

Thomas Jacob: Zug um Zug

Beitrag aus Heft »2006/01: Frühkindliche Medienaneignung«

Rundenbasierte Strategiespiele zählen zu den intellektuell anspruchsvollsten Computerspielen. Wie bei ihrem Urahn, dem Schachspiel, kommt es hier nicht auf flinke Finger und gute Reflexe an, sondern nur logisches Denken und planvolles Handeln führen zum Sieg. Der Urahn: Schach

Prinzipiell ist jedes Rundenstrategiespiel am Computer ein Urenkel des altehrwürdigen Schachs. Um nur einige Gemeinsamkeiten aufzuzählen: Die Mitspieler sind abwechselnd an der Reihe. Jeder hat eine Anzahl verschiedener Spielfiguren mit unterschiedlichen Fähigkeiten zur Verfügung. Wer an der Reihe ist, kann in aller Ruhe seine Züge planen. Das Spiel folgt einem komplexen Regelwerk. Ziel ist es, sich durch geschicktes Taktieren und Ausnutzen der Spielregeln Vorteile zu verschaffen, und den Gegner schließlich zu besiegen. Diese Merkmale haben alle Rundenstrategiespiele gemeinsam, so unterschiedlich sie auch in Aussehen und Thematik sein mögen. Und da gibt es eine riesige Bandbreite, denn in fast dreißig Jahren Computerspielegeschichte gibt es kein Szenario mehr, das nicht bereits als Hintergrund für ein Strategiespiel erhalten musste. Von Panzerschlachten über Kreuzzüge bis zu bunten Fantasywelten ist für jeden Geschmack etwas dabei. Im Mittelpunkt steht dabei naturgemäß immer die kriegerische Auseinandersetzung: Auch Schach ist ja im Grunde nichts anderes als die abstrakte Umsetzung einer Schlacht zwischen zwei Heeren.

Die Väter: Tabletops

Noch näher als mit Schach sind Computer-Rundenstrategiespiele aber mit den so genannten Tabletop-Spielen verwandt. Hierbei werden riesige Schlachtszenarien mit Hunderten von kleinen Plastik- oder Zinnfiguren auf großen Landkarten nachgestellt, die auf dem Tisch (daher der Name) oder dem Fußboden aufgebaut werden. Die Fans solcher Spiele basteln in aufwendiger Kleinarbeit realitätsgetreue Kulissen und bemalen die kleinen Figuren liebevoll. Tabletops sind allerdings ein recht teures und aufwändiges Hobby. Ohne viel Zeit, Geld und Platz zum Aufbauen des Spiels kommt kaum Freude auf. Aus diesem Grund sind Tabletops immer Nischenprodukte für eine relativ kleine Zielgruppe von Fans geblieben. Genau an diesem Punkt knüpft der Computer an. Er übernimmt praktisch all die mühselige Arbeit eines Tabletop-Spiels: Das Erstellen eines Szenarios, das Aufbauen der Figuren, das komplexe Berechnen der Kampfergebnisse. Zudem ist der Rechner ein allzeit bereiter Gegner für ein Spiel. Viele Rundenstrategiespiele der ersten Generation waren dementsprechend entweder direkte Umsetzungen von Tabletops oder zumindest stark daran angelehnt. Die Designer konnten auf erprobte und beliebte Szenarien und Regelwerke zurückgreifen, die Spieler konnten sich ganz auf das Spiel selbst konzentrieren. Das war auch bitter nötig, denn viele Programme waren wahrhaft ultrakomplex. Der Spieler musste unzählige Einheiten befehligen, die meist als kryptische Symbole dargestellt wurden. Dazu kamen die erwähnten vielschichtigen Regelwerke – ohne das Studium der dicken Handbücher ging nichts. Höhenflug und Niedergang. Doch schon bald versuchten Designer, Spiele zu entwerfen, die auf die Möglichkeiten des Computers zugeschnitten waren. Das Ergebnis dieser Experimente waren Spiele, die nicht mehr viel mit Tabletops gemein hatten, und die in dieser Form nur auf dem Computer möglich waren. Seinen Höhepunkt erreichte das Rundenstrategiegenre Mitte der neunziger Jahre mit erfolgreichen Spielereihen wie Civilization, X-Com und Jagged Alliance. Diese Spiele funktionieren auf mehreren Ebenen: In X-Com beispielsweise muss der Spieler Stützpunkte rund um den Globus aufbauen, neue Technologien

erforschen, Soldaten und Wissenschaftler rekrutieren, Alienraumschiffe abfangen und im Anschluss deren Besatzung bekämpfen. Erforderlich sind also sowohl langfristige strategische Planung auf globaler Ebene als auch geschicktes Taktieren in den spannenden Rundenkämpfen gegen die Aliens. Rundenstrategie gehört damit zu den anspruchsvollsten Computerspielegenres. Dementsprechend ist die Zielgruppe solcher Spiele auch deutlich älter als bei actionbetonten Genres. Rundenstrategie gehörte lange Zeit zu den beliebtesten Genres. Der sperrige Name „rundenbasierte Strategiespiele“ war bis Anfang der neunziger Jahre überflüssig, denn bis dahin waren einfach alle Strategiespiele rundenbasiert. Die langsame Rechengeschwindigkeit der Computer sowie die umständliche Tastatursteuerung der Spiele ließen gar nichts anderes zu. Erst mit verbesserten Grafiken und Mausunterstützung kamen auch Strategiespiele auf den Markt, die in Echtzeit abliefen. Spiele wie Command & Conquer, Warcraft oder Age of Empires eroberten die Charts im Sturm. Viele Spieler empfanden den hektischen Echtzeitablauf als realistischer und spannender als das gemütliche Rundenspiel. Heute gibt es nur noch wenige erfolgreiche Strategiespiele, die rundenbasiert ablaufen. Das Genre ist zur Nische geworden. Nur wenige Ausnahmen, allen voran die immer noch erfolgreiche Civilization-Reihe, bestätigen diese Regel.

(Rezension Civilization IV im nächsten Heft)