man damit nicht – aber ihre Entwicklung kann sich lohnen, wenn man sie konsequent auf diese Hardcore-Zielgruppe ausrichtet.



Mit seiner Mischung aus Strategie- und Rollenspiel war Spellforce 2 ausgesprochen komplex. Im dritten Teil soll diese Komplexität zurückgefahren werden.

vertrieben werden.« Da wäre etwa ein Free2Play-Strategiespiel denkbar, dessen Solo-kampagne in einzelnen Episoden separat verkauft wird. So wie es Electronic Arts mit Command & Conquer: Generäle 2 geplant hatte, bevor man das Projekt aus Vertrauensmangel einstellte.

Chris Taylor jedenfalls sieht die Zukunft der Echtzeitstrategie in ihrer Vielfalt: »Ich denke, dass es für Designer einige verschiedene Richtungen gibt, an das Genre heranzugehen. Es ist so groß, dass du nicht auf eine Universalmethode setzen kannst. Einige Leute verstricken sich gerne in langen Spielen, die viele Stunden dauern, während andere schnelle Partien auf kleinen Karten bevorzugen, die in unter 30 Minuten absolviert sind. Beide Enden dieses Spektrums

Das beste RTS-Jahr

Party like it's 1999: PC-Echtzeitstrategen hatten beim Ausklang des 20. Jahrhunderts Grund zu Freude. Wir erklären 1999 hiermit zum goldenen Jahr des Genres, denn eine solche Ballung von hochkarätigen Veröffentlichungen und Ankündigungen ist beispiellos:

- Blizzard kündigt Warcraft 3 an (während wir alle noch fleißig Starcraft: Brood War spielen)
- Ensemble veröffentlicht Age of Empires 2
- Westwood veröffentlicht Command&Conquer: Tiberian Sun
- Relic veröffentlicht Homeworld
- Cavedog veröffentlicht Total Annihilation: Kingdoms
- TopWare veröffentlicht Earth 2150



1999 erschienen nicht nur einige klassische Echtzeitstrategiespiele, im selben Jahr kündigte Blizzard auch Warcraft 3 an.

sollte man erkunden. Wenn ich mir selber einen Bereich für Innovationen aussuchen könnte, dann würde ich mich damit beschäftigen, wie man Spieler mit Gleichgesinnten verbindet, um auf möglichst bequeme Weise genau das zu spielen, was sie wollen – und zwar auf dem Gerät ihrer Wahl.«

Es muss nicht immer PC sein

Auch Louis Castle fordert uns auf, die PC-Brille abzunehmen und nennt die Kombination aus Mobile-Geräten und Cloud-Rechenpower als Technologie-Trend, der mehr neue Spieler mit Echtzeitstrategie vertraut macht. Er arbeitet an dem Free2Play-Handyspiel War Commander: Rogue Assault, dessen Online-Schlachten etwas an Command & Conquer erinnern. Sind das nicht nur Casual-Quickies für zwischendurch? Castle widerspricht und verweist auf die steigende Spieldauer bei War Commander: »Der Durchschnitt liegt etwa bei 25 Minuten und das schließt kurze Sessions ein, bei denen ein Spieler nur mal schnell seine Basis checkt, während er auf den Bus wartet. Aber die Schlachten werden richtig mit anderen Leuten geplant und können schon mal eine bis zwei Stunden dauern.« Ein anderes Beispiel für erfolgreiche Mobile-Strategie ist Clash Royale. Darin verzahnt der finnische Clash-of-Clans-Entwickler Supercell Elemente aus MOBAs mit Tower-Defense- und Sammelkartenspielen: In Arenen verteilen wir Sammelkartentruppen auf Angriffswege, um die Feindbasis zu zerbröseln. Klingt simpel, entwickelt aber unerwarteten Tiefgang – und einen hohen Suchtfaktor. Nicht umsonst hängt derzeit die halbe GameStar-Redaktion daran fest.

Auf neue Technologie hoffen

Für Rob Pardo ist ein Genre-Comeback ohne neue Impulse schwer vorstellbar: »Es bedarf wahrscheinlich einer größeren Innovation, und die kann aus allen möglichen Bereichen kommen. Es könnte eine technologische oder eine spielerische Innovation sein. Es mag eine Idee geben, die wir einfach noch nicht erwogen haben, und wenn sie dann jemand auf eine bestimmte Weise umsetzt, könnte das Genre wieder ganz groß werden.« Auf ein reines Aufwärmen der alten Formeln würde Pardo eher nicht setzen: »Ich glaube nicht, dass du einfach ein weiteres Starcraft



Trions End of Nations begann als Online-Echtzeit-Strategiespiel, wurde dann zum MOBA umgemodelt – und verschwand schließlich im Nirwana.

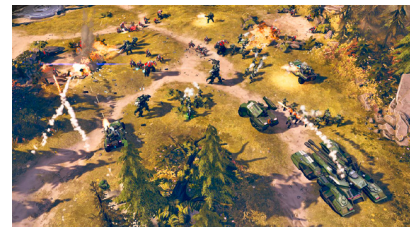
Alistair Hope

Derzeit: Creative Director bei The Creative Assembly

Früher: Bereits seit 1996 bei Creative Assembly beschäftigt

Spiele: Halo Wars 2 (Bild), Alien: Isolation

Zitat: »Die Entscheidungen des Spielers stehen bei Echtzeitstrategie an erster Stelle.«



oder Command & Conquer machen kannst. Du brauchst ein gewisses Etwas, das einzigartig ist und das Genre ändert, wenn du es hinzufügst.« Könnte Virtual Reality eine solche Technologie sein, die für Innovationen sorgt? »Ich habe jetzt an nichts Bestimmtes gedacht, aber das ist ein gutes Beispiel«, meint Pardo, »Die Spielegeschichte zeigt, dass neue Genres oft durch neue Technologien entstanden sind. Wir sehen jetzt, wie Entwickler mit Augmented Reality und Virtual Reality zu experimentieren beginnen. Ich bin mir sicher, dass noch ganze Arten von Spielgenres entstehen werden, die ohne diese Technologien nicht möglich wären.«

Louis Castle weist ebenfalls auf die Bedeutung von Hardware-Innovationen bei der Evolution der Echtzeitstrategie hin: »Dass Command & Conquer zum Durchbruch für Westwood wurde, lag zum Teil auch daran, dass es als eines der ersten Spiele die CD-ROM fast vollständig ausnutzte. Wenn du also einen neuen Computer hast und das neue Medium ausprobieren willst, dann holst du dir die passenden Spiele dafür«. Die heute oft belächelten digitalisierten Realfilm-Zwischensequenzen und gerenderten Animationen, mit denen Westwood die Story von Command & Conquer oder dessen Ableger Alarmstufe Rot erzählte, waren Mitte der Neunziger ein echter Kaufgrund.



Stronghold war kein klassisches Echtzeit-Spiel, zeigte aber, wie sich Schlachten und Wirtschaft verzahnen lassen.

Lizenz zum erobern

Rob Pardo hält es für möglich, dass eine Lizenz die Echtzeitstrategie vitalisieren könnte. Schließlich basierte der Genre-Stammvater Dune 2 auf Romanen von Frank Herbert, der Rohstoff Spice passte zum Spielablauf mit den Erntefahrzeugen. »Ich war bereits ein großer Dune-Fan und hatte ohnehin Interesse an diesen Charakteren – und dann gab es da diese einzigartige Art von Spiel. Das waren meine ersten Echtzeitstrategie-Erinnerungen«, meint Pardo, »Ich könnte mir einen Innovationseffekt vorstellen, wenn jemand eine Marke verwendet, die interessante neue Ideen erlaubt. Ähnlich wie die Kombination der Pokémon-Rechte mit dem Spielprinzip von Ingress in Pokémon Go resultierte, das ist ein interessantes Beispiel. Gibt es vielleicht eine Lizenz, um die du ein Echtzeitstrategiespiel auf eine ganz besondere Weise herumdesignen würdest?«. Mal ganz hypothetisch nachgefragt: Was würde Pardo wählen, falls er freie Wahl hätte? Nach etwas Gegrübel – schließlich soll es eine Lizenz sein, die noch nicht als Grundlage eines Echtzeitstrategiespiels diene – kommt er spontan auf Transformers: »Da könnte man bei den Einheiten kreativ werden.«

Die Zukunft bleibt spannend

Unsere Branchenexperten haben verschiedene Meinungen geäußert, in einem Punkt sind sich aber einig: Das Genre muss und wird sich wahrscheinlich ändern, aber Nachrichten über seinen Tod sind stark übertrieben. »Das Grundkonzept der Echtzeitstrategie bleibt fesselnd«, meint Tim Morten. »Es macht einfach Spaß, Armeen und Flotten in einer Schlacht zu kommandieren und sich mit einem gegnerischen Kommandanten zu messen.« Damit hat er vollkommen Recht: Kein anderes Strategie-Untergenre bringt die Schlachtenstimmung so gut rüber wie die Echtzeit-Strategie. Nur hier kann man große Armeen befehligen, in denen jeder einzelne Panzer, jeder Fußsoldat, jeder Ritter oder je-



Unterschiedlicher könnten Mobile-Strategiespiele kaum sein: War Commander: Rogue Assault (oben) von Louis Castle erinnert an klassische Echtzeit-Titel, erfolgreicher ist aber Supercells Clash Royale (rechts).



des Flugzeug einzeln zu erkennen sind. Denn in Rundenstrategiespielen ist die Einheitenzahl traditionell eher klein, sonst würden die Zugzeiten zu sehr ausarten. Oder Truppenverbände werden – wie in Civilization oder Heroes of Might & Magic – nur schematisch dargestellt. Echtzeit-Strategiespiele versetzen uns als General mitten rein in die Schlacht. Das ist ihre große Stärke.

Zugleich glaubt auch Tim Morten, dass es Veränderungen geben wird: »Verschiedene Spiele werden die Thematik oder die Bedienung variieren, oder wie viel Zeit der Spieler mit der Wirtschaft im Verhältnis zum Kampfgeschehen verbringt. Änderungen in diesen Bereichen waren schon immer Teil der Evolution des Genres. Es ist schwer zu sagen, wie genau sich das RTS in der Zukunft weiterentwickeln wird, aber wir waren damit erfolgreich, an der Formel zu feilen. Beispiele sind das auf Helden und Einheiten mit Sonderfähigkeiten fokussierte Warcraft 3, während die Starcraft-Spiele sich eher auf Wirtschaft und Masse konzentrieren«. Es sei dennoch schwer zu sagen, ob das klassische Mechanik-Triumvirat aus Basisbau, Rohstofferte und Einheitenrekrutierung erhalten bliebe: »Es gibt den generellen Trend, jene Spielelemente zu vereinfachen, die manche Spieler

anstrengend finden, und sich rein auf den Spielspaß zu konzentrieren. Gleichzeitig muss man der Versuchung widerstehen, zu vieles zu versimpeln, sonst verliert man zu viel Tiefgang.« Die richtige Balance entscheidet. Das Schlusswort gebührt Ian Fischer: Als wir ihn fragen, ob klassische Echtzeitstrategie die Chance auf ein großes Comeback hat, gibt er sich siegessicher: »Mehr als nur eine Chance, das wird mit Sicherheit passieren – es ist nur eine Frage der Zeit.« ★

Brent Disbrow

Derzeit: Spieldesigner bei Relic Entertainment

Früher: Producer bei Electronic Arts, Designer bei High Moon Studios

Spiele: Dawn of War 3 (Bild)

Zitat: »Es gab zuletzt nicht viele Qualitäts-Echtzeitstrategiespiele, wir sehen da eine echte Gelegenheit.«



C&C: Generäle 2 sollte als Free2Play-Titel mit episodischer Bezahl-Solokampagne erscheinen.