

Mad TV

100

Entwickler: **Rainbow Arts**
 Publisher: **Rainbow Arts**
 Release: **1991**

Géraldine Hohmann: Ich glaube, Mad TV ist eines dieser Spiele, an die man nur fiebertraumartige Erinnerungen hat. Aber was haben wir auch vom ganz normalen Alltag eines Programmleiters erwartet? Ein Fernsehprogramm zusammenstellen, Werbung schalten, Filme produzieren? Auch. Hauptsächlich aber den anderen Firmen im Haus lustige Streiche spielen, die Klingelschilder vertauschen, damit ihr Büro in die Luft gejagt wird ... huch. Das Kuriose: Hinter all dem steckt eine ausgefuchste Wirtschaftssimulation, weshalb ich als Kind selten mehr Publikum erreicht habe als ein paar strickende Omis, die ihre Fernbedienung nicht finden konnten, um wegzuschalten. Ich habe häufiger Wiederholungen von »Phase IV« und »Columbo« gesendet, als ich zählen kann – aber ich hatte den Spaß meines Lebens.

Worms Armageddon

99

Entwickler: **Team17**
 Publisher: **Microprose**
 Release: **29. Januar 1999**

Petra Schmitz: Ich habe Worms Armageddon niemals auf dem PC gespielt, sondern auf der dem Dreamcast. An das meiste kann ich mich nicht mehr erinnern, aber an die heilige Handgranate (aus Monty Pythons »Ritter der Kokosnuss«) wird wohl jeder sofort denken, der Armageddon mal angefasst hat. Da saß ich also mit meinem damaligen Freund vor der Kiste, und wir sprengten uns den Boden unter den Füßen weg, als gäb's kein Morgen mehr. Ich glaube, ich habe hauptsächlich die Bazooka eingesetzt, obwohl die Schaffbombe ja nun bei Weitem die coolste war. Fun fact: Im Juli 2020 ist noch ein Patch erschienen; Team17 arbeitet also noch immer an dem Ding – für den PC. Das schlägt sich auch in den Spielerrezensionen nieder. Die neuesten sind bei Steam unter »Äußerst positiv« vermerkt.

They Are Billions

98

Entwickler: **Numantian Games**
 Publisher: **Numantian Games**
 Release: **18. Juni 2019**

Natalie Schermann: Wenn mich They are Billions eins gelehrt hat, dann ist es das: Es braucht nur einen winzigen Moment der Unachtsamkeit, um alles zu verlieren. Das Echtzeitstrategiespiel mit Steampunksetting und Horden von Untoten verzeiht mir keine Fehler. Schafft es ein Zombie, sich seinen Weg in die Siedlung zu bahnen, ist die Partie eigentlich verloren. Zombies greifen nicht nur meine Gebäude an, sie infizieren diese auch noch und »bekehren« meine eigenen Leute. Und es gibt kein Zurück: Eine Quicksave-Funktion fehlt. Klar, They are Billions ist keine RTS-Revolution, und die Kampagne bietet nur wenig Abwechslung. Doch es macht einfach Spaß, Zombie-Horde um Zombie-Horde abzuwehren und sich immer neue Taktiken zu überlegen. Mein Favorit ist die dreifache Stadtmauer!

Tropico

97

Entwickler: **PopTop**
 Publisher: **Take 2**
 Release: **26. April 2001**

Heiko Klinge: Tropico war mein erster größerer Test für GameStar und wird allein deshalb immer einen Platz in meinem Herzen haben. Es hätte mich wirklich schlimmer treffen können, denn Tropico war einer der Überraschungshits von 2001. Die ebenso simple wie geniale Idee: ein klassisches Aufbauspiel in eine Bananenrepublik zu verpflanzen. Statt Metropolen wie in Sim City oder historische Städte wie in Anno hochzuziehen, bekamen wir unsere eigene Karibikinsel spendiert, mit Plantagen, Wellblechhütten, Rum-Destillieren, Zigarrenfabriken und feinsten Calypso-Musik. Tropico setzte neue atmosphärische Standards fürs Genre. Die zweite Leistung war, wie harmonisch es klassisches Aufbauspiel mit Wirtschaftselementen und einer anspruchsvollen Politiksimulation verknüpfte.

Age of Empires 3

96

Entwickler: **Ensemble Studios**
 Publisher: **Microsoft**
 Release: **4. November 2005**

Heiko Klinge: Warum ist Age of Empires 3 bis heute das ungeliebte Kind der Reihe? Zum einen wäre da das Szenario. Amerikanische Kolonisierung! Zum anderen verabschiedete sich AoE 3 vom geruhsamen Spieltempo. Auch in Sachen Umfang mussten Abstriche gemacht werden. Und was mich als Stronghold-Fan nervte: Palisaden hielt zwar Einheiten auf, ließen Gewehr und Kanonenschüsse aber durch – ein Patzer! War es deshalb ein schlechtes RTS? Ich persönlich habe es sogar lieber gespielt als die Vorgänger. Ich fand die Story-Kampagne besser inszeniert und kurzweiliger als im arg spröden zweiten Teil. Und so ist Age of Empires 3 vielleicht kein Meilenstein wie seine Ahnen, aber ein hervorragendes und für seine Zeit innovatives Strategiespiel, das völlig zu Recht in dieser Liste steht.

Spellforce 2: Shadow Wars

95

Entwickler: **Phenomic**
 Publisher: **Jowood**
 Release: **20. April 2006**

Peter Bathge: Als Heiko das Ding vor 14 Jahren testete, war ich noch in der Schule. Doch zu diesem Zeitpunkt hatte ich mich schon monatelang darauf gefreut. Das erste Spellforce hatte ich sehr ausgiebig gespielt. Mein Hype ging so weit, dass ich mir zur Spellforce-2-Ankündigung sogar das Fansite-Kit der Entwickler herunterlud: Screenshots, Logos, Grafiken, alles, was man für das Design einer Hobby-Webseite brauchte. Mit Eifer und wenigen HTML-Kenntnissen machte ich mich ans Werk und stellte recht bald fest, dass meine berufliche Zukunft nicht im Webdesign liegen sollte. Aber da war ja noch dieser Wettbewerb: Fans konnten eine Kurzgeschichte über Spellforce 2 schreiben, die beste wurde mit einer Vollversion des Spiels prämiert. Und tatsächlich: Meine Einsendung gewann den ersten Preis! Ich konnte Spellforce 2 gratis spielen.



95



94

Dota 2

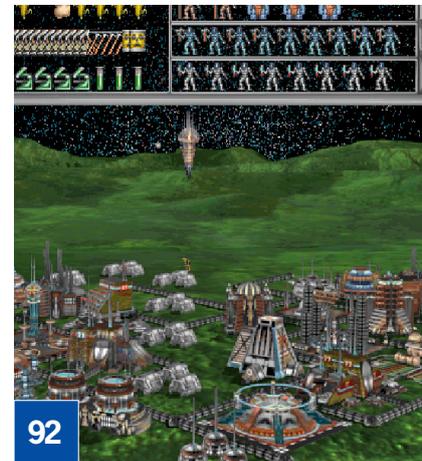
94

Entwickler: **Valve**
 Publisher: **Valve**
 Release: **9. Juli 2013**

Dennis Zirkler: Falls jemand noch nie von Dota 2 oder dem MOBA-Genre gehört hat: Hier treten zwei Teams aus jeweils fünf Spielern in dynamischen Partien gegeneinander an. Über 100 Helden stehen zur Auswahl, die in Rollen wie Schadens-austeiler und Unterstützer eingeteilt sind. Das Ziel ist es, das feindliche Hauptgebäude zu zerstören. Auf dem Papier klingt das recht einfach, doch durch die schier endlose Anzahl an taktischen Möglichkeiten ist ständig höchste Aufmerksamkeit gefragt. Die Komplexität und der Anspruch von Dota 2 sind der Grund, warum ich in den letzten zehn Jahren gut 2.000 Stunden damit verbracht habe – gleichzeitig sind sie aber auch dafür verantwortlich, warum ich dem Spiel irgendwann den Rücken gekehrt habe. Entspannte Partien gibt es hier nicht. Wer neu einsteigen will, muss ein dickes Fell mitbringen.



93



92



91

Populous

93

Entwickler: **Bullfrog**
 Publisher: **Electronic Arts**
 Release: **1989**

Markus Schwerdtel: Es passiert nicht oft, dass ein Spiel aus dem Stand ein ganzes Genre begründet. Populous von Peter Molyneux hat das geschafft und die »Göttersimulation« erfunden. Als Gott eines Inselvolkes wacht man über Wohl und Wehe seiner Untertanen. Geballte Glaubenskraft lässt mich Berge einebnen und Meere austrocknen. Wer sich meinem Stamm in den Weg stellt, dem hetze ich Plagen oder Vulkanausbrüche auf den Hals. Was episch klingt, sieht zwar niedlich, aber nüchtern aus. Die Vulkane entpuppen sich als große Berge mit ein paar Felsen drauf. Die stören beim Siedeln, todbringende Lavaströme gibt's aber erst im Nachfolger Populous 2. 1989 ist mir das allerdings egal, mein Hirn denkt sich einfach die Grafikeffekte dazu, und schon fühle ich mich an der Amiga-Maus wirklich wie ein Gott.

Master of Orion 2: Battle at Antares

92

Entwickler: **Simtext**
 Publisher: **Micropose**
 Release: **22. November 1996**

Peter Bathge: Auf meinem Heimatplaneten herrscht Hungersnot, die Kolonie am anderen Ende der Milchstraße wird von Weltraumdrachen angegriffen, und die Beziehungen mit den Nachbarvölkern waren auch schon mal besser: Als intergalaktischer Imperator hat man es nicht leicht in Master of Orion 2, dem für mich besten Weltraum-Rundenstrategiespiel aller Zeiten. In meiner Jugend habe ich bestimmt mehrere Mäuse allein dadurch verschlissen, in Master of Orion 2 unzählige Male auf die Taste zum Abschluss des Spielzuges zu drücken. Aber das Irre ist, dass Master of Orion 2 selbst heute noch diese Sogwirkung auf mich ausübt, das Interface ist bis heute unerreicht komfortabel, und die Gameplay-Elemente greifen ineinander wie bei einer gut geölten Maschine.

Company of Heroes 2

91

Entwickler: **Relic Entertainment**
 Publisher: **Sega**
 Release: **25. Juni 2013**

Dimitry Halley: Wie schon sein Vorgänger denkt auch Company of Heroes 2 Echtzeitstrategie deutlich dynamischer als viele Konkurrenten. Statt zäh Ressourcen abzubauen, stürze ich mich direkt ins Gefecht. Jeder Trupp ist wertvoll. Je größer meine Armee, desto weniger neue Manpower erhalte ich – und so kann die unterlegene Partei aufgrund besserer Nachschubströme das Blatt immer noch wenden. Mit all diesem Für und Wider von Einheiten, dem coolen Deckungssystem, dem flotten Spielfluss ist Company of Heroes 2 eine adrenalineladene Angelegenheit. Meine engsten Freunde schwören auf kein anderes Multiplayerspiel so sehr wie auf dieses. Aber selbst wenn ihr Mehrspieler doof findet: Alleine für die Kampagne lohnt sich Company of Heroes 2 auch heute noch wie am ersten Tag.

Railroad Tycoon

90

Entwickler: **Microprose**
Publisher: **Microprose**
Release: **1990**

Nils Raettig: Wer ältere Geschwister hat, der kennt das: Es gibt Spiele, die man nur vom Zucken kennt – und trotzdem liebt. Railroad Tycoon gehört für mich dazu. Meine Eltern haben mir damals nur selten erlaubt, selbst am PC zu spielen. Wirklich hinbekommen hätte ich das mit acht Jahren im Falle von Railroad Tycoon wegen der englischen Sprache sowieso nicht. Ein Grund dafür, dass mir das Spiel so gut gefallen hat, dürfte auch die Modelleisenbahn gewesen sein, die mein Vater besaß. Der Computer stand lange Zeit im selben Zimmer, allerdings durften wir an die Eisenbahn erst recht nicht alleine ran. Ein Ersatz ist ein Computerspiel nicht, vor allem nicht für einen Jungen – Modellzüge in echt entgleisen zu lassen, macht einfach mehr Spaß. Ich werde mich aber immer gerne an die Zeit mit Railroad Tycoon erinnern.

Halo Wars

89

Entwickler: **Ensemble Studios**
Publisher: **Microsoft**
Release: **20. Dezember 2016 (PC)**

Dimitry Halley: Halo Wars bietet einen coolen Koop für die gesamte Kampagne. Das wäre allerdings wumpe, wenn nicht auch das Szenario glänzen könnte: Nennt mich simpel, aber das Halo-Universum gehört einfach zu den Settings, von denen ich nicht genug bekomme. Der Krieg zwischen Allianz und Menschheit bietet sich einfach als Strategiespiel an! Es macht einen riesigen Unterschied, ob ich in einem RTS einfach irgendeine SciFi-Fraktion gegen irgendein böses SciFi-Imperium antreten lasse oder ob ich mit diesen Parteien wirklich was verbinde. Deshalb kann ich mich nicht satt spielen an Scharmützeln zwischen Allianz und UNSC. Spartans ins Feld zu führen oder ihnen umgekehrt einzuheizen, all diese unvergesslichen Kriegsmaschinen, hach, das stimuliert einfach mein SciFi-Kopfkino.

Pizza Connection

88

Entwickler: **Cybernetic Corporation**
Publisher: **Software 2000**
Release: **1994**

Géraldine Hohmann: Ich weiß nicht mehr, ob Pizza Connection damals gratis irgendeinem Magazin beilag oder ob es vielleicht ein Freund in unserer Wohnung vergessen hatte ... Auf jeden Fall war die CD-ROM eines Tages einfach da. Und mein Gott ... was habe ich das Spiel geliebt. Ich war damals so jung, dass ich Videospiele selten so gespielt hab, wie sie gedacht waren – ich habe sie einfach zu meiner persönlichen Sandbox gemacht. Ich glaube ich habe nicht einmal begriffen, dass es um die Mafia ging. Auch wenn ich viele Jahre später erfahren sollte, dass Vanilleeis ein Synonym für Flammenwerfer und Pizza Connection in Wahrheit eine anspruchsvolle Wirtschaftssimulation war, ist es für mich heute vor allem eines: eine großartige Kindheits Erinnerung. Neben Lego und Zeichentrickserien bei Super RTL.

Worms (1995)

87

Entwickler: **Team17**
Publisher: **Ocean Software**
Release: **November 1995**

Petra Schmitz: Das erste Worms von 1995 war nicht so stylisch wie die neueren, und die Würmer sahen in den Zwischensequenzen eher wie die Zeichnungen eines Dreijährigen aus. Aber meine 1995er-Augen waren noch nicht so verwöhnt. Außerdem: Die Filmchen waren nicht der Grund, Worms zu spielen, sondern die Freude, wenn man den Gegner gerade mit Stumpf und Stiel in den Boden gesprengt hatte. Mein Gegner war meist die KI, weil sich damals in meinem Bekanntenkreis niemand finden wollte, der meine Leidenschaft für Vor-dem-PC-Gesitze teilte. Ich hatte also einsamen Spaß mit dem Getier. Man konnte so herrlich ein paar Runden zwischen Unikram einschieben, ohne gleich ein superschlechtes Gewissen zu entwickeln. PS: Ich hatte nie ein schlechtes Gewissen.

Anno 1503

86

Entwickler: **Max Design**
Publisher: **Sunflowers**
Release: **25. Oktober 2002**

Heiko Klinge: Jeder Spieletester hat ein paar Wertungsleichen im Keller. Vorhang auf für Anno 1503, das ich im Test mit einer 87 adelte – zu viel. Ursprünglich wollte ich zwar nur eine 84 geben, habe mich dann aber in der Wertungskonferenz noch hochhandeln lassen. Anno 1503 war 2002 der meisterwartete Titel der GameStar-Leser. Insgesamt vier Titelgeschichten hatten wir dem Nachfolger des bis dato meistverkauften deutschen PC-Spiels gewidmet. Und es sollte alles größer, schöner und spannender machen als Anno 1602 – nur ging bei all dem Größen- und Komplexitätswahn die Leichtigkeit verloren. Warum Anno 1503 trotz aller Kritik auf einem immer noch guten 86. Platz in unserem Ranking landet? Weil ein schlechtes Anno immer noch ein bemerkenswertes Aufbauspiel ist.





85



84



83



82



81

Total War: Rome 2

85

Entwickler: **Creative Assembly**
 Publisher: **Sega**
 Release: **3. September 2013**

Peter Bathge: Damals war ich noch in der PC-Games-Redaktion und hatte mein Volontariat seit einem halben Jahr beendet. Eigentlich genug Zeit, um ein Rückgrat zu bilden. Aber irgendwie bin ich in der Wertungsdiskussion mit Kollegen und Chefin doch eingeknickt: »Okay, ja, die 85 kann man Rome 2 schon geben.« Falsche Entscheidung! Nun muss man sagen, dass meine ursprüngliche Wertung von 82 Punkten wohl ebenfalls von den Lesern in der Luft zerrissen worden wäre. Aber hey, ganz so schlecht war Rome 2 dann auch wieder nicht! Ja, es war zu groß und zu seicht, die KI traf fragwürdige Entscheidungen, und bei Gameplay und Gefechten hat Creative Assembly manches verschlimmbessert. Aber als gigantisches »Mal Europa mit deiner Fraktionsfarbe aus«-Monster war Rome 2 schon enorm faszinierend.

Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2

84

Entwickler: **Westwood Pacific**
 Publisher: **Electronic Arts**
 Release: **27. Oktober 2000**

Peter Bathge: Für mich war Alarmstufe Rot 2 ein riesengroßer Spaß, nicht ernstzunehmen, aber auch nicht in irgendeiner Weise kontrovers. Die Einheiten sind ebenso abgedreht wie die Dialoge, besonders in der Sowjet-Kampagne ist erstaunlich, mit wie viel Inbrunst etwa Udo Kier den hanebüchenern Bösewicht Yuri spielt.. Es ist feinste Trash-Unterhaltung und nebenbei auch ein richtig gutes Echtzeitstrategiespiel. Abwechslungsreiche Missionen mit viel Basisbau führen einen an Schauplätze wie Paris oder London. Die Orte sind gut ins Spiel integriert, der Eiffelturm wird etwa zur riesigen Teslaspule und die New Yorker Bevölkerung per Gedankenkontrolle zu fanatischen Anhängern des Kommunismus umgepolt. Herrlich!

Total War: Shogun 2

83

Entwickler: **Creative Assembly**
 Publisher: **Sega**
 Release: **15. März 2011**

Elena Schulz: Ich kann nicht mit Geld umgehen. Das haben mir meine Kollegen bereits kopfschüttelnd im echten Leben bestätigt. Da waren die Auswirkungen aber nie so dramatisch wie in Total War: Shogun 2, das ich mir erst vor kurzem vorgenommen habe. Als angehende Herrscherin Japans scheiterte ich da anfangs an sehr profanen Dingen: Mal errichtete ich zu viele Sake-Schänken oder Ställe, mal investierte ich in Schlösser, dann rekrutierte ich so viele Samurai, dass die alle nicht mal dicht gedrängt in die Problemschlösser vom Anfang gepasst hätten. Dass ich trotzdem immer weiterspielen wollte, spricht sehr für den Echtzeit-Strategiebleger. Denn aus jeder Niederlage lernte ich brav, wirtschaftete klüger, schmiedete Allianzen, überraschte meine Feinde und thronte am Ende dann doch als Shogunin.

Command & Conquer 3: Tiberium Wars

82

Entwickler: **EA Los Angeles**
 Publisher: **Electronic Arts**
 Release: **29. März 2007**

Peter Bathge: Ich bin ja der Überzeugung, dass beim Gothic-Erfinder Piranha Bytes viele C&C-Fans sitzen. Wie anders lässt sich erklären, dass die Story von Elex und das Setting dem dritten Teil der C&C-Serie so ähneln? Ein Meteorit bringt ein Mineral auf die Erde (Elex/Tiberium), das die Umwelt auf die Ankunft einer fremden Rasse (Wissende/Scrin) vorbereitet und die Erdorganismen in ihrer Entwicklung beeinflusst (Mutanten/Verlorene). Ist es ein Zufall, dass Elex zehn Jahre nach Tiberium Wars erschienen ist? Und dass bei Piranha Bytes mit Björn Pankratz ein glatzköpfiger Mann die Fäden zieht? Ach so, ihr wolltet hier etwas über C&C 3 lesen? Nun ja, das ist ziemlich gut, war wie die Vorgänger vor allem im Einzelspielermodus ein Erlebnis und brachte endlich 3D-Grafik in die Hauptserie.

Battle Realms

81

Entwickler: **Liquid Entertainment**
 Publisher: **Ubisoft**
 Release: **7. November 2001**

Maurice Weber: Vorab: Battle Realms floppte katastrophal. Jahre später entdeckte ich es dann wieder. Ausgerechnet als Heft-Vollversion bei der GameStar! Und was hab ich meine Ignoranz bereut! Battle Realms strotzt nur so vor genialen Ideen. Zum Beispiel beim Rekrutierungssystem, bei dem ich Bauern in Trainingsgebäuden immer weiter fortbilde. Oder bei den Ressourcen, die alle ineinander greifen: Wasser kann ich nutzen, um meine Reisfelder zu gießen, und Pferde wahlweise als Schlachtrösser für jede beliebige Einheit oder als Packtiere für die Bauern einsetzen. So begeistert war ich, dass ich die CD jedem Klassenkameraden in die Hand drückte. Jahre nach seinem Scheitern erlebte Battle Realms in meinem Freundeskreis nochmal einen richtigen Boom. Schön.



be quiet![®]

BESTFORM - IN JEDER HINSICHT

PURE ROCK 2

Außerordentlich hohe Kühlleistung, signifikant leiser Betrieb

Der Pure Rock 2 überzeugt mit einer Vielzahl toller Features. Seine größte Stärke liegt aber buchstäblich in seiner Form. Der Kühler ist erhältlich in Schwarz und Silber.

- Starke Kühlleistung von 150W TDP
- Vier 6mm Heatpipes mit HDT-Technologie
- Asymmetrisches Design hält Speicherbänke frei
- Pure Wings 2 120mm PWM Lüfter (max. 26,8 dB(A))

Erhältlich bei:

alternate.de · arlt.de · bora-computer.de · caseking.de
computeruniverse.net · conrad.de · hiq24.de · e-tec.at
galaxus.ch · mindfactory.de · notebooksbilliger.de
reichelt.de

bequiet.com

TITELSTORY



80



79



78



77



76

Siedler 7

80

Entwickler: **Blue Byte**
Publisher: **Ubisoft**
Release: **25. März 2010**

Maurice Weber: Siedler 7 brach mit einigen Serientraditionen. Zum Beispiel gab's fest abgegrenzte Sektoren statt freier Karten. Aber es kehrte auch wieder zu den Aufbauprinzipien zurück, von denen sich der grausame Teil 5 so schnöde abgewandt hatte. Und in mancherlei Hinsicht bereicherte es das Siedler-Prinzip sogar um richtig starke, neue Ideen. Zum Beispiel, dass ich mehrere Siegbedingungen anstreben konnte. Heute bin ich sogar soweit, dass ich sagen kann: Siedler 7 ist für sich betrachtet sogar das beste Siedler! In einer idealen Welt wäre es ein Neustart für die Reihe geworden, auf dem eine neue Generation erstklassiger Aufbauspiele ... na ja, aufgebaut hätte. Stattdessen folgte die bislang größte Verirrung der Serie: Das sonderbare Champions of Anteria, das doch tatsächlich mal Siedler 8 hatte sein sollte, war ein Flop.

Battle Isle 2

79

Entwickler: **Blue Byte**
Publisher: **Blue Byte**
Release: **März 1994**

Martin Deppe: Zwei Parteien und 55 Einheiten kloppen sich auf dem Planeten Chromos um die Vorherrschaft. So lässt sich die blödsinnige Hintergrundgeschichte zusammenfassen. Obwohl ich Battle Isle 2 mehrfach durchgespielt habe, weiß ich bis heute nicht, wer da eigentlich warum genau gegen wen kämpft. Weil's egal ist. Wichtig ist, die 55 Truppentypen genau zu kennen. Zu wissen, dass der schnelle Kampfbuggy aus zwei Hexfeldern Distanz Raketen abfeuern und wieder verduften kann. Dass das Eisenbahngeschütz Excalibur satte sieben Felder weit ballert und so weiter. Komisch: Ich schmeiße heute öfter die Namen meiner Töchter durcheinander – aber kenne alle Einheiten aus Battle Isle 2 plus Addon immer noch auswendig. Vielleicht hätte ich unsere Mädels nach ihnen benennen sollen? Uhu und Guppi Deppe klingt zwar gewöhnungsbedürftig, aber einprägsam!

Slay the Spire

78

Entwickler: **Megacrit**
Publisher: **Humble Bundle**
Release: **23. Januar 2019**

Heiko Klinge: Sommerurlaub 2019. Endlich Kingdom Come durchspielen. Oder Spellforce 3 nachholen. Hat nicht geklappt. Weil ich kurz Slay the Spire ausprobieren wollte. Wie konnte das passieren? Nun, zum einen bin ich sehr empfänglich für Sammelkartenspiele. Und Slay the Spire ist ein exzellentes Sammelkartenspiel: Die über 280 Karten ermöglichen eine Vielzahl an Kombinationen, das Regelwerk bleibt stets verständlich. Aber Slay the Spire ist auch ein Roguelike mit rundenbasierten Kämpfen. Normalerweise frustriert mich das ständige »Auf ein Neues« in Roguelikes, in Slay the Spire startete ich selbst nach dem ärgerlichsten Scheitern den nächsten Anlauf. Einfach weil ich schon wieder was entdeckt hatte, das ich unbedingt noch ausprobieren wollte. Und schwupps war der Sommerurlaub vorbei.

Prison Architect

77

Entwickler: **Introversion Software**
Publisher: **Paradox Interactive**
Release: **6. Oktober 2015**

Natalie Schermann: »Na, ob das Spaß macht?« Das war mein erster Gedanke zu Prison Architect. Schon die Comicoptik beißt sich mit dem düsteren Gefängnissetting. Und wie aufregend kann es sein, Zellen und Kantinen zu bauen? Schnell merkte ich: Sehr! Überraschend stellte sich Prison Architect als komplexe und abwechslungsreiche Simulation heraus. Es liegt an mir, ob ich mich der Bedürfnisse der Gefangenen annehme und ihnen das Leben mit Billardtischen und Duschen versüße. Oder ich kann ihnen das Leben hinter meinen schwedischen Gardinen zur Hölle machen. Auch sehr cool: Im Ausbruchmodus wird das Spielprinzip umgedreht und ich schlüpfte in die Rolle eines Insassen, der versucht, aus dem Gefängnis zu entkommen. Dabei kann ich sogar meine eigenen Kreationen auf die Probe stellen.

Total War: Warhammer

76

Entwickler: **Creative Assembly**
Publisher: **Sega**
Release: **24. Mai 2016**

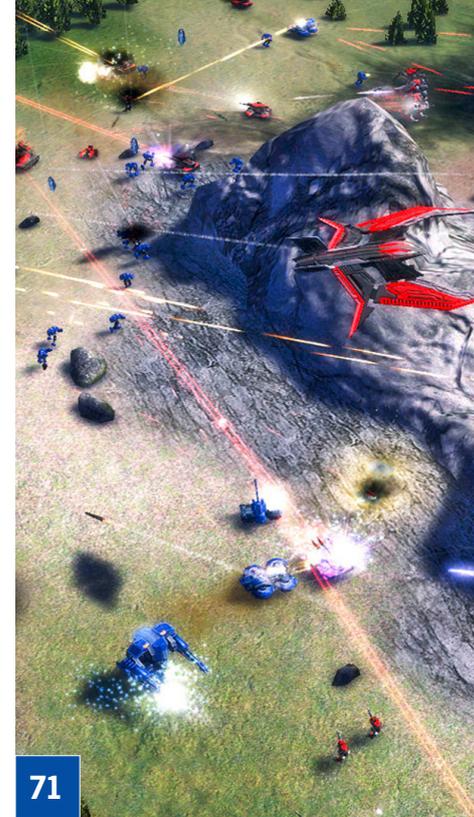
Peter Bathge: Je nachdem, wen man fragt, ist die Warhammer-Lizenz entweder das Beste oder das Schlechteste, was Total War passieren konnte. Inzwischen muss aber selbst ich als Fan der historischen Spiele eingestehen: Warhammer hat der Serie neues Leben eingehaucht. Mit Vampiren, Zwergen, Orks kamen abgefahrene Einheiten dazu, die den Kämpfen eine neue taktische Note verliehen. Helden und Zaubersprüche helfen dabei, dass sich die Schlachten betont anders anfühlen als im Liniengewehrfeuer von Empire oder beim wilden Gekloppe eines Medieval 2. Total War: Warhammer hat die Vorlage hervorragend umgesetzt. Kritikpunkte wie den reduzierten Umfang und die zurückgefahrte Komplexität auf der Strategiekarte hat Creative Assembly durch tadellosen Support wettgemacht.



75



74



71



73



72

Tropicó 4

75

Entwickler: **Haemimont Games**
 Publisher: **Kalypso Media**
 Release: **25. August 2011**

Vali Aschenbrenner: Im Großen und Ganzen unterscheidet sich die Tropicó-Reihe nicht zu sehr von konkurrierenden Aufbauspielen. Das Inselsetting, der Urlaubsflair und das sonnige Ambiente laden mich aber dann doch immer wieder dazu ein, mich als El Presidente zu versuchen. Und dafür ist Tropicó 4 der vielleicht geeignetste Teil, auch wenn Tropicó 5 als der zugänglichste gilt. Dennoch ist zumindest mir Tropicó 4 am wärmsten in Erinnerung geblieben, hier sind die Satire und der (eigenwillige) Humor noch am stärksten. Ja, im Vergleich zu den Vorgängern halten sich die Innovationen in Grenzen, und manchmal wirft einem das Spiel auch einen Stock zwischen die Füße. Dafür bezeichne ich es gerne als einen ungeschliffenen Strategiediamanten ... und kann verstehen, wenn man lieber zu Tropicó 5 greift.

Civilization

74

Entwickler: **MPS Labs**
 Publisher: **Microprose**
 Release: **September 1991**

Martin Deppé: Frühjahr 1992, in einer Münsteraner Studenten-WG. Es klingelt. Egal. Es läutet nochmal. Es klingelt Sturm. Entnervt öffne ich die Wohnungstür. Vor mir der Vermieter, der direkt unter uns wohnt. Ob ich gerade den Boden wische, fragt er freundlich. »Waruhum?«, frage ich vorsichtig. »Weil bei mir Wasser durch die Decke läuft!«, antwortet er. »Öhja, mir ist der Putzeimer umgefallen«, murmele ich hastig, schließe die Tür, sprinte zur Küchenspüle und stelle den fröhlich vor sich hin gurgelnden Wasserhahn ab. Ich wollte doch nur schnell Rom erobern und dann gleich das im Spülbecken eingeweichte Geschirr spülen. Ich wische den See auf dem Boden auf und spiele weiter. Meine Mitbewohner machen sich Sorgen. Nicht nur, weil ich freiwillig die Küche gewischt habe. Nun, Civilization war einfach sehr gut.

Warhammer 40.000: Dawn of War 2

73

Entwickler: **Relic Entertainment**
 Publisher: **THQ**
 Release: **20. Februar 2009**

Heiko Klinge: Wenn's nach mir ginge, würde Dawn of War 2 in unserer Rangliste viel weiter vorne stehen. Bereits in Starcraft und Warcraft 3 haben mir eigentlich immer die Kommando-Einsätze am meisten Spaß gemacht, in denen ich nur wenige Einheiten steuere, dafür aber umso präziser deren Fähigkeiten einsetzen muss. Ich habe es genossen, mit meinen (!) Space Marines unter den Tyraniden aufzuräumen und dank motivierender Rollenspielelemente immer neue Waffen- und Fähigkeiten-Kombos zu entdecken. Dennoch muss ich so ehrlich sein, dass sich Dawn of War 2 seinen Platz in dieser und meiner persönlichen Liste erst mit den klasse Standalone-Addons Chaos Rising und Retribution verdient hat.

Rollercoaster Tycoon 2

72

Entwickler: **Chris Sawyer Productions**
 Publisher: **Infogrames**
 Release: **14. Oktober 2002**

Natalie Schermann: Ich will nicht wissen, wie viele meiner Stunden in dieses Spiel geflossen sind. Obwohl – oder gerade weil – ich im wahren Leben so große Angst vor Achterbahnen habe, hat mir das Bauen eines eigenen Freizeitparks unglaublich viel Freude bereitet. Doch ein stinknormaler Park wäre ja langweilig. Viel lieber baute ich also Themenparks, die an Filme oder Serien angelegt waren. Ich dachte mir also unfassbar kreative Namen für meine Fahrgeschäfte aus – etwa Nimbus 2000 in meinem »Harry Potter«-Park, stimmte die Achterbahnen und andere Attraktionen farblich aufeinander ab und beobachtete die Menschen dabei, wie sie durch den Park wuselten, Eis schleckten und stundenlang für ein Riesenrad anstanden. Am meisten Spaß machte aber natürlich das Platzen von Luftballons!

Supreme Commander

71

Entwickler: **Gas Powered Games**
 Publisher: **THQ**
 Release: **Februar 2002**

Philipp Elsner: 2005 kündigte Chris Taylor mit Supreme Commander einen Nachfolger zu Total Annihilation an, der vor allem wegen seiner gigantischen Armeen mit bis zu 500 Einheiten und der gewaltigen Zoomstufe bis knapp unter die Stratosphäre für Aufsehen sorgte. In Supreme Commander denken wir in größeren Maßstäben und bauen Gebäude gleich im Dutzend, geben mehrstufige Befehlsketten und schicken nicht eine Handvoll, sondern meistens gleich eine ganze Kompanie von Panzern oder Fliegern an die Front. Schade nur, dass sich die Fraktionen nahezu identisch spielen und die Story kaum Höhepunkte liefert. Trotzdem hat sich Supreme Commander seinen Platz in den Top 100 verdient. Aufgrund der enormen Dimensionen der Schlachten und der clever verzahnten Mechaniken.

World in Conflict

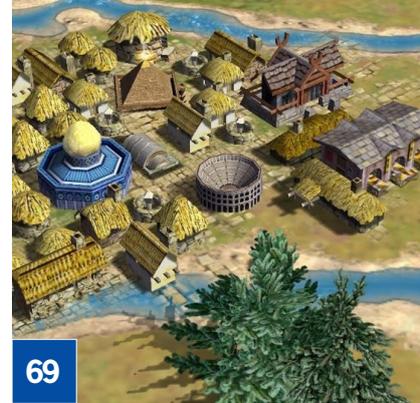
70

Entwickler: **Massive Entertainment**
 Publisher: **Ubisoft**
 Release: **18. September 2007**

Dimitry Halley: Schon vor The Division wollten die Entwickler bei Massive den Weltuntergang mitten ins Herz Amerikas tragen. In World in Conflict sehen sich die Russen gezwungen, 1989 in die Vereinigten Staaten einzufallen – wir erleben den dritten Weltkrieg aus beiden Perspektiven. Und das führt nicht nur zu einem unverbrauchten Szenario, einer mitreißenden Kampagne, sondern auch zu einem sehr interessanten Spiel. So schenkt sich das Spiel jeden Basenbau, stattdessen geht es in erster Linie um taktische Action. World in Conflict begeistert im Single- wie Multiplayer. Und sieht auch 13 Jahre später noch richtig gut aus. Ähnlich wie Company of Heroes gehört das Strategiespiel zu den technisch beeindruckendsten Genrevertretern. Und bis heute gibt es eine treue Community, die das Spiel mit Mods und Leben füllt. Wirklich schade, dass wir wahrscheinlich keinen Nachfolger erleben werden.



70



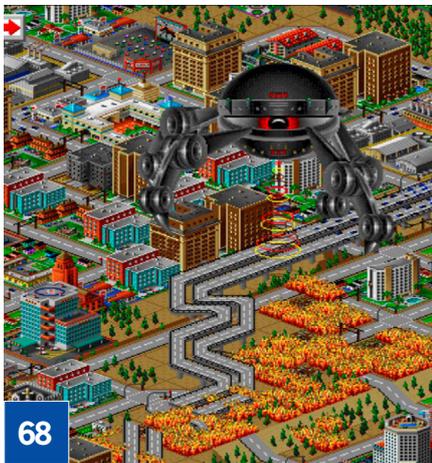
69

Civilization 4

69

Entwickler: **Firaxis Games**
 Publisher: **2K Games**
 Release: **25. Oktober 2005**

Elena Schulz: Civilization 4 von Designer-Legende Sid Meier setzt auf das gleiche Prinzip wie seine Vorgänger. Ihr führt euer Volk vom primitiven Stamm bis in die Neuzeit, schreibt durch Errungenschaften, Diplomatie, Wirtschaften oder dank der richtigen Taktik die Geschichte der Menschheit neu. Soweit, so bekannt. Civ 4 geht aber vor allem technisch noch einen ganzen Schritt weiter und schafft so selbst seinen Sprung von der Spiele-Steinzeit in die Neuzeit der 3D-Grafik. Der neue Look ermöglicht nicht nur mehr Details, sondern auch stufenloses Heranzoomen: Statt der Weltkarte habt ihr plötzlich einzelne Gebäude vor euch – baut ihr zum Beispiel die Hängenden Gärten in Berlin, wird dort eine kleine grüne Pyramide sichtbar. Oft ist das sogar mehr als nur schick: Drehen sich etwa die Räder einer Windmühle, wisst ihr: Das Geländefeld ackert sich gerade für eine eurer Städte in der Umgebung ab.



68



67



66

SimCity 2000

68

Entwickler: **Maxis**
 Publisher: **Electronic Arts**
 Release: **1. November 1993**

Michael Graf: Meine schönste Erinnerung an SimCity 2000 führt mich zurück zum Nachmittag der seltenen Walnüsse. Meine Mutter hatte damals die Angewohnheit, über die Hügel unseres Heimatdorfes zu spazieren und Walnüsse zu sammeln. Doch an jenem Nachmittag lagen fast nirgendwo welche – Mutter suchte und suchte und suchte. Und ich saß unbeaufsichtigt daheim und konnte SimCity 2000 spielen – stundenlang! Es war nicht dieser eine Nachmittag, der meine Liebe zu Städtebauspielen entfachte, aber es war definitiv dieses Spiel. Allein die Grafik! SimCity 2000 sah fantastisch aus. Das erste SimCity mag das Genre begründet haben, doch SimCity 2000 zeichnete mit seinem Modellbaucharme die Blaupause, an der sich alle folgenden Städtebausimulationen orientierten und bis heute orientieren.

Commandos: Hinter feindlichen Linien

67

Entwickler: **Pyro Studios**
 Publisher: **Eidos Interactive**
 Release: **24. Juni 1998**

Peter Bathge: Dieses Echtzeitsystem, das cleveres Vorausplanen und hektisches Geklicke miteinander verband, ließ Commandos ungemein attraktiv auf mich wirken. Wenn man eine dieser Missionen durchhatte und sich durch den ganzen, ewig großen Level gehauen, geschossen, gemessert und, nun ja ... gepuzzelt hatte, dann war man zurecht stolz auf seine Leistung. Commandos hatte mit seinen Filmschnipseln und coolen Locations gerade genug Flair, um mich ins Spiel hineinzuziehen, aber die Story war nicht aufdringlich inszeniert. Das Spiel war eine Reihe von Herausforderungen, ein in seiner Schwierigkeit beständig ansteigendes Taktik-Puzzle. Irgendwie sprach das in mir und zahllosen anderen Spielern die Faszination am Tüfteln an. Es ist ein Meilenstein.

Warhammer 40.000: Dawn of War

66

Entwickler: **Relic Entertainment**
 Publisher: **THQ**
 Release: **24. September 2004**

Holger Harth: »Wie cool wäre das denn?! Eine eigene Armee der Space Marines!« 2004 quälte mich die Sehnsucht nach einer eigenen kleinen Armee des britischen Tabletop-Herstellers Games Workshop schon seit ein paar Jahren. Bis zu dem Tag, an dem Dawn of War erschien. Da stand ein Spiel, das Gameplay wie Warcraft 3 versprach und mich meine eigene kleine Space-Marines-Armee befehligen ließ. Und es lief wie erhofft. Meine Space Marines mähten sich durch Ork-Massen. Die Handlung der Kampagne um den Trupp von Blood Angel Gabriel Angelos motivierte genug, um dranzubleiben. Im Editor bemalte ich meine Armee. Und brauchte ich Abwechslung, ging es mit einer der drei anderen Fraktionen in den Skirmish-Modus gegen Computergegner.



IHR SETUP AUF IHREN BEFEHL

ÜBERNEHMEN SIE DAS VOLLE KOMMANDO ÜBER IHR SYSTEM



iCUE FÜR GAMING

Herrschen Sie über Ihr Universum



iCUE FÜR BUILDS

Gaming zu Ihren Bedingungen



iCUE FÜR FORTSCHRITTLICHE STEUERUNG

Schöpfen Sie das volle Potenzial
Ihres Systems aus

IHR GESAMTES SETUP ZU IHRER VERFÜGUNG

PERIPHERIE



K70 RGB MK.2 LP



MM800 RGB



DARK CORE
RGB PRO



iCUE NEXUS



VIRTUOSO SE



LT100



KOMPONENTEN



iCUE H100i PRO XT



RM650



DOMINATOR
PLATINUM RGB



COMMANDER PRO



LIGHTNING
NODE PRO



QL RGB

ANPASSBARE AKTIONEN UND MAKROS • ANPASSBARE EQ-EINSTELLUNGEN • LÜFTERSTEUERUNG • BELEUCHTUNGSSTEUERUNG • LEISTUNGSSTEUERUNG

LEISTUNGSÜBERWACHUNG • PUMPENSTEUERUNG • TEMPERATURÜBERWACHUNG



ENTFESSELN SIE DAS POTENZIAL VON iCUE



/CORSAIR CORSAIR.DE



65



64



61



63



62

Anno 1602

65

Entwickler: **Max Design**
 Publisher: **Sunflowers**
 Release: **31. März 1999**

Martin Deppe: September 1997, ECTS in London, kurz vor Messeschluss: Nach einem Terminmarathon schlappe ich noch mal durch die Hallen, um mir dieses Anno 1602 anzugucken. Böser Fehler. Denn obwohl Anno 1602 noch ein halbes Jahr bis zur Fertigstellung braucht, entfaltet es sofort diese Sogwirkung, die ich sonst nur bei Rundenstrategie erlebe. Aus »Nur noch eine Runde!« wird »Nur noch Erz finden!«, und ich verpasse den Messeschluss. In unserem Messebericht der GameStar-Zweiteausgabe landet Newcomer Anno 1602 prompt auf Platz vier der zehn besten Strategiespiele der ECTS, auch wenn Chef Jörg Langer Anno eher als Siedler-Klon sieht. Kollege Mick Schnelle darf eine Ausgabe später eine Seite Preview schreiben. Darin fallen Worte wie »fesselnd« und »prächtig« – für Micks Verhältnisse die pure Ekstase!

Theme Park

62

Entwickler: **Bullfrog**
 Publisher: **EA**
 Release: **Juni 1994**

Dimitry Halley: Eigentlich eine absurde Idee: In einem Videospiel einen eigenen Freizeitpark errichten. Das klingt nach dem absolut unspaßigsten Part der ganzen Freizeitpark-Thematik. Und doch begründete das erste Theme Park 1994 ein ganzes Subgenre. Denn viele Leute lieben die Idee, ihren eigenen Park zu gestalten, den Salzgehalt der Pommes festzulegen und, und, und. All das lieferte Theme Park, damals noch unter Leitung von Peter Molyneux, der hier den Grundstein für das legte, was Jahre später mit Rollercoaster Tycoon so richtig Fahrt aufnahm. Ich persönlich habe deutlich mehr Zeit im Nachfolger Theme Park World versenkt (ohne Molyneux), aber die Faszination ist bei allen Teilen gleich: Es ist eben doch ein sehr kreativer Akt, einem Freizeitpark den eigenen Stempel aufzudrücken.

Black & White

64

Entwickler: **Lionhead**
 Publisher: **Electronic Arts**
 Release: **5. April 2001**

Petra Schmitz: Es begab sich zu einer Zeit, dass ein Interview mit Peter Molyneux über Black & White im Netz kursierte, und unser damaliger Chef Jörg Langer plante, dieses Interview – paraphrasiert – über Spielszenen zu legen. Ich sollte die Interviewerin mimen, und er sprach Peter. Da saß ich also spät abends mit Jörg vor dem Mikro. Das war schon beim ersten Take wild und schräg, und ich bin mir ziemlich sicher, dass auch Jörg als Peter das so empfunden hat. Es klang einfach irrsinnig falsch und verkünstelt. Aber so schnell wollte der Chef nicht kleinbegeben. Wir haben das dann noch etwa eine halbe Stunde probiert, jedoch wurde es nicht besser. Meine Erinnerung will, dass wir dieses Experiment dann abgebrochen und in die Ablage P für »Peklopte Ideen« gelegt haben. Ich hoffe, ich täusche mich nicht.

Banished

61

Entwickler: **Shining Rock Software**
 Publisher: **Shining Rock Software**
 Release: **18. Februar 2014**

Laila Schmitt: Ein Spiel eines einzigen Entwicklers, das genau meiner Vorstellung von Grafik und Gameplay-Mechanik entsprach! Gleich gekauft! Die Tatsache, dass Banished nicht von 200 Leuten entwickelt wurde, war und ist noch immer sehr beeindruckend. Und dass es nur 270 MB auf meinem ollen PC einnahm, war natürlich auch nicht ganz so schlecht. Banished stellte sich dann aber doch nicht als ganz so einfach und winzig heraus, was mir verrückterweise nochmal besser gefiel. Ich musste penibel darauf achten, dass die Siedler nicht erfrieren, verhungern und sich schön fortpflanzen, damit aus der kleinen Gemeinschaft eine wunderschöne Stadt wird. Aber unter uns: Wie viele Siedler genau ich mittlerweile in Banished auf meinem Gewissen habe, kann ich leider nicht sagen.

Warcraft

63

Entwickler: **Blizzard Entertainment**
 Publisher: **Interplay Productions**
 Release: **23. November 1994**

Mary Marx: Den Anfang einer legendären Strategie- und später natürlich auch MMO-Reihe machte Warcraft. Als einer der Vorreiter im Bereich der Multiplayer-Strategiespiele steht es natürlich zurecht in unseren Top 100. Auch wenn die meisten von euch vermutlich wärmere Erinnerungen an Warcraft 2 oder Warcraft 3 haben. Alles begann mit Bill Roper und einer zum Tonstudio umgebauten Abstellkammer. Ein Drehbuch und mehr als einen vollkommen chaotischen Plan für Warcraft gab es eigentlich nicht. Und schlussendlich wurde doch ein Spiel daraus, das für Blizzard den Beginn einer beispiellosen Erfolgsserie ebnet sollte. Was Bill Roper, inzwischen längst nicht mehr bei Blizzard, heute abseits von seiner Folk-Band Poxy Boggards und ein paar Podcastauftritten treibt, wissen wir leider nicht.



60



59



56



58



57

Empire Earth

60

Entwickler: **Stainless Steel Studios**
 Publisher: **Sierra Entertainment**
 Release: **21. November 2001**

Vali Aschenbrenner: Bei Empire Earth werde ich ganz nostalgisch: Während meiner Schulzeit war es mein Liebling. Dass ich Empire Earth »richtig« gespielt habe, möchte ich nicht unbedingt behaupten. Zwar haben die unterschiedlichen Kampagnen, angesiedelt in Kapiteln der Menschheitsgeschichte, durchaus ihren Reiz und ihre Daseinsberechtigung gehabt, viel eher hat mich aber die spielerische Freiheit von Empire Earth fasziniert. Diese Idee des Aufeinanderprallens von Epochen vermisse ich nun in modernen Strategiespielen. Und anscheinend bin ich damit nicht der Einzige: Heutzutage sind Schlachtensimulationen wie der Ultimate Epic Battle Simulator ein YouTube- und Reddit-Hit. Dabei wird es dann nochmal absurder, wenn Spieler 10.000 Hühner gegen 100 Dinosaurier antreten lassen.

Warcraft 2

59

Entwickler: **Blizzard Entertainment**
 Publisher: **Davidson & Associates**
 Release: **9. Dezember 1995**

Mary Marx: Mit Warcraft 2: Tides of Darkness hat sich wenig am grundlegenden Spielprinzip seit dem ersten Teil geändert. Noch immer herrscht das unumstößliche Prinzip Orks gegen Menschen vor und führt uns auch durch den zweiten Teil der Warcraft-Geschichte, der zum ersten Mal eine Erweiterung (Warcraft 2: Beyond the Dark Portal) bekam. Warcraft 2 räumte nicht nur damals sämtliche Preise ab und verkaufte sich (bis 2001) über drei Millionen mal, es schaffte es auch auf Platz 178 unserer 250 besten PC-Spiele aller Zeiten und begeisterte Kollege Jochen gänzlich für das RTS-Genre. Zwar dürfen wir vermutlich auch von Teil 2 kein Remake erwarten, dafür können wir es endlich wieder auf aktuellen Systemen spielen – dieses Mal sogar mit dem Zusatz, unseren Einheiten eine eigene Stimme zu verleihen.

Rome: Total War

58

Entwickler: **Creative Assembly**
 Publisher: **Sega**
 Release: **22. September 2004**

Peter Bathge: Es war 2011, und ich hatte gerade die Zusage für meine Stelle als Volontär bei PC Games bekommen. Für meine letzte Ausgabe als freier Autor bekam ich ein Schmankerl: Die Heft-Vollversion war Rome: Total War, und ich sollte dazu vier Seiten Spielvorstellung und Tipps gestalten. Was hatte ich dieses Rome damals geliebt! Und wie war ich überrascht, als es mich sieben Jahre später wieder in seinen Bann zog. Eigentlich sollte ich ja nur kurz reinschauen, am Ende wurden es aber zwei Kampagnen. Es gibt viel zu lieben an Rome, vom Sprung in die 3D-Grafik über die Weltkarte mit ihren 20 Fraktionen und Einheiten (Kampfelementen!) bis hin zu einer Qualität, die den neueren Total Wars etwas abgeht: die extrem dichte historische Atmosphäre. In Rome fühlte man sich wirklich wie ein antiker Staatenlenker.

Die Siedler 3

57

Entwickler: **Blue Byte Software**
 Publisher: **Blue Byte Software**
 Release: **14. Dezember 1998**

Markus Schwerdtel: Wieso wollte Wertich wohl die Wege weglassen? Der Mensch ist aber zum Glück ein Gewohnheitstier, und schon nach ein paar Partien habe ich mich mit dem Siedler-Autopiloten angefreundet. Da wären zum Beispiel die drei Völker (Römer, Asiaten, Ägypter), die sich zwar nicht komplett unterscheiden, aber unterschiedlich spielen. Wunder bringen Würze, brauchen aber Alkohol. Es gibt Schiffe, Priester, eine schicke Warenprioritätsliste und jede Menge Spielelemente, die das Siedeln komfortabler machen. Wohl dem damaligen Echtzeitstrategie-Zeitgeist geschuldet kontrolliert man das Militär direkt. Das kommt mir als Fan von C&C & Co. entgegen. Wie überhaupt die Soldaten durch Ränge und Fähigkeiten wichtiger werden als früher – das ist nicht jedermanns Sache.

Total War: Three Kingdoms

56

Entwickler: **Creative Assembly**
 Publisher: **Sega**
 Release: **23. Mai 2019**

Dimitry Halley: Als Fan von Dynasty Warriors fasziniert mich die Ära der drei Reiche schon seit Jahren – und hier bekommt ihr die Chance, in diesen Mix aus chinesischer Historie und Sagenwelt einzutauchen. In einer Zeit der Zersplitterung müsst ihr China unter eurer Flagge einen, mal als Tyrann Dong Zhuo, mal als rücksichtsloser Kleinkönig Cao Cao. Oder ihr schnappt euch die Bergbanditen und errichtet ein Kaiserreich der Diebe. Three Kingdoms ist zwar nicht so exotisch wie Warhammer 2, bietet aber ein völlig unverbrauchtes Szenario und eigene Tugenden, etwa das aufgepeppte Diplomatie-System. Oder ich schmuggle meine Generäle als Spione in die feindliche Armee. Unter den Total Wars mag Three Kingdoms vielleicht nicht das beliebteste sein, ein sehr gutes Spiel ist es trotzdem.

Sim City

55

Entwickler: **Maxis**
 Publisher: **Maxis / EA**
 Release: **2. Februar 1989**

Nils Raettig: Sim City war das erste große Werk von Will Wright, der heute vor allem für Die Sims bekannt ist. Wie der Name sagt, bauen wir in Sim City eine Stadt auf – oder sehen dabei zu, wie sie durch Katastrophen (Godzilla!) zerstört wird. Das Spielprinzip ist simpel: Das Verhältnis aus Wohnflächen, Arbeitsplätzen und Industrie muss stimmen. Hinzu kommen viele Faktoren wie ein gut ausgebautes Verkehrsnetz, Schutz für die Bewohner durch Polizei und Feuerwehr, Parkflächen für die Erholung und Unterhaltung in Form eines Stadions. Der Reiz bestand für mich vor allem darin, die eigene Stadt immer weiter wachsen zu sehen – auch wenn es gleichzeitig immer schwieriger wurde, den ausufernden Verkehr in den Griff zu bekommen, gegen die Luftverschmutzung anzukämpfen und Katastrophen wie Brände oder Erdbeben zu überstehen.



55



54

Lemmings

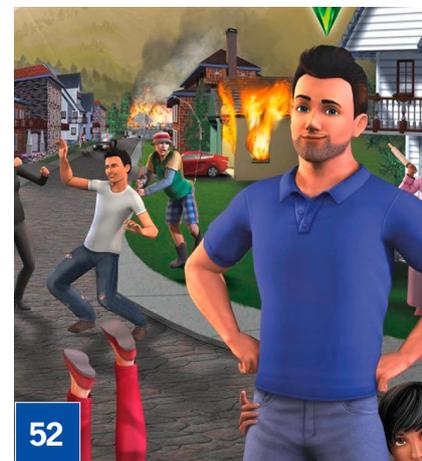
54

Entwickler: **DMA Design**
 Publisher: **Psygnosis**
 Release: **14. Februar 1991**

Petra Schmitz: Ich bin versucht, einfach den Text zu kopieren, den ich schon für unsere 250 besten Spiele über Lemmings geschrieben habe, aber das würde wohl auffallen, also lass ich es. Also wie war das gleich wieder? Lemmings ist dieses seltsame Ding von einem Spiel, in dem sich Lemminge, die nicht wie Lemminge aussehen (grüne Haare, blaue Latzhosen) von einem Eingang zu einem Ausgang retten müssen. In dem sie mit Spitzhacke und Dynamit Löcher in Boden und Wände kloppen und sprengen. In 99 Levels. Okay, so ein Level ist am Ende dann doch nur ein Bildschirm, aber ich habe damit mehr Zeit verbracht, als ich eigentlich hatte. Ihr wisst schon, diese »Ach komm, ein Level geht noch«-Zeit, die eigentlich immer spät abends beginnt und dann nie nach nur einem Level vorbei ist. Aber hey, Lemminge, die sich mit Regenschirmen von Klippen stürzen! Wer will da schon pennen?



53



52



51

Homeworld

53

Entwickler: **Relic Entertainment**
 Publisher: **Sierra**
 Release: **28. September 1999**

Michael Graf: So naiv, die Kollegen. Ob diesmal jemand anderes den Homeworld-Text schreiben soll, haben sie gefragt, weil ich ja schon so oft ... niemals! Solange ich bei GameStar bin, gehört Homeworld mir allein, selbst wenn ich nur noch dieselben Geschichten heruntermurmle wie ein alter Tattergreis. Was Homeworld für mich auszeichnet, ist seine mutterschiffshüllendichte Atmosphäre. Noch heute bekomme ich Gänsehaut, wenn ich Bilder oder noch besser Videos dieses Spiels anschau. Und natürlich, wenn ich Samuel Barbers »Agnus Dei« höre, den imposanten Choral, zu dem das Mutterschiff anfangs aus dem Trockendock gleitet. Vom ersten Moment an hat mich Homeworld gepackt, der Auftakt gehört zu meinen Lieblingsszenen der Spielgeschichte. Raumschiff-Pornografie eben.

Die Sims 3

52

Entwickler: **Maxis Redwood Shores**
 Publisher: **Electronic Arts**
 Release: **2. Juni 2009**

Mary Marx: Bevor ihr jetzt ankommt mit »Sims ist gar kein Strategiespiel«, lasst mich euch fragen, ob ihr jemals Sims gespielt habt und wenn ja, wie durchgeplant der Werdegang eures Sim aussah und wie viel Aufwand und Mühe es euch gekostet hat, diesen durchzuziehen. Sims ist ein verdammt hartes Strategiespiel. Erst recht, wenn man keine Cheats benutzt. Dann kommt die Lebenssimulation dem echten Leben verdammt nahe, in dem wir auch darüber grübeln müssen, welche Rechnung wir als erstes bezahlen oder ob wir jetzt lieber unseren Schlaf nachholen oder mal wieder andere Leute treffen, die nicht zu unserem Haushalt gehören, um nicht vollkommen wahnsinnig zu werden. Sims 3 war für mich der perfekte Nachfolger des eh schon fantastischen Sims 2 und wirklich kein reines »Kinderspiel«.

Magic: The Gathering Arena

51

Entwickler: **Wizards of the Coast**
 Publisher: **Wizards of the Coast**
 Release: **26. September 2019**

Maurice Weber: Blizzard hatte mit Hearthstone gezeigt, dass gut umgesetzte PC-Kartenspiele eine Goldgrube sein können – aber bei Magic war man wohl zu ängstlich, dem Papierkartengeschäft auf die Füße zu treten, als dass man einen Konkurrenten ins Feld schicken wollte. Ja, es gab Magic Online, ein Kartenspiel mit dem Charme einer Excel-Tabelle. Und auf der anderen Seite das schönere und erschwinglichere Duels of the Planeswalkers ... das ernsthaft auf freien Deckbau verzichtete. Als ich die Hoffnung aufgegeben hatte, kam Magic Duels – das immer noch kein vollwertiges Magic war! Erst Magic Arena schaffte es, die ganze Faszination in ein schickes, eingängiges und toll spielbares Onlineprodukt zu verpacken. Jahre zu spät, aber hey, Arena war so toll, dass es mich für einiges entschädigte.