

10 C&C: GENERALS

Markus Schwerdtel
@kargbier



Entwickler: EA Pacific
Publisher: Electronic Arts
Release: 14. Februar 2003



Skeptisch war ich bei der Ankündigung von Command & Conquer: Generäle ja schon: Keine GDI, keine Bruderschaft von NOD – darf man da C&C draufschreiben oder ist das bereits Betrug am Fan (also mir)? Und dann auch noch diese 3D-Grafik! Entwickler EA Pacific (der Nachfolger des Westwood-Ablegers Westwood Pacific) hatte zwar schon mit dem zu Unrecht etwas vergessenen Emperor: Schlacht um Dune bewiesen, dass sie die Kombi aus 3D und Echtzeitstrategie beherrschen, aber Standard waren Polygone in diesem Genre selbst im Jahr 2002 noch nicht. Doch die Skepsis war unberechtigt! Die Landschaften sehen (für damalige Verhältnisse) fantastisch aus und wirken dank zerstörbarer Autos und sogar Gebäude richtig realistisch. Explosionen rummsen ordentlich, und Partikel- sowie Raucheffekte (Giftgasnebel!) lassen die Konkurrenz Warcraft 3 oder Age of Mythology im Vergleich alt aussehen. Von der schicken Optik profitieren besonders die schweren Waffen, etwa die Atomraketen. Schon in der Betaphase Ende 2002 ballern wir uns in Multiplayer-Gefechten die tödlichen Projektile um die Ohren beziehungsweise auf die Basen. Ohnehin ist der Multiplayer-Modus eine der Stärken von C&C: Generals. Ständig wogt das Schlachtenglück hin und her, Leerlauf ist ein Fremdwort.

Generelle Abwechslung

Das heißt aber nicht, dass die drei Kampagnen für USA, China und die Terroristenbande Global Liberation Army (GLA) öde wären. Innerhalb der je sieben Missionen gibt's die ganze Bandbreite der Echtzeitstrategie-Aufträge, und das mit einer angenehmen Lern- und Schwierigkeitskurve. Denn zu lernen gibt es jede Menge, die Vielfalt der Einheiten, Upgrades und Spezialfähigkeiten verlangt volle Konzentration. Es lohnt sich zum Beispiel, das konsequent durchgezogene Schere-Stein-Papier-Prinzip der 45 Einheiten zu verinnerlichen. GLA-Gifttraktoren sind gut gegen Infanterie, aber schutzlos gegen US-Helikopter, die wiederum anfällig für Raketenbeschuss sind. Jede der drei Parteien hat zudem ihre Spezialitäten. Die GLA-Terroristen setzen auf Giftgas und Flugabwehr, haben aber selbst keine Helikopter oder Jets. Die Hightech-Armee der USA beherrscht den Luftraum, die Chinesen lieben den mächtigen Overlord-Panzer, der sich mit einem Bunker oder sogar Propagandaturm ausbau-

en lässt. Und dann ist da noch das Generalsmenü, eine Art simpler Fertigungsbaum, der auch Spezialangriffe wie Luftangriffe oder Fallschirmspringer bietet. Bei Erreichen des fünften Generalslevels winkt eine bildschirmfüllende, extrem befriedigende

Attacke. Das sehr empfehlenswerte Addon Die Stunde Null legt mit neuen Einheiten noch mal eine Komplexitäts-Schippe drauf.

Terror-Übelkeit

Flau wird mir aber bei einigen der GLA-Aktionen. Da werden Versorgungskonvois beschossen und Großstädte mit Chemiewaffen vergiftet. Spätestens da ist Schluss mit der Leichtigkeit der C&C-Vorgänger. EA merkt kurz vor Release, dass man wohl über das Ziel hinausgeschossen ist und lässt eine Mission entfernen, in der man 300 Zivilisten mit Giftgas töten muss. Trotzdem wird das Spiel kurz nach Release indiziert, Grund sind unter anderem die Massenvernichtungswaffen. Im September 2003 kommt deshalb mit C&C: Generäle eine angepasste Fassung: Cyborgs statt Soldaten, keine Zivilisten, fiktive Namen für die Kriegsparteien. Allerdings lassen sich die Änderungen mit einem Uncut-Patch rückgängig machen. Am 30. September 2013 wird die Indizierung aber ohnehin vorzeitig aufgehoben.

9 STARCRAFT 2

Michael Graf
@Greu_Lich

Entwickler: **Blizzard Entertainment**
Publisher: **Activision Blizzard**
Release: **27. Juli 2010**



Es gibt diese eine Szene in »Star Wars: Episode 3«, wenn Palpatine zum Beifall des Senats die Gründung des Galaktischen Imperiums verkündet und Padme seufzt: »So geht die Freiheit zugrunde – mit donnerndem Applaus.« Ungefähr so habe ich mich gefühlt, als Blizzards Vizepräsident Rob Pardo auf der Blizzcon die Dreiteilung von Starcraft 2 bekanntgab. Ich saß im Publikum und konnte nicht glauben, was ich da hörte, während rundherum die Blizzard-Fans jubelten wie die Zerglinge bei der Eröffnung des Menschenbuffets. Ich soll nochmals mehrere Jahre auf den krönenden Abschluss von Starcraft 2 und die Rückkehr der Xel’Naga warten? Ernsthaft? Bis heute bin ich zwiespalten darüber, dass Starcraft 2 in Episoden erschienen ist. Einerseits hat das für mich große Teile der Singleplayer-Missionen entwertet, weil sie sich wie Tutorials für einzelne Einheiten anfühlten. Andererseits hat

uns die episodische Dreifaltigkeit das am besten inszenierte Echtzeitstrategiespiel der bisherigen und – angesichts des Genre-Siechtums – wohl auch der zukünftigen Genregeschichte beschert. Was Starcraft 2 an Dialogen sowie Cutscenes aufführt, würde locker in drei Spiele passen. Weshalb es am Ende ja auch drei Spiele sind.

Science-Fiction-Epos

So spinnt die Fortsetzung die Tugend des ersten Starcraft weiter, das aus simplen Dialogen und animierten Porträtbildchen mehr Erzählfkraft destillierte (Kerrigans Tod!) als Command & Conquer aus allen Kane-Monologen zusammen. Zwar liegen zwischen dem Auftakt von Wings of Liberty und dem außerordentlich befriedigenden Finale von Legacy of the Void über fünf Jahre, doch diese Reise hat sich gelohnt. Starcraft 2 war fantastisch, ein Meilenstein und Epos. Und das ist es bis

heute: fantastisch, natürlich auch im Multiplayer-Modus. Durch die Free2Play-Umstellung im Jahr 2017 und die Einführung des Koop-Spielmodus hat Blizzard dem aus dem Rampenlicht gedrängten Starcraft 2 neues Leben eingehaucht. Und der taktische Multiplayer-Tiefgang sucht ohnehin seinesgleichen. Denn in Starcraft 2 geht es eben nicht (nur) um Schnelligkeit, sondern vor allem ums kluge Kontern und Austricksen des Gegners, was E-Sport-Matches bis heute so sehenswert macht. Nur ein galaktisches Imperium ist aus Starcraft 2 nicht geworden, und das ist das eigentlich Traurige an der Geschichte: Ein mit derartigem Aufwand produziertes Echtzeitepos werden wir von Blizzard in diesem Leben wohl nicht mehr bekommen, und wahrscheinlich auch von niemand anderem. Ein Grund mehr, seine Größe hier in unseren Top 100 der besten Strategiespiele angemessen zu würdigen.



8 DIE SIEDLER 2

Maurice Weber
@Froody42



Entwickler: Blue Byte
Publisher: Blue Byte
Release: 17. April 1996



Ohne Siedler 2 würde ich diese Zeilen gar nicht schreiben. Denn das war das Spiel, das mich überhaupt erst zum Spieler gemacht hat! 1997 in Willanzheim tingelte ich nach dem Unterricht zu meinem Freund, der eine jener mystischen Apparaturen sein Eigen nannte: einen Gaming-PC! Mit MS DOS und einer ganzen Handvoll Spiele ... darunter dieses Kleinod: Die Siedler 2!

Erweckungserlebnis

Ich war sofort hin und weg. Wie wunderschön die Städte waren, die ich da selbst aufbauen konnte! Wie herrlich wuselig sich die Siedler auf den Straßen tummelten! Von

da an stand fest: Das brauch ich auch. Ein eigener Rechner musste ins Haus! Überraschenderweise gaben meine Eltern dem sogar recht schnell nach – vielleicht war's ein Glücksfall, dass sie beide Architekten waren und ich ausgerechnet mit einem Aufbau-spiel als Begründung ankam? Siedler 2 war ja zumindest auf den ersten Blick das genaue Gegenteil dieser bösen Killerspiele, von denen man immer in der Zeitung las. Dass ich mein beschauliches Dörfchen nur baute, um dann die der anderen kriegerisch einzustampfen, mussten meine Eltern ja nicht wissen. Überhaupt war das immer das Paradoxon der Siedler-Reihe: Eine der klas-

sischen Aufbauserien schlechthin ist eigentlich voll und ganz aufs Militär ausgerichtet. Erst viel später kamen alternative Siegeb-dingungen dazu, aber ursprünglich baute man lediglich, um am Ende zu zerstören.

Es wirkt noch

Dennoch ist der Weg dahin pures Aufbau-spiel, und als ich vor kurzem Siedler 2 mal wieder anwarf, war ich überrascht, wie schnell ich mich selbst heute noch wieder voll darin verlor. Es ist längst nicht so komplex wie etwa ein modernes Anno 1800, aber es ist vielleicht das perfekte Destillat der Faszination Aufbauspiel aus ihren Grund-zutaten. Effiziente Transportwege planen, Bauplatz bestmöglich nutzen, die Siedlung um immer neue Warenkreisläufe erweitern ... und schließlich zurücklehnen und dieser wohlgeöhlten Maschine beim Arbeiten zu-schauen. Siedler 2 ist enorm elegant in sei-nem Spieldesign und sieht sogar heute noch auf seine Art hübsch aus.

Wer's doch lieber etwas moderner mag, kann sich auch mal die Neuauflage Die nächste Generation anschauen, die das un-verwüstliche Spielprinzip in ansehnliches 3D portiert. Oder die History Edition, die bei 2D bleibt und es auf 4K aufbläst. Egal wie ihr es spielt: Siedler 2 ist einfach ein un-sterblicher Klassiker, und die Tatsache, dass es gleich mehrmals neu aufgelegt wurde, ist wohl der beste Beweis dafür!



7 FROSTPUNK

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony

Entwickler: **11 bit Studios**
Publisher: **11 bit Studios**
Release: **24. April 2018**



Ich werde meine erste Runde Frostpunk nie vergessen. Dieses Aufbauspiel hat mir 2018 eine Menge Geduld abgetrotzt. Eine Menge Schweiß ist geflossen. Eine Menge unschöner Worte wurde gerufen. Und es wurden vor allem jede Menge moralisch mehr als fragwürdige Entscheidungen gefällt. Doch genau das verlangt Frostpunk nun mal von mir als Spieler. Es treibt das noch junge Misch-Genre aus Survival und Aufbaustrategie auf die Spitze. Reichert das Ganze zudem mit einer faszinierend gnadenlosen Welt an. Nachdem im Jahr 1886 eine Reihe an Vulkanausbrüchen die Sonne verfinsterte, versinkt die Erde nämlich in einem andauernden Winter. Zum Glück setzt die Menschheit zu diesem Zeitpunkt schon im großen Maße auf Dampfmaschinen, und ganz im Sinne des Steampunk gehen daraus sogar gewaltige Roboter hervor. Die können wir gut gebrauchen, denn menschliche Arbeitskräfte schwinden in der Eiseskälte rapide.

Die Last der Verantwortung

Frostpunk stellt unsere Nerven auf die Probe. Versucht herauszukitzeln, was für ein Mensch wir wirklich sind, sobald wir mal die Verantwortung über eine labile Steampunk-Siedlung in einer lebensfeindlichen Umgebung erhalten. Und wie sollten wir hier auch die Nerven behalten? Immerhin kann jeder noch so kleine Fehler den Untergang von hunderten Menschen bedeuten. Schlimmer noch! Jeder Fehler kann das Ende einer stundenlangen Partie einläuten. All das Bangen, all das Abwägen wären dann umsonst gewese-

sen. Obwohl es ums Überleben in der eisigen Kälte geht, stand mir besonders in den letzten paar Stunden der Kampagne durchgehend der Stress-Schweiß auf der Stirn. Während die Hoffnung meiner Bürger stetig sinkt und ich gezwungen bin, eine theologische Terrorherrschaft zu errichten. Wenn plötzlich einige wenige bei lebendigem Leib verbrannt werden, damit die Vielen nicht anfangen zu meutern. Dann beginnt man sich zu fragen: Ist es das wert?

So hoffnungslos, so gut!

Zumal jede grausame Entscheidung immer nur ein Aufschieben bedeutet. Jederzeit überwiegt das Gefühl, als stünde alles, was wir aufgebaut haben, vor dem Zusammenbruch. Als würde die nächste Kältewelle das Ende bedeuten. Trotzdem findet man immer wieder einen Weg. Oft musste ich mich selbst dazu zwingen, meine eigene Hoffnung nicht zu verlieren. Die Hoffnung dar-

auf, die Partie doch noch zu einem Ende zu bringen. Egal wie düster es gerade aussah. Doch genau dieses Gefühl von Durchhalten macht sich letztlich bezahlt. Irgendwann ist nämlich ein Ende in Sicht. Irgendwann kann man sehen, wie die Sonne aufgeht. Dann überkommt einen das Gefühl, als habe man gerade den Everest bestiegen. So eine Erfahrung vergisst man nicht mehr. Das hat Frostpunk bei mir geschafft. Gerade deshalb freue ich mich auch so sehr, dass es vielen in der Redaktion offenbar nicht anders ging. Einen Platz in den Top 100 war Frostpunk meiner Meinung nach sicher, aber jetzt konnte sich dieses Indie-Spiel sogar bis in die Top 10 vorarbeiten! Sogar noch vor Die Siedler 2! Frostpunk hat Aufbau-Survival nicht erfunden, doch dank des außergewöhnlichen Settings, dank der nachvollziehbaren Entscheidungen und der düsteren Atmosphäre bedient bis heute kein anderes Spiel diese Strategie-Sparte besser.



CIVILIZATION 5

Stephan
»Steinwallen«
Bliemel

Entwickler: Firaxis Games
Publisher: 2K Games
Release: 21. September 2010



Sprechen wir gleich den Elefanten im Raum an: Dass Civilization 6 in dieser Top 100 weit auf die hinteren Ränge verwiesen wurde, während Civilization 5 ganz vorne mitspielt, zeigt den schweren Stand, den der neueste Ableger der Reihe bei den Civ-Fans hat. Ein Grund wird sein, dass das vor zehn Jahren erschienene Civilization 5 mit den beiden Addons Brave New World und Gods and Kings auch heute noch weder grafisch noch spielerisch veraltet wirkt und daher noch immer eine große aktive Spielerschaft hat.

Einmalige Gelegenheit

Jon Shafer, der Lead-Designer von Civilization 5, hat einmal gesagt, dass jeder Game-Designer nur ein einziges Civilization in sich trage. Shafer hat diese einmalige Chance genutzt und die Spieleserie in einigen wichtigen Aspekten revolutioniert. Ja, ich spreche von Revolution, denn nichts anderes war die Einführung der Hexfelder und des OTL (sprich: One Tile Limit), also der Regel, dass sich nur eine Einheit auf einem Feld befinden darf. Während bislang die berühmten Doomstacks aufeinander trafen – viele Einheiten, die gemeinsam auf einem einzelnen Feld standen –, wurde Civilization mit einem Mal auch noch zu einem Taktikspiel: Bogenschützen konnten hinter den Speerkämpfern auf Hügeln stehen, Kanonen feuerten auf die Stadtmauern, während vorne die Infanterie die Stellung hielt. Panzer General lässt grüßen. Diese fundamentale Änderung führte aber auch zu einem gravierenden Problem, das bis heute Civilization

prägt: Die KI kann mit den komplexeren Bewegungs- und Gefechtsregeln nicht gut umgehen. Und dieses Handicap gleicht das Spiel vor allem auf höheren Schwierigkeitsgraden gerne mit Masse statt Klasse aus. Die dumme Taktik-KI gehört inzwischen schon fast so zur Reihe dazu wie das Kuriosum »Nuclear Gandhi« und die Bogenschützen, die gegen Panzer kämpfen.

Stadtluft macht frei

Aber Civilization 5 hat noch eine weitere, weniger umstrittene Neuerung hervorgebracht: die Stadtstaaten. Mit diesen neutralen Akteuren, die nicht um den Sieg mitkämpfen, eröffnet sich eine ganz neue strategische Dimension. Natürlich kann man sie einfach erobern, aber es gibt große An-

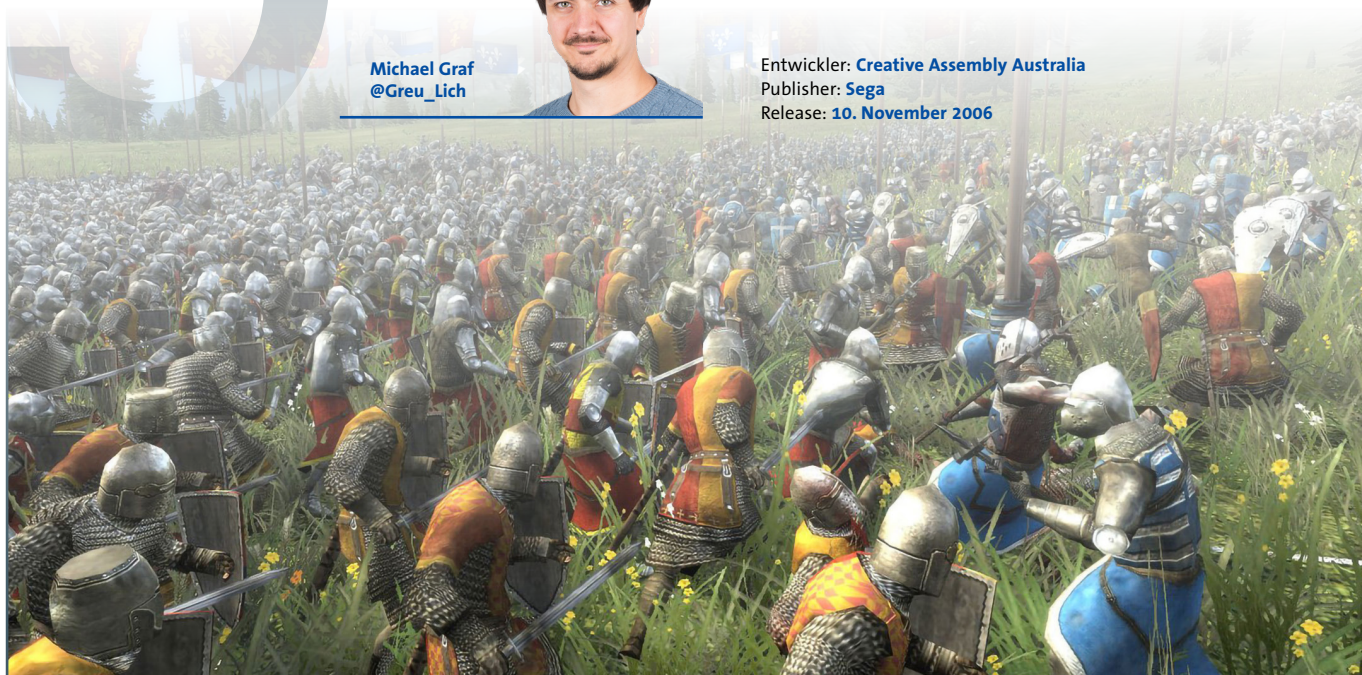
reize, dies eben nicht zu tun. Bündnisse führen zu einzigartigen Boni, außerdem erhöhen sie das eigene Stimmengewicht im Weltkongress. Eine der schönsten und ungewöhnlichsten Spielerfahrungen in meinem Civ-Leben konnte ich mit der Einführung von Venedig als spielbare Nation durch das Addon Brave New World erleben. Als einzige Fraktion im Spiel dürfen die Venezianer nämlich weder neue Städte gründen noch andere Städte annektieren. Dies stellte alles, was ich als Civver bis dahin gelernt hatte, in Frage. Dass es trotzdem möglich war, so zu spielen und zu gewinnen, belegt nur wieder das meisterhaft variantenreiche Gamedesign von Civilization 5. Auch für mich ist Teil 5 der Höhepunkt dieser traditionsreichen Spieleserie.



5 MEDIEVAL 2 TOTAL WAR

Michael Graf
@Greu_Lich

Entwickler: **Creative Assembly Australia**
Publisher: **Sega**
Release: **10. November 2006**



Ich habe Maurice diesen Text nur weggeschnappt, um einen Satz schreiben zu können: Eigentlich war ja Empire das beste Total War, weil sein moderneres Setting mit den Musketierreihen besser zur Schlachtmekhanik passte. Ich fand es stets merkwürdig, wenn die Regimenter im wüsten Mittelalter von Medieval 2 brav in Formation marschierten und ordentlich aufeinander einschlugen: »Nehmt dies, werter Herr!« – »Sehr gerne, sofern Ihr dies nehmt!« Aber gut, ich beuge mich dem kollegialen Votum, streife den Mantel der Subjektivität ab und

erkenne an: Wenn normale Menschen (und Maurice) über das beste Total War sprechen, dann meinen sie Medieval 2.

Prinzessinnen verschieben

Und das zurecht. Denn auf seiner Strategiekarte trifft Medieval 2 genau die richtige Balance; es ist vielseitig, aber nicht übertrieben komplex. Ich verschiebe Priester, Kardinäle, Ketzer, Spione, Prinzessinnen & Co.; außerdem entscheide ich, ob Siedlungen zu militärischen Burgen oder zu zivilen Städten heranwachsen. Immer gibt es etwas Interes-

santes zu tun, aber niemals zu viel. Und dann die Schlachten ... Ich muss ja zugeben, dass ich Total War meistens wie Civilization spiele, also auf der Rundenkarte, die Schlachten lasse ich auswürfeln. Es sei denn, sie sind wichtig, dann schlage ich sie selbst – und wie das aussieht! So wuchtige Burgbelagerungen mit mehreren Mauerringen gibt es bis heute in keinem anderen Mittelalter-Strategiespiel, was Total War auch vom witzigen, aber staubtrocken inszenierten Crusader Kings abhebt. Mit dem nicht unerheblichen Makel, dass die KI so clever agiert wie ein übernächttiger Schimpanse. Ach, es ist eben Total War.

Lang lebe der König!

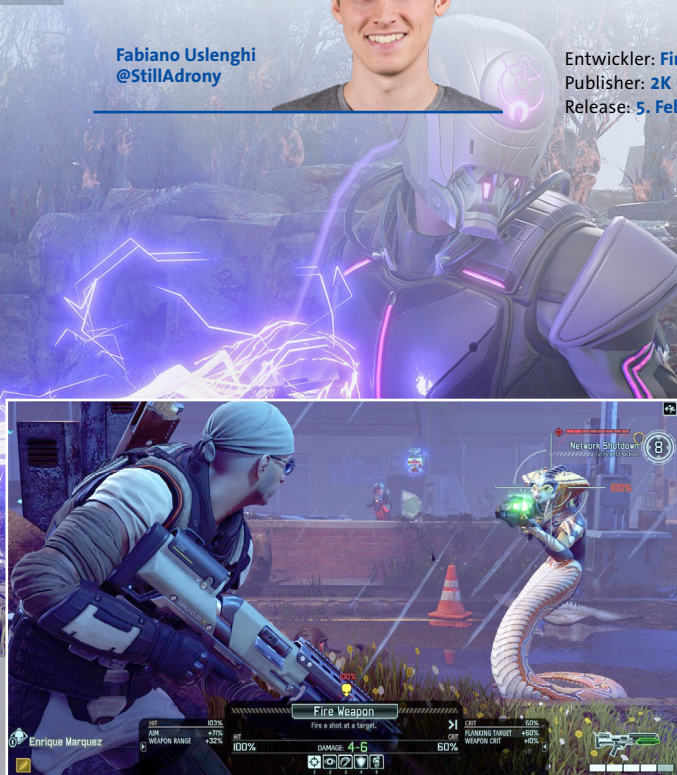
Eines wollen wir nicht vergessen: Wenn ein Total War eine Fortsetzung verdient, dann dieses. Man stelle sich vor: Medieval 3 als Krone der bisherigen Total-War-Evolution mit der persönlicheren Diplomatie von Three Kingdoms, dem neuen Versorgungssystem von Thrones of Britannia, den Stammbäumen von Attila, dem ausgefeilteren Rohstoffsystem von Troy. Und vielleicht mit einer Prise Warhammer für die Inszenierung der Gefechte. Es wäre ein königliches Spiel. Und bis sich Creative Assembly dazu durchringen kann, gebührt der Thron eben weiterhin Medieval 2. Es sitzt darauf sehr bequem.



4 XCOM 2

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony

Entwickler: Firaxis Games
Publisher: 2K Games
Release: 5. Februar 2016



Kaum zu glauben, dass es mal eine Zeit gab, in der rundenbasierte Spiele den absteigenden Ast mit Karacho runterrutschten. Doch diese Zeiten sind längst vorbei. Eben dank so glanzvoller Vertreter wie XCOM 2. Was in den 90ern mit UFO einst begann, hat in XCOM 2 seinen vorläufigen Höhepunkt gefunden. Denn XCOM 2 macht so ziemlich alles richtig und bietet vor allem eine waschechte strategische Herausforderung.

Was war ich für ein Narr, als ich in meiner ersten Runde noch dachte, ich könnte wie in einem Rollenspiel eine halbe Ewigkeit mein Squad individualisieren. Wie viel Zeit ich mir genommen habe, nur um jedem meiner Soldaten eine schicke Rüstung und einen geschmackvollen Schnurrbart zu verpassen. Habe alle Stimmen so eingestellt, dass sie der Sprache ihrer Nationalität entsprechen. Habe mir sogar eigene Hintergrundgeschichten für die Typen und Typinnen ausgedacht. Diese Leute sollten immerhin für mich den Widerstand gegen die Alien-Besitzer anführen, und man sollte sich auf Ewig an sie erinnern! Der französische Scharfschütze Jaque war mein Anführer, der deutsche Mark mein Spezialist und Heiler, die russische Range-

rin Nadia sorgte für Angst und Schrecken. Und dann ... dann ging der Krieg los.

Es tut richtig weh

XCOM 2 ist unnachgiebig. Grausam. Nicht nur fühlen sich die Feuergefechte dank der dynamischen Animationen und hautnahen Inszenierung viel actionreicher an, als man es von einem Rundenspiel erwarten sollte, sie werden aufgrund der Bindung zu unserem Squad geradezu dramatisch. Denn genau das oben beschriebene, minutiös im Editor erstellte Squad beißt während des Krieges nach und nach ins Gras. Jaque wird

plötzlich von einem Gestaltwandler zerrissen, den ich ursprünglich für einen Zivilisten gehalten habe. Nadia muss ich

bei einer panischen Flucht zurücklassen, als sie von einer Vipern-Zunge umschlungen wird. Und Mark wird bei der Verteidigung unserer mobilen Basis von einem Muton pulverisiert. Die Aliens haben jede Menge fiese (und abwechslungsreiche) Asse im Ärmel. Und da waren noch nicht mal die übermächtigen Herrscher-Aliens dabei. Oder die Auserwählten, die mit der famosen Erweiterung War of the Chosen Einzug hielten.

90 Prozent ist zu wenig

Trotzdem frustriert XCOM 2 nur selten. Denn ich entwickle mich weiter, lerne dazu. Bilde

neue Agenten aus. Zeck mich so lange fest, bis die Erde wieder uns gehört. Man fühlt sich dauerhaft unterlegen, muss jeden Vorteil nutzen, den man kriegen kann. Das macht XCOM 2 zu einem emotionalen wie strategischen Wunderwerk. Auch wenn manch überschwängliche Emotion daher rührt, dass mein Schütze selbst bei 90-prozentiger Treffchance regelmäßig sein Ziel verfehlt. Aber auch das gehört zu XCOM eben dazu.



3 ANNO 1404

Heiko Klinge
@HeikosKlinge

Entwickler: **Related Designs**
Publisher: **Ubisoft**
Release: **25. Juni 2009**



Fake News! Und das lange bevor es diesen Begriff überhaupt gab. Zu Anno 1404 habe ich 2009 die heftigste Fehlinformation meiner GameStar-Laufbahn verbreitet, auch wenn es nicht nur an mir lag. Der Reihe nach: Im Frühjahr 2009 war ich zu Gast beim Entwicklerstudio Related Designs, um dort als weltweit erster Journalist einen ganzen Tag lang die nahezu fertige Version von Anno 1404 zu spielen. Und zwar sowohl die Kampagne als auch das Endlosspiel. Fehlt eigentlich nur der Multiplayer-Modus, nach dem ich mich natürlich ebenfalls erkundigte. Sinngemäße Antwort der Entwickler: »Zum Multiplayer sagen wir noch nichts.«

Ein Dementieren klingt für mich anders, also schreibe ich fröhlich in meiner Titelstory: »Wird es einen Multiplayer-Modus ge-

ben? Definitiv! Die Entwickler wollten uns zwar noch keine konkreten Details verraten, vieles spricht aber dafür, dass der Multiplayer-Modus nochmal ein gutes Stück umfangreicher wird als in Anno 1701.« Nun, das war rein inhaltlich gesehen zwar korrekt, verschwieg aber die Kleinigkeit, dass der Multiplayer-Modus erst im Addon »Venedig« nachgeliefert werden sollte. Die Folge: Ein Community-Shitstorm und ein über den Haufen geworfener Kommunikationsplan, denn natürlich mussten sich die Entwickler jetzt zum Multiplayer-Modus äußern.

Wenn eine gewagte Prognose aufgeht

Auch abseits des Multiplayers lehnte ich mich mit meiner Titelstory ganz schön weit aus dem Fenster. Im Fazit prognostizierte

ich: »Anno 1404 wird nicht nur eines der größten, sondern auch eines der besten Strategiespiele 2009.« Wenigstens damit sollte ich absolut Recht behalten. Mehr noch: Für viele Aufbaustrategen – meine Wenigkeit eingeschlossen – gilt Anno 1404 sogar bis heute als das beste Spiel, das dieses Genre je hervorgebracht hat.

Der Hauptgrund für mich: Anno 1404 schaffte den nahezu perfekten Balanceakt aus Zugänglichkeit, Anspruch und Langzeitmotivation. Mit den Monumentalbauten, dem neuen Bedürfnissystem und den Orientinseln wurde das unkaputtbare Spielprinzip genau an den richtigen Stellen erweitert, sodass die genre- und bis dahin auch serientypische Routine keine Chance mehr hatte. Egal wie lange und gut ich spiele, es gibt immer etwas, das ich noch optimieren kann. Jedes Rädchen greift in dieser Motivationsmaschine nahezu perfekt ins andere.

Was es den anderen Annos voraus hat

Auf der anderen Seite vermeidet Anno 1404 die Komplexitätsfalle eines Anno 2070. Die Kampagne erzählt mir nicht nur eine nette Geschichte, sondern bringt mir in ihren 20 Spielstunden auch alles bei, was ich wissen muss, um anschließend auch im Endlosspiel zu bestehen. Ich muss keine zwei oder mehr Inselwelten multitasken wie in Anno 2205 oder Anno 1800, sondern kann mich auf das konzentrieren, was ich sehe. Und vor allem verstehe ich, was ich sehe, weil der Weg vom Korn über das Mehl zum Brot nun mal deutlich nachvollziehbarer ist als die Produktion von Algenahrung.



WARCRAFT 3

Markus Schwerdtel
@kargbier



Entwickler: **Blizzard**
Publisher: **Blizzard**
Release: **3. Juli 2002**



Ich weiß leider seinen Namen nicht mehr, aber er tut mir noch heute leid. Die Rede ist vom armen Blizzard-PR-Menschen im kalifornischen Irvine, der eines Novembermorgens – noch seinen Frühstücks-Donut kauend – einen lästigen Spielejournalisten aus Deutschland an der Strippe hat. Die Nervensäge bin natürlich ich, für meine allererste GameStar-Titelstory in der Ausgabe 01/2001 will ich nicht nur neue Bilder, sondern auch ein Interview mit dem Produzenten Rob Pardo, kleiner geht es nicht! Anscheinend kommen meine unverschämten Forderungen trotz mäßiger Englischkenntnisse an, mein Artikel kommt in voller Pracht an den Kiosk.

jedes Volk mal übernehmen, lerne also zwangsläufig deren Eigenheiten kennen und lieben. Da passiert es dann auch, dass ich einem eben noch selbst hochgepöppelten Helden wie Arthas plötzlich als Feind gegenüberstehe. Überhaupt, die Helden: Eine der großen Leistungen von Warcraft 3 ist es damals, die Balance zwischen Echtzeitstrategie und Rollenspiel-Elementen nahezu perfekt hinzubekommen. Auch wenn die Heldenausbildung im Vergleich zu einem echten Rollenspiel vergleichsweise seicht wirkt, schafft sie doch Bindung zu den Hauptfiguren. Die ganz nebenbei stark dabei helfen, die ziemlich dramatische Geschichte von

Anders, trotzdem super

Blöd nur, dass mein Text voller Fehler steckt. Denn als dann Warcraft 3 über eineinhalb Jahre später erscheint, hat Blizzard ordentlich an der Feature-Liste geschraubt. Veränderbares Terrain mit Gräben und Wällen? Gestrichen. Brennende Legion als spielbare Fraktion? Fehlangezeigt! Trotzdem schlägt das Spiel bei uns ein wie ein Meteorzauber. Menschen, Orks, Nachtelfen und Untote geben sich gegenseitig auf die Echtzeit-Glocke. Der Clou: Im Lauf der langen Kampagne muss ich

Warcraft 3 zu erzählen. Gerade im an Identifikationsfiguren armen Strategiegenre fiebert man umso lieber mit Protagonisten wie dem Orkhäuptling Thrall oder eben Arthas mit. Letzterer spielt im grandiosen Frozen Throne ohnehin die Hauptrolle, die Erweiterung bringt neben drei Kampagnen jede Menge Neuerungen, Helden und Gebäude. Im Test küren wir das Addon damals zum »bislang besten Addon der PC-Spielegeschichte« und vergeben 94 Punkte, bis heute eine der höchsten GameStar-Wertungen. Und das, obwohl die Technik des Spiels da schon veraltet wirkt. Aber die Blizzard-Grafiker schaffen es eben immer wieder, mit stilvoller Optik Atmosphäre zu erzeugen, auch wenn die Polygonzahl nur so mittel ist.

MOBA-Urvater

Was gern vergessen wird: Warcraft 3 legte den Grundstein für eine völlig neue Strategie-Unterkategorie, die MOBAs. Schließlich war das rasend erfolgreiche Dota (Defense of the Ancients) eine Mod für Warcraft 3. Wenn man so will, war das Spiel also mit am Untergang des eigenen Singleplayer-Strategiespielgenres beteiligt. Apropos Untergang: Über Blizzards Versuch, das Meisterwerk Anfang 2020 noch mal neu zu beleben, decken wir gnädig den Mantel des Schweigens. So ein liebloses Remake hat dieser Klassiker nämlich wirklich nicht verdient.

1 AGE OF EMPIRES 2

Martin Deppe
@GameStar_de

Entwickler: Ensemble Studios
Publisher: Microsoft
Release: 27. September 1999



Unser erster Platz hat mich 1999 eine ordentliche Menge Bier gekostet. Nein, nicht weil ich ein Multi-player-Match verloren habe. Viel schlimmer: Es war Bestechung! Denn nach dem durchschlagenden Erfolg vom ersten Age of Empires (siehe Platz 22) ist die Erwartungshaltung natürlich riesig, Teil 2 führt die Wartespiel-Highscore-Liste unserer Leser an, die per Mitmach-Postkarte [sic!] aus jeder GameStar-Ausgabe abstimmen. Satte vier Previews und einen Vorabtest haben wir bereits gedruckt, und selbst der kleinste Infohappen wird von Lesern (und uns Redakteuren!) dankbar verputzt. Darum soll eine fünfte Preview her, Chefredakteur Langer sitzt mir schon im Nacken und klopft stündlich vehement an meinen Bürotürrahmen, gefolgt von seinem legendären »Wie ist der Status!?«

Rettender Erzengel

Der Status: Infos habe ich genug, der Text ist fertig. Doch Microsoft will partout keine Bilder mehr rausrücken! Verzweifelt chatte ich nachts mit einem amerikanischen Ensem-



ble-Webmaster, um doch noch irgendwie an Material zu kommen. »No way!«, schreibt Archangel von der Westküste zurück, »They'll fire me!« Ich schreibe einen letzten Versuch: »I got German beer! Want some?« Minuten später trudeln die ersten Screenshots ein. Allerdings ist die strenge Materialpolitik verständlich, denn frühe Versionen von Age of Empires 2 landeten oft auf Warez-Seiten.

Trebuwhat?

Ende 1999 kommt es dann zum größten Testduell der GameStar-Geschichte: Age of Empires 2 tritt gegen Command & Conquer: Tiberian Sun an. Auf neun Doppelseiten stellen wir die Kontrahenten in unterschiedlichen Disziplinen gegenüber und sind so wahnsinnig, sämtliche Truppentypen ein-

geln quer durchs Mittelalter, seinem gut verzahnten Wirtschaftssystem und der runden Bedienung (hat hier jemand Tiberium-Ernte gesagt?). Und der Burgenbau ist natürlich der Hammer (hat hier jemand Sandsack gesagt?). Doch just die fulminanten Belagerungsschlachten haben Bruce Shelley in den Wahnsinn getrieben, wie er mir Jahre später in einem Interview verraten hat. Denn seine amerikanischen Mitarbeiter kannten sich nicht wirklich mit historischen Schlachten aus, und schon gar nicht mit Kriegsgerät auf der anderen Seite des Großen Teichs. »Ich wollte die großen Trebuchet-Wurfmaschinen einbauen, aber unsere Grafiker hatten keine Ahnung, was das ist. Also musste ich Bilder zusammensuchen, wie so ein Trebuchet aussieht und funktioniert.«

zeln abzubilden, mit Kampfwerten wie Reichweite (in Pixeln, von Hand nachgemessen!). Am Ende gewinnt Ensemble-Chef Bruce Shelley mit 92 zu 90 Wertungspunkten gegen seinen Fast-Namensvetter Brett Sperry, den Westwood-Gründer. Denn Age of Empires 2 punktet mit seinen tollen Kampa-