

Kenshi ist in einer postapokalyptisch-mittelalterähnlichen Welt angesiedelt, in der einfache Technologien (z.B. Schwerter) dominieren, aber auch etliche neuere Technologien (etwa Windräder, teilautomatisierter Rohstoffabbau) nach entsprechender Erforschung verfügbar sind. Im Gegensatz zu den meisten anderen Computerspielen verändert sich die Umwelt und damit auch der Schwierigkeitsgrad während des Spielverlaufs nicht. Dies gilt beispielsweise für die Stärke potenzieller Gegner oder für Ausrüstungsgegenstände. Da die Spielcharaktere zu Beginn noch sehr schwach sind, ist der Spielbeginn recht schwierig und Kämpfe sollten zunächst grundsätzlich zugunsten einer Flucht vermieden werden. Durch entsprechende Tätigkeiten verbessern sich die Eigenschaften. Dazu gehören neben kampfbetonten Aspekten wie Stärke, Geschwindigkeit und unterschiedlichsten Waffenfertigkeiten auch zahlreiche Fähigkeiten, die auf einen friedfertigen Spielstil abzielen, wie Forschung, Landwirtschaft, Schmieden, Arbeiten oder Kochen.

Damit korrespondiert auch die umfassende Handlungsfreiheit in Kenshi, da kein Spielziel vorgegeben ist und der Spielverlauf nicht einmal durch Quests strukturiert wird. Dies dürfte für die meisten Spieler gewöhnungsbedürftig sein und den Einstieg erheblich erschweren, denn man beginnt mit einem Charakter, der in einer kleinen Stadt positioniert ist und weiß zunächst überhaupt nicht, was zu tun ist. Nach einer ersten Orientierung dürften etliche Spieler diese Freiheit durchaus zu schätzen wissen, wenn sie ihre Spielziele selbst festgelegt haben und diese im Spielverlauf ggf. verändern.

Ein weiterer Unterschied zu den meisten anderen Spielen besteht in einer interessanten Verknüpfung von Mikro- und Makroperspektive. Normalerweise steuert man lediglich einen Charakter sehr detailliert (z.B. This Grand Life) oder setzt allgemeine Rahmenbedingungen, innerhalb derer sich nicht lenkbare Figuren entwickeln (z.B. Anno, Banished). In Kenshi besteht hingegen die Möglichkeit, im Spielverlauf bis zu 30 Charaktere in seine Gruppe aufzunehmen und jeden davon detailliert zu steuern. Dadurch können einerseits komplexe Sachverhalte wie die Gestaltung von Synergieeffekten, Spezialisierung und arbeitsteiliger Kooperation erfahren werden. Andererseits geht mit der Einnahme der Perspektive einzelner Charaktere und deren gezielter Weiterentwicklung eine größere Identifikation und leichter Transfer auf eigene Lebenssituationen sowie ein höherer Anschaulichkeitsgrad einher. Hinzu kommt die Erfahrung größerer Selbstwirksamkeit, wenn man nicht lediglich auf die Vorgabe der Rahmenbedingungen beschränkt ist, sondern die Charaktere unmittelbar steuern kann.

Ein möglicher Spielverlauf könnte sich wie folgt darstellen:

- Aufgrund fehlenden Geldes und der allgemeinen Schwäche bzw. Inkompetenz des Startcharakters sollte dieser zunächst längere Zeit Geld verdienen, wofür sich der Abbau von Rohstoffen wie Kupfer anbietet, das bei einem Händler in einer Stadt verkauft werden kann. Dies dürfte einige Spieltage in Anspruch nehmen und ist vergleichsweise langweilig. Allerdings sollte darauf geachtet werden, etwaigen Banditen aus dem Weg zu gehen.
- Mit derart verdientem Geld können in der Bar einer Stadt weitere Charaktere gewonnen werden, die ebenfalls Rohstoffe abbauen können, wodurch sich die Ertragslage verbessert. Bis zu einem gewissen Grad können Spielaktivitäten automatisiert werden, was das Management mehrerer Spielfiguren erleichtert.
- Dann bieten sich ganz unterschiedliche spielerische Schwerpunkte an, die theoretisch gleichzeitig von verschiedenen Charakteren verfolgt werden könnten. Neben den typischeren Rollenspielaktivitäten wie kämpfen, Verbrecher für Kopfgeld jagen, die Umwelt explorieren und auf Schatzsuche gehen sind auch Tätigkeiten mit stärkerem

ökonomischem Bezug möglich. So können Waren gehandelt oder in einer bestehenden Stadt ein Haus gekauft werden, in dem sich Güter herstellen und anschließend verkaufen lassen.

- Nachdem genügend Ressourcen erwirtschaftet wurden sowie die Zahl qualifizierter bzw. unterschiedlich spezialisierter Mitstreiter gesteigert wurde, kann eine eigene Stadt bzw. Basis errichtet werden. Hier können Rohstoffe abgebaut und weiterverarbeitet, Landwirtschaft betrieben, Strom für die Produktion erzeugt oder neue Technologien erforscht werden. Weiterhin gilt es, zusätzliche benötigte Ressourcen von anderen Städten zu beziehen und eigene Erzeugnisse zu verkaufen. Auch ist die Stadt so zu gestalten, dass sie gegen Angriffe erfolgreich verteidigt werden kann.