

STRATEGIESPIELE DÜRFEN NICHT AUF SMARTPHONE ABWANDERN

Das Strategie-Genre tritt seit Jahren auf der Stelle: Statt große Marken wiederzubeleben, wandern sie aufs Smartphone.



Der Autor

Sandro Odak erweckt in diesem Artikel vielleicht den Eindruck, ständig gecheatet zu haben. Schuld war aber der Kumpel, der hat angefangen. Ehrlich! Glücklicherweise war das damals alles im LAN und ohne richtigen Wettkampfcharakter. Heute ist Sandro erwachsen und spielt fair.

Der besondere Platz in meinem Herzen gehört Spielen wie Age of Empires 2, Warcraft 3 und Stronghold. Die habe ich als Jünglicher mit meinem besten Freund rauf und runter gespielt. Die Matches dauerten mehrere Tage und nachdem wir beide heimlich gecheatet hatten, gingen sie meist unentschieden aus. War uns aber egal, was wirklich zählte, war die gute Zeit, die wir hatten. Stundenlange Nichtangriffspakte und heimliches Wettüben in den Pinkelpausen des anderen gehören zu meinen schönsten Videospielerinnerungen.

Minimalistisch und unkommunikativ

Frage ich heute nach den erfolgreichsten Strategiespielen, bekomme ich Clash Royale, Mobile Strike oder Game of War vorgeschlagen. Die neue Generation von Strategiespielen ist minimalistisch, dauernd online und trotzdem unsozial. Ein Clash-Royale-Match dauert drei Minuten, und ich spiele gegen eine wildfremde Person irgendwo auf der Welt. Kommunikation läuft, auch aufgrund der Sprachbarriere, nicht direkt ab. Ich



Wenn Age of Empires 2 so simpel wie heutige Handyspiele wäre, wären wichtige Freundschaften nie entstanden.

habe eine Auswahl von Emojis und Ausrufen, ähnlich wie in Hearthstone. Wow. Good Game. Argh! Viel mehr als so einsilbige Wortfetzen lassen die meisten Systeme nicht zu. Sich kennenzulernen ist gar nicht vorgesehen. In einigen Spielen kann man sich nicht mal anfreunden oder wählen, gegen wen man spielt. Das Matchmaking übernimmt komplett der Algorithmus.

Das liegt auch daran, dass mobile Systeme so zugänglich wie möglich sein müssen. Strategiespiele fürs Handy werden so stark auf eine Kernmechanik zusammengedampft, dass selten viel mehr als dieses eine Gameplay-Element drinsteckt. Diese Reduktion aufs absolute Minimum tötet aber auch jede Spieltiefe: Was ich mir am PC in komplexen Wirtschaftskreisläufen aufbauen muss, wandert am Handy halt in einen Ingame-Shop. Erfolgreich ist, wer Geld ausgeben kann.

Macht wieder große Strategiespiele!

Doch noch ist nicht alles verloren: Bald erscheint mit Dawn of War 3 der dritte Teil eines Multiplayer-Dauerbrenners und Blizzard hat mit Starcraft 2 sogar ein Echtzeit-Strategiespiel erfolgreich im Episoden-Format veröffentlicht. Andere Studios sollten diesen und vielen weiteren guten Beispielen folgen: Echtzeitstrategie am PC ist noch immer am Leben; nur Entwickler müssen dieses Potenzial besser nutzen! Anstatt immer mehr Teams auf Rendite-Projekte im Appstore zu schmeißen, die einen Lebenszyklus von einigen wenigen Wochen oder Monaten haben, will ich wieder richtige Großprojekte sehen.

Dass sich das für die Entwickler lohnen wird, mache ich allein schon an der Markenloyalität von RTS-Fans fest: Auch 18 Jahre nach dem Release von Age of Empires 2 weiß ich noch, was »lumberjack« und »rock on« bedeuten. Welche Figuren in meinem Clash Royale-Deck sind, habe ich vergessen – dabei habe ich die App vor 15 Minuten das letzte Mal benutzt. ★



Clash Royale mischt Tower Defense mit Sammelkartenspielen – natürlich mit einem angeschlossenen Item-Shop.