



## Last War – Scifi und Nische

### Description

**Last War** ist ein strategisches Aufbau-Browsergame im Stil von **XWars**. Für alte **XWars** Veteranen dürfte damit alles gesagt sein. Doch ich habe nicht vor rund 12 Jahren **XWars** gesucht, und habe mir darum die Frage gestellt: Was motiviert 2021 Menschen dazu, ein zahlenbasiertes Browsergame zu spielen? Und zwar nicht mal so nebenbei 2 Klicks am Tag, sondern intensiv und mit vollem Einsatz?

Planet: 1x 3 (Kolonie)	
Aktuell wird geforscht:	
Taktische Kriegsführung (1)	09:42:41
Aktuell wird gebaut:	
Bauzentrale (12)	03:09:26
Planet: 4x 2 (Hauptplanet)	
Aktuell wird gebaut:	
Roheisen Mine (25)	01:38:11
Rasse:	Noberianer
Planeten Klasse:	S
Energie:	6 TW von 48 TW
Gebäudestatus:	19 von 56 frei
Temperatur:	Temperatur -65 °C bis -38 °C
Achte immer auf deine Lagergröße. Sollten die Grenzen erreicht sein, verlierst du wertvolle Rohstoffe.	
Die ersten Schritte <i>hier</i>	
Sie haben neue Ereignisse	

 Roheisen 1.476	 Kristall 3.332	 Frubin 5.946	 Orizin 4.224	 Frurozin 6.148	 Gold 0
-----------------------	-----------------------	---------------------	---------------------	-----------------------	---------------

Die Übersicht über meine Bau- und Forschungsaufträge. In diesem und weiteren Screens habe ich die genau Position meiner Planeten unkenntlich gemacht – schließlich ist dies ein Kriegsspiel!

## Was ist eigentlich Last War?

Vielleicht erst einmal ein kurzer Blick darauf, was Last War überhaupt ist. Bei diesem Browsergame kann man auf seinem Planeten Gebäude errichten und Rohstoffe abbauen. Baut man die Minen aus, steigt der Ertrag der 6 verschiedenen Rohstoffe. Baut man Forschungsanlagen so ergeben sich neue Möglichkeiten durch diverse Forschungen. Jeder Fortschritt im Game kostet dabei Zeit und Rohstoffe. Die Planeten sind in Clustern, genannt Galaxien, angeordnet. Nur in Galaxie 1 gibt es den wertvollen Rohstoff „Gold“.

Als neuer Spieler fand ich sehr schnell Anschluss an eine große Allianz. Ungewohnt für mich war die starke Spezialisierung der Aufgaben. So gibt es Spieler, die sich darauf konzentrieren eine große und fortschrittliche Flotte zu bauen, andere betreiben ein Bankwesen, wieder andere versorgen die Allianz möglichst früh mit Kolonieschiffen. Das ganze wird oft von den Allianzen mit umfangreichen Exceltabellen sehr exakt wirtschaftlich optimiert. Die restlichen Spieler unterstützen die sogenannten „Push-Accounts“ mit Rohstoffen. Man ahnt hier schon, wie wichtig die Loyalität zur Allianz für ein erfolgreiches Spiel ist.

Aktuelle Position:			
	Name	Rasse	Punkte
191.	[ -N- ] Harald	Noberianer	6.360
1.	[ T24 ] Buddha	Xianier	28.053
2.	[ -N- ] Erthos	Bugserianer	24.524
3.	[ ZAP ] SkaT	Xianier	24.098
4.	[ ZAP ] Gandolf	Bugserianer	20.948
5.	Saepus	Xianier	18.665
6.	[ T24 ] mailman	Xianier	18.590
7.	Frost	Xianier	17.066
8.	[ -N- ] oob	Terraner	16.742
9.	[ ZAP ] Relaxo	Noberianer	16.547
10.	[ -N- ] Darian	Xianier	16.174
11.	[ ZAP ] Fenstreich	Noberianer	16.158
12.	[ ZAP ] Void	Xianier	16.061

Als Neuling habe ich keine Chance, mich in der Highscore zu behaupten. Vielleicht liegt es auch daran, dass ich mir Nachts nicht den Wecker stelle.

## Fragen an die Community

Doch zurück zu meiner Ausgangsfrage: Was motiviert die Spieler von Last War? Warum in aller Welt

stellen sich hunderte Spieler Nachts den Wecker für ein Browsergame? Warum kein modernes Scifi-MMO? Diese Frage(n) habe ich der Community im Last War-Forum gestellt. Im Folgenden möchte ich einfach zitieren. Alle Antworten auf meine Frage hier komplett zu veröffentlichen würde wohl den Rahmen sprengen. Ich habe darum hier und da ein klein wenig gekürzt (pardon). Ein Einblick in die Motivation von Spielern ist sicherlich auch für so manchen Spieleentwickler von großem Interesse:

### **S4PPHIR3S:**

Der größte Motivationsfaktor für mich Last War zu spielen, ist natürlich sein „Vorgänger Game“ bzw. großes Vorbild X-Wars, welches Anfang der 2000er eines der erfolgreichsten (oder zumindest größten) Browsergames im Weltraumgenre war und ich glaube im Jahr 2011 endgültig von der Bildfläche verschwand. Wie viele andere hier habe ich mir damals in meiner Schulzeit und zu Beginn meines Studiums die Nächte um die Ohren geschlagen und das Spiel gespielt, dazu im IRC und ICQ gechattet und im großen Community Forum vor mich hin geflamed.

All die tollen Erinnerungen an diese Zeit kommen beim spielen von Last War nun wieder hoch, und diese Nostalgie dürfte für die meisten Beteiligten der Hauptgrund sein das Spiel nochmals anzugehen (auch wenn wir weit von mehreren tausend Mitspielern entfernt sind die es in XW gab).

Abgesehen von der Nostalgie fasziniert mich aber auch nach wie vor das Spiel an sich. Weltraumromantik in Zusammenhang mit Kolonien, Kriegen und diversen mehr oder weniger wissenschaftlich angehauchten Gebäude- und Techtrees und die Tatsache dass man hier sehr viel durch weiteres optimieren und ausrechnen erreichen kann triggern natürlich den Technik Nerd in einem.

Und ich muss ehrlich sagen, dass ich es genieße nicht alle 5sek mit einem Werbebanner gegängelt zu werden oder durch pay to win mit 5 Euro 2 Wochen Spielzeit aufholen kann.

Zu guter Letzt macht es tierischen Spaß, zusammen mit seiner Allianz bestimmte Ziele zu erreichen und zu feiern und sich über das Spiel und auch sonst vieles in Discord auszutauschen

### **Saepus:**

- Der Nostalgie-Faktor aus der guten alten XW-Zeit.
- Die sich selbst organisierende Community, die persönlich verbindet und den Spieler\*innen in ihren Teams einen Zusammenhalt gibt
- Der Wettbewerb der Teams
- Der Wettbewerb untereinander um die besten Schiffe/größten Bunker/größten Flotten und der Ehrgeiz, das bei anderen kaputt zu bekommen
- Die zeitlich begrenzten Runden, die immer wieder neue Strategien und Ansätze ermöglichen. Auch ich habe noch mindestens drei Konzepte in der Schublade, die ich noch nicht gespielt habe. Es ist aber möglich, sie auszuprobieren ohne Nachteile davon zu haben. Die Runden sind endlich und beim Neustart hat jeder die gleichen Chancen.

**Konstruktion**

4x    x2

Status							
Planet:				4x <span style="background-color: #00FFFF; border: 1px solid black; padding: 2px;">  </span> x2			
Energie:				56 TW von 232 TW			
Gebäudestatus:				5 von 154 frei			
Mit der Raumschiff Fabrik kannst du deine eigenen Raumschiffe erstellen und auf die Reise schicken.							
Hauptgebäude							
Gebäude	Roheisen	Kristall	Frubin	Orizin	Frurozin	Gold	Dauer
Hauptquartier ( 11 )	3.920	1.470	0	0	0	0	00:11:47
Bauzentrale ( 22 )	5.580	2.790	0	0	0	0	06:00:00
Forschungszentrale ( 5 )	2.320	0	580	580	0	0	00:48:29
Spionagestation ( 1 )	1.950	0	1.300	0	0	0	00:02:45
Rohstoffgebäude							
Gebäude	Roheisen	Kristall	Frubin	Orizin	Frurozin	Gold	Dauer
Roheisen Mine ( 25 )	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="width: 100%; height: 10px; background: repeating-linear-gradient(90deg, transparent, transparent 2px, #000 2px, #000 4px);"></div> <span style="margin-left: 5px;">01:24:37</span> <span style="margin-left: 10px; color: yellow;">●</span> </div>						01:24:37
Kristall Förderungsanlage ( 20 )	4.176	4.176	0	0	0	0	03:33:07
Frubin Sammler ( 19 )	3.777	2.430	0	0	0	0	01:22:41
Orizin Gewinnungsanlage ( 7 )	582	385	0	0	0	0	00:01:02
Frurozin Herstellung ( 16 )	2.671	1.113	1.725	0	0	0	00:20:45

Alles kostet Rohstoffe – und Energie. Der Ausbau ist der Dreh- und Angelpunkt der Planetenwirtschaft!

### **Toki:**

Vor allem verbinden mit XWars viele alte Hasen hier ein Stück ihrer Jugend...Und das LW aus Zahlen besteht ist gerade auch sein Reiz. Es geht nicht um super Grafik und die große Show. Planung, Strategie und Kommunikation sind extrem wichtig.

### **Poisonous:**

Ich will mir das perfekte Schiff erstellen. Das Selbst-Zusammenstellen verschiedener Komponenten zu einer gelungenen Gesamtkomposition in Att-Dur und Def-Moll ist für mich das beste an dem Game. Und wie es dann aussieht, das kann ich mir vorstellen, da brauche ich keine gewaltigen Bilder.

### **Kerraner:**

Die Antwort, warum wir LW so gerne zocken ist ganz einfach.

LW ist die Sandbox und wir machen das Spiel selbst.

-> Wie wir spielen und welche Ziele wir verfolgen, usw. bestimmen alles wir selbst.

## Revolvermann:

Auch wenn man offensichtlich „mit dem Feind“ redet, hat man oftmals nette Gespräche über Gott und die Welt...Obwohl sich die meisten noch nie im RL begegnet sind, will man \*seine\* Leute nicht aus den Augen verlieren.

Wenn es einem dann gelingt, dem Gegner ein Schnippchen zu schlagen, weil man z.Bsp. nach vielen Anläufen sekundengenau jemanden weg-gedeft hat und es richtig geklatscht hat, dann macht das was mit einem. Da geht bei mir im Sitzen der Puls richtig hoch. Der Erfolg einer solchen Jagd ist einfach geil!

Man kann Konzepte verfolgen, die man sich vorher ausgedacht hat und das macht dann die Runde wieder anders als die vorhergehende Runde.

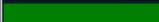
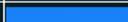
Der mobile Zugriff ist megawichtig und der Wunsch der Community ist, dass hier noch nachgebessert wird.

Es gibt zahlreiche Feedbacks aus der Community, dass man mal wieder von der Ehefrau \*ertappt\* wurde beim LW suchten, weil das Game bei vielen nur funzt, wenn man das Smartphone quer hält. Aber das bekommt Frau natürlich relativ schnell spitz und Schilderungen meiner Mitsuchter über tötende Blicke, schnippische Kommentare und Scheidungsdrohungen machen sogar mir als Single Angst!

Planeten

1x  x3

Gebäude    Forschungen    Schiffe    Verteidigung    **Planeten**

	Klasse	M		Klasse	N
	Durchmesser	12700		Durchmesser	45200
	Monde	1		Monde	3
Roheisen		0%	Roheisen		-10%
Kristall		0%	Kristall		15%
Frubin		0%	Frubin		-5%
Orizin		0%	Orizin		10%
Frurozin		0%	Frurozin		5%
Gold	nicht verfügbar		Gold	nicht verfügbar	
	Klasse	O		Klasse	P
	Durchmesser	56800		Durchmesser	17800

Es gibt 16 verschiedene Planeten, alle haben sie vor und Nachteile. In der aktuellen Runde kann

man 10 Planeten besiedeln.

### ***Illustro:***

Wirklich beachtenswert ist aber das „hohe Niveau“ der Community. Das meine ich nicht in spielerischer Hinsicht (da natürlich bei manchen auch), sondern eher beim „Verhaltenscodex“. Allianzen „entfernen“ einen Einzelspieler hier nicht aus dem Spiel, indem sie ihn mit Angriffen überschütten. Dass man als Einzelspieler mit einer Allianz nicht mithalten kann ist selbstredend und sollte auch so sein. Ich begrüße ausdrücklich, dass es nicht möglich ist mit Geld irgendwelche entscheidenden Vorteile zu erwerben! Echte Arbeit wird hier belohnt.

### ***Necroid***

Ich brauche keinen extra Client oder starken Rechner um es zu spielen. Das beste ist meiner Meinung nach die Freiheit die einem das Spiel bietet.

Jeder kann entscheiden was er machen möchte, Schiffe bauen/designen, Bank spielen, Tech klauen, raiden etc.

### ***StalkR (hat seine Ally befragt)***

Also Punkt Nummer 1 ist bei allen auf jeden Fall: Nostalgie. Wahrscheinlich der größte Magnet. Die meisten hier kommen von X-Wars, man kennt sich von damals und das Spiel lebt eigentlich über das Discord. Im Grunde labert man wohl mehr im Discord, als das man ingame Dinge macht.

Außer Nostalgie und Community? Zum Beispiel das „nebenher“ spielen. Quasi nicht an eine Konsole oder den PC gefesselt zu sein.

### ***Wuschi***

Ich bin immer noch sehr stark von XWARs geprägt. Ich habe noch niemals vorher in einem Spiel eine Community wie diese kennen gelernt. Das Miteinander war immer von Respekt geprägt, auch wenn man sich mal gestritten hat. Absolut prägend waren immer unsere Real Life Treffen.

LW gibt mir viele meiner Erinnerungen zurück und dafür liebe ich dieses Spiel.

Bericht über den Kampf (LWB5 id:U4jKjroxSk2zYID) von [-N-] Yaso\_Kuuhl  
 Zeit 29.04.2021 16:31:01 Uhr (Archiviert: 28.10.2021 13:59 Uhr)

Startbasis von [ ZAP ] Skat		LAST WAR		Zielbasis von [ -N- ] Yaso_Kuuhl	
Angreifer siegen und plündern!			Verteidiger unterliegen!		
Taktisch					Planetar
Leicht		0%		2.925 Att 2.443 Def	Leicht
Mittel	500 Att 8.500 Def	0% 0%	0%	10.198 Att 1.050 Def	Mittel
Schwer	380.972.676 Att 314.434.308 Def	69% 69%	0%	215.262.822 Att 180.522.405 Def	Schwer
Gesamt (netto)	380.973.176 Att 314.442.808 Def			215.275.945 Att 180.525.898 Def	Gesamt (netto)

In dieser gewaltigen Schlacht in Runde 5 von **Last War** – hier ein Ausschnitt – trafen zwei riesige Allianzflotten aufeinander. Millionenschwere Kampfwerte von tausenden Schiffen lieferten sich einen epischen Kampf. Es gab nur einen Sieger – und Erinnerungen an ein dramatisches Weltraumgemetzel.

## Seneca

Was macht den Reiz eines solchen Spieles aus? Für mich ganz klar drei Dinge, und für die braucht man keine Grafik:

- 1) Das planende Element, seinen Account und auch die ganze Allianz hin zu optimieren und am Ende als Team gut da zu stehen. Leider ist die taktische Vielfalt etwas geringer geworden, aber es gibt immer noch unzählige Möglichkeiten wie man sich einbringen kann (Einzelspieler, Low-Pointer, entspannte Bank, Schiffsbauer (Prodder), Fleeter der seine Leute beschützt und Gegner jagt, einfach nur „Ress-schlampe“ mit ordentlichen Minen und die Übergänge dazwischen sind fließend)
- 2) Das Reagieren auf das was passiert – finde ich Gegner zu „farmen“? Werde ich vielleicht gefarmt? Muss ich mich wehren? Baue ich besser eine Verteidigungsstation, oder deffen wir mit der Allyflotte? Knacken wir einen Bunker um die Rohstoffe dahinter zu farmen? Besonders dann noch wenn man im Krieg ist und sich einen wahren Wettbewerb liefert, spioniert, beobachtet, angreift, defft... immer mit der Hoffnung, dass man den Gegner richtig eingeschätzt hat.
- 3) Die Community und Freundschaften. Einige hier kenne ich aus Xwars schon ewig, habe sie auch persönlich getroffen. Andere lernte ich erst kürzlich kennen. Manche sind gute Freunde, andere eher Rivalen oder weniger geliebte.... Aber in Summe: Vieles davon wunderbare Menschen die mit ihren

vielen Facetten das Spiel bereichern. Es entsteht teilweise echte Politik mit Bündnissen, Kriegen, Frontenwechseln... man weiß nie im Voraus was passiert.

### **FosCo**

Nostalgie und alte Kontakte (auch im RL).  
Der Zusammenhalt in einer Ally.

### **Firebat**

Ich finde gerade die Geschichten über das Mit- oder auch Gegeneinander in der Community machen das Besondere an Last War aus. Das Spiel ist nicht nur ein Spiel, sondern viel mehr eine freie Simulation, die eine Bühne für alle bereitet, die mitmachen wollen. Und da passieren halt Dinge; das eine führt zum anderen und am Ende hat man auch seine eigene Geschichte erlebt. Und daher geht es am Ende nicht um einen bestimmten Spielgewinner, sondern eher um Erlebnisse und die eigenen Erfolge der letzten Runde. Und die nimmt einem auch kein Rundenende der Welt – sind doch die großen Geschichten vom LW-Vorgänger XW, welches vor 15 Jahren aktuell war, noch lange nicht vergessen!

**Danke an alle Spieler/innen, die mit ihren Antworten einen Einblick in die Motivation der Community von Last War gegeben haben!**

## **Links**

[Last War, Browsergame](#)  
[Last War, Discord](#)  
[Last War, Forum](#)

### **Date Created**

21. Dezember 2021

### **Author**

harald