

# Tischspielereien

## Brettspiele für Gamer und Techies

**Ob App-Anbindung oder am Spieltisch wiedergeborene Videogames – digitale und analoge Spiele verschmelzen immer mehr. Gleichzeitig beeinflussen sie sich und lernen voneinander.**

Von Julius Beineke

Entwickler von Gesellschaftsspielen bedienen sich immer öfter digitaler Komponenten, um ihre Spiele zugänglicher, flüssiger oder stimmiger zu gestalten. Ein Beispiel ist das Mystery-Brettspiel „Villen des Wahnsinns – 2. Edition“ [1].

Auch dessen Schwesterspiel „Descent 2. Edition – Reise ins Dunkle“ lässt sich mit einer optionalen App spielen, die einige Spielmechaniken übernimmt und mit passender Audiountermalung für Atmosphäre sorgt. Das Entwicklerstudio Fantasy Flight Games setzt verstärkt auf

App-Einsatz. So wird auch „Star Wars: Imperial Assault“ demnächst eine App erhalten. Verlegt werden die Spiele in Deutschland durch Asmodee Germany.

Neues gab es bei der SPIEL in Essen, der weltweit größten Messe für Gesellschaftsspiele. So hat beispielsweise Asmodee auch das Kartenspiel „Unlock“ von Space Cowboys im Sortiment. Dank einer Mobil-App werden die Spielkarten zu Escape-Room-Szenarien: Durch das Sammeln und Kombinieren von Karten müssen innerhalb eines Zeitlimits Rätsel gelöst und Codes entschlüsselt werden. Die App macht derweil Druck mit laufendem Timer und passender Musik. Hier muss man auch errätselte Codes eingeben. Gegen Punktabzug gibts Hinweise, kommt man mal nicht weiter.

Ein ähnliches Spielprinzip nutzt „Escape Room: The Game“ – und erweitert es um Rätselelemente wie Code-Scheiben sowie ein „Chrono Decoder“ genanntes Gadget. Der wie eine Bombe aussehende Kasten macht mit Timer und eindringli-

chem Sound Druck. Außerdem muss man hier Codes eingeben und physische Schlüssel in korrekter Reihenfolge einstecken, um die Rätseleien erfolgreich zu beenden. Apps gibts auch: Eine sorgt für passende Musik, eine andere erweitert das Game um VR-Komponenten. Legt man das Smartphone mit der App in eine beliebige Papp-VR-Brille ein, kann man sich in den Umgebungen umsehen, aus denen man im Spiel entkommen muss – etwa einem havarierten U-Boot oder einem Azteken-Tempel.

### Videospiel-Adaptionen

Immer mehr populäre Videogames finden ihren Weg zurück auf Spieltische. Atmosphäre und Spielgefühl der Vorlage einzufangen und analog wiederzugeben, ist die zentrale Herausforderung für Spielmacher. Je nach Genre des Originals wollen unterschiedliche Elemente umgesetzt, übersetzt und adaptiert werden. Die Ergebnisse können sich in vielen Fällen sehen lassen.

„Doom: Das Brettspiel“ schafft es, die rasante Abwechslung von Dauerfeuer, Deckung und Dämonenhorden des Videospieles einzufangen. Der Fokus rückt dabei gezwungenermaßen weg von der Hand-Auge-Koordination beim Egoshooter-Ballern hin zu schnellem Taktik-Gameplay, das geschickte Positionierung und Kartenkombinationen belohnt. Hochwertiges Spielmaterial, Glory-Kills und passende Spielmechaniken sorgen für ordentlich Doom-Feeling am Spieltisch. So kann man etwa Spielkarten abwerfen, um die Minigun warmlaufen zu lassen.

Die Gaming-Klassiker „Sid Meier’s Civilization“ und „Fallout“ landen ebenfalls bald auf dem Tisch – beide sind strategisch gehalten, waschechte Brettspiele und erscheinen 2018 beim Asmodee Verlag. Dieser ist aber nicht der einzige, der sich die Fallout-Lizenz gesichert hat. „Fallout: Wasteland Warfare“ von Modiphius erscheint ebenfalls 2018 und setzt den postapokalyptischen Klassiker als Miniaturen-Tabletop um. Hier gehen einzelne Überlebende auf



Doom als Brettspiel: Ein Spieler übernimmt die Rolle des Zerstörers und schickt Dämonen in den Kampf gegen bis zu vier von anderen Spielern gesteuerte Marines.

Anzeige

## Gegenseitige Einflüsse: Von Tutorials und lokalem Multiplayer

Einer der auffälligsten Einflüsse von Videogames auf Brettspiele ist die Art, wie Spieler die Grundlagen lernen. Tutorials sind Teil fast jedes Videospiele. Die kurzen Einführungen bieten oft eine eigene Story oder sind in die des Hauptspiels eingebettet. Hier lernt man die Steuerung, bekommt erste Erfolgserlebnisse und merkt bestenfalls nicht mal, dass man sich gerade die Betriebsanleitung erspielt hat.

Das Prinzip übernehmen viele Gesellschaftsspiele: Statt Spielern kommentarlos komplexe Regelhefte vorzulegen, verpacken sie die Grundlagen gerne in stimmige Übungsszenarien. Bei *Doom: Das Brettspiel* gibt etwa ein kurzes Lerngefecht mit abgespeckten Regeln, das Spieler ohne Umwege ein paar Dämonen-Miniaturen metzeln lässt. Das erleichtert den Einstieg und schreckt Anfänger nicht gleich von komplexerem Gameplay ab.

Sichtbar ist jedoch auch Wirkung in Richtung Videospiele. Ein Hauptgrund, weshalb sich Gesellschaftsspiele weiterhin großer Beliebtheit erfreuen, ist die direkte soziale Interaktion. Dass diese auch bei Videogames nach und nach wieder einen größeren Stellenwert erhält, zeigen aktuelle Top-Seller wie „*Divinity: Original Sin 2*“. Das Fantasy-Epos bietet einen lokalen Koop-Mehrspielermodus mit geteiltem Bildschirm, sodass Spieler das Gaming auch direkt gemeinsam genießen können. Das fühlt sich fast an wie Tischrollenspiel à la *Dungeons & Dragons*.

Gleichzeitig finden sich außerdem immer mehr Computerspiele, die ihre Brettspielwurzeln zelebrieren: Das *Wiking-Taktik-Gefecht Wartile* verpasst seinen animierten Spielfiguren kleine Standfüße wie bei physischen Games und lässt sie auf Tabletop-Spielfeldern kämpfen.



Figuren kämpfen bei *Wartile* in Dioramen gegeneinander – dank Unreal-4-Engine sieht das richtig nach Tabletop aus.

Anzeige



Bei Escape Room: The Game schaut sich ein Spieler in VR in einem gesunkenen U-Boot um und beschreibt seinem Mitspieler, wo Hinweise versteckt sein könnten.

Tuchföhlung mit Supermutanten, Ghouls, Robotern und der stählernen Bruderschaft.

Wer nicht warten möchte, kann schon andere Gaming-Highlights analog genießen. Das „Star Wars – X-Wing Miniaturenspeil“ ist für alle Hobby-Jedi und Raumpiloten in spe einen Blick wert – ganz besonders aber für Fans der kultigen „X-Wing“-Videospiele-Reihe.

Eine modernere Gaming-Perle kommt von Steamforged Games auf den Tisch. „Dark Souls: The Board Game“ bringt nicht nur den krassen Schwierigkeitsgrad des Vorbilds mit, sondern auch komplexe Charakterentwicklung und Ausrüstungsmanagement. Kämpfe gegen gewaltige Bossgegner in Form handtellergrößer

Miniaturen sind ein weiteres zentrales Element, genauso wie die Roguelike-Features.

Neben Dark Souls dürften besonders Civilization und Fallout für Gamer interessant sein, die mal vom Bildschirm auf den Spieltisch umsteigen wollen. Villen des Wahnsinns macht vor, wie Brettspiele mit Apps harmonieren und von ihnen bereichert werden. Gesellschaftsspiele sind und bleiben auch für Technikfreunde spannend. (jube@ct.de) **ct**

#### Literatur

- [1] Julius Beineke, „Brettspiel-Hologramme – Augmented-Reality-Gesellschaftsspiele im Test“, c't 16/2017, S. 122

Anzeige

Spannende Gefechte liefern sich Luke, Han und Darth Vader beim X-Wing Miniaturenspeil. TIE-Fighter, der Millennium Falke und viele andere ikonische Raumschiffe jagen über die Tischplatte.

