



Dreiländereck: Vor allem an der **Frontlinie** zwischen Amerikanern (türkis), Wikingern (blau) und Lycerius' Kelten brechen regelmäßig neue Konflikte aus.

Die **Globale Erwärmung** hat den Meeresspiegel ansteigen und fruchtbare Landstriche zu unwegsamem Dschungeln verkommen lassen.

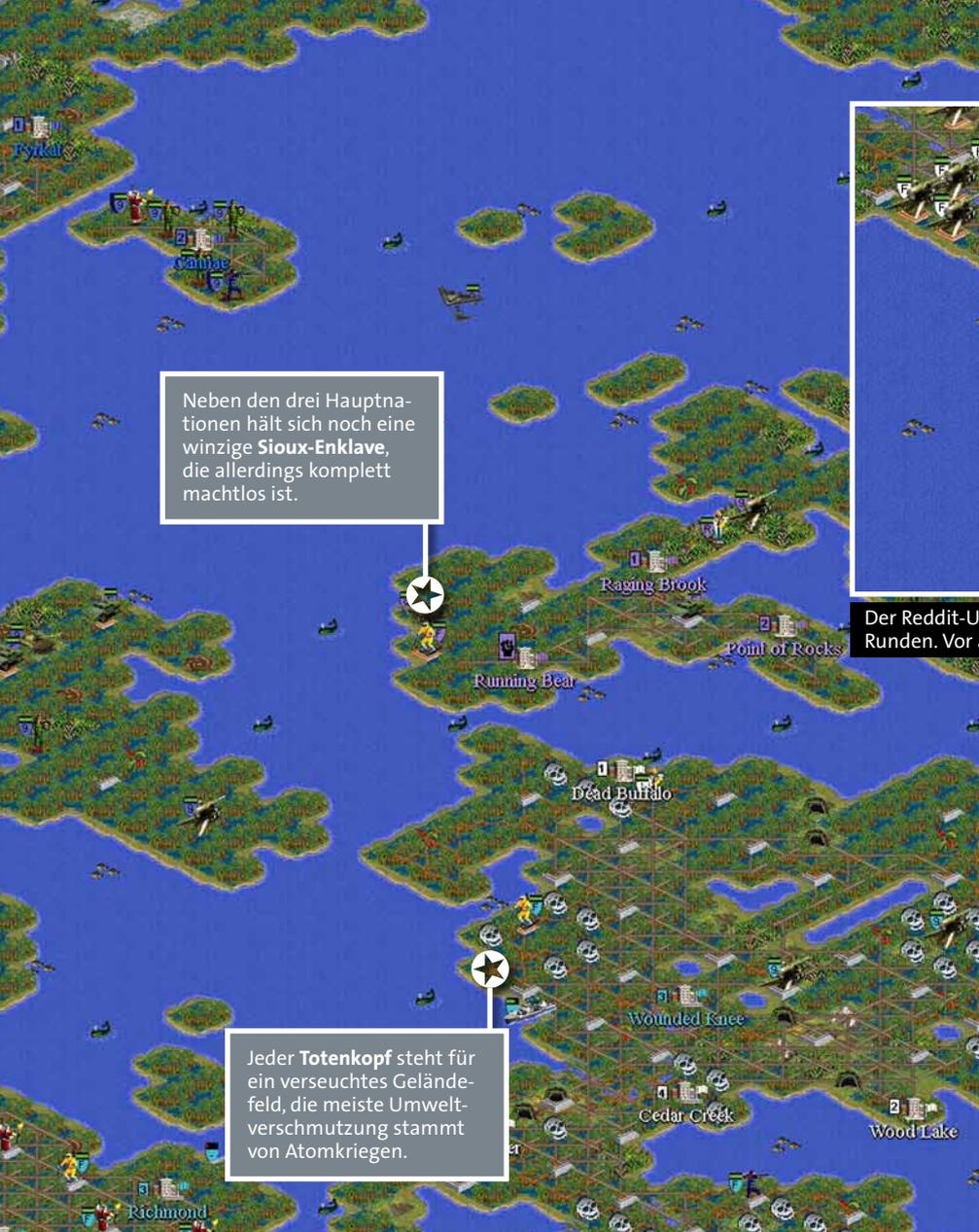
# Der ewige Krieg

James Moore spielt zehn Jahre lang Civilization 2. An einer einzigen Partie. Seine Erlebnisse veröffentlicht er - und löst damit ein Medienecho aus, das es so noch nie gab. Wir haben mit dem in Texas lebenden Ire gesprochen. Von Martin Deppe

**Z**ehn Jahre sind in der Spielewelt eine Ewigkeit. In dieser Zeit veröffentlicht EA zehn **Fifas**, Activision fünf **Call of Dutys** und Blizzard 0,8 **Diablos**. Dass ein Mann die ganze Zeit über dem gleichen PC-Spiel treu bleibt, ist also eher ungewöhnlich. Noch ungewöhnlicher ist es, wenn der Mann diese zehn Jahre an einer einzigen Partie spielt. Und zwar in **Civilization 2**, dem globalen Rundenstrategie-Klassiker von 1996. Im Jahr 2002 beginnt James Moore seine Partie. Er spielt die Kelten, zu-

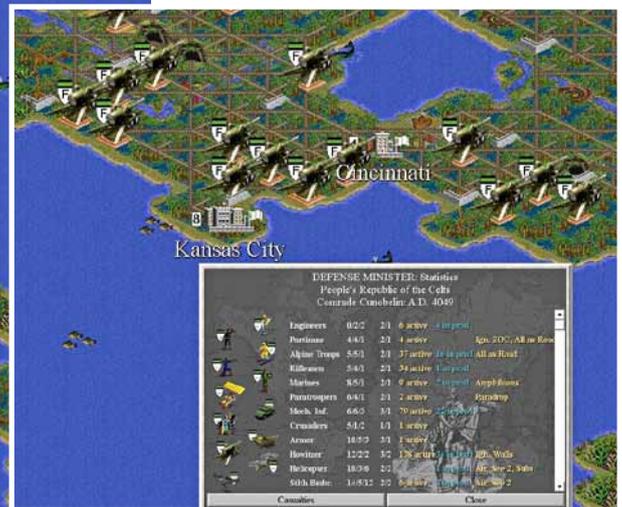
sammen mit computergesteuerten Amerikanern, Wikingern, Sioux, Griechen, Japanern. Seinen Spielstand kopiert er in Texas lebende Ire im Laufe der Jahre auf jeden neuen Computer, setzt sich immer mal wieder an **Civilization 2**, hier mal ein Zug, da mal ein Krieg. Auf der Social-News-Plattform Reddit veröffentlicht James schließlich unter dem Spitznamen »Lycerius« am 12. Juni 2012 ein Posting über den aktuellen Stand seiner zehnjährigen Partie - die ein Medienecho hervorruft, wie wir es bislang nur von Blockbustern wie **GTA 4** kannten.

Denn mittlerweile ist James im Jahr 3991 angekommen und unser Planet am Ende. Nur drei Nationen existieren noch: Neben James' Kelten ringen Amerikaner und Wikingern um die Vorherrschaft, seit 1.700 Jahren herrscht Krieg zwischen den drei Mächten, die sich alle anderen Völker nach und nach einverleibt haben. Nur die Sioux dümpeln auf einer winzigen Insel vor sich hin und versuchen mit einem armen Ingenieur eine Straße durch den Wald zu ziehen. Durch Nuklearschläge verursachte Umweltverschmutzung hat die Polkappen schon 20



Neben den drei Hauptnationen hält sich noch eine winzige **Sioux-Enklave**, die allerdings komplett machtlos ist.

Jeder **Totenkopf** steht für ein verseuchtes Gelände, die meiste Umweltverschmutzung stammt von Atomkriegen.



Der Reddit-User »Stumpster« gewann die Partie in nur 58 Runden. Vor allem durch den Einsatz von 138 (!) **Haubitzen**.

Regierungsform auf Fundamentalismus um!«, »Städte erst mit Spionage-Atombomben schwächen, dann mit einem Fallschirmjäger erobern!« James lädt seinen Spielstand hoch, zahlreiche **Civ**-Profis schrauben daran. Und siehe da, innerhalb weniger Spieljahre entschärfen sie die Situation und erringen die Weltherrschaft. Der wichtigste Schritt ist tatsächlich die Umstellung der Regierungsform. James' Kommunismus ist ineffizient, also schalten Veteranen auf Fundamentalismus, denn dann murt das eigene Volk nicht mehr, die Städte unterhalten mehr Einheiten, Unterhaltungsbauwerke produzieren Geld statt Zufriedenheit. Der größte Nachteil des Fundamentalismus ist keiner mehr: Die Forschung leidet zwar massiv, was aber egal ist, da James sowieso schon alles Erforschbare erforscht hat. Ein Spieler schafft es noch am selben Tag, James' Welt in nur 58 Runden komplett zu erobern. Das ist ungefähr so, als ob ein Fußballspieler zehn Jahre verzweifelt versucht, das Tor zu treffen – bis ihm jemand zeigt, dass es hinter ihm steht.

Nach entsprechenden News auf einschlägigen **Civilization**-Fanseiten berichten noch am selben Tag allgemeine Spiele-Webseiten wie PC Gamer und Game Informer über James' Posting, über Nacht schwappt das Thema über den Atlantik, und Sites wie die französische Jeux Vidéo PC und natürlich GameStar berichten. Auch das ist nicht ungewöhnlich. Aber es geht weiter. Viel wei-



Das britische Traditionsblatt **The Guardian** (1821 gegründet) zog etwas hochtrabend Parallelen zu Orwells 1984 – und verwendete ein Bild aus Civilization 5.

Mal abschmelzen lassen, ja, das geht in der Spiellogik von **Civilization 2**. Und es lässt die Spielwelt schrumpfen, Küsten werden überflutet, Städte weggespült. Gleichzeitig hat die globale Erwärmung jedes halbwegs fruchtbare Stückchen Land in einen ebenso unfrucht- wie unwegsamen Dschungel verwandelt, zusätzlich verstrahlt von Atomkriegen. Landwirtschaft gehört der Vergangenheit an, Millionen verhungern, viele Städte verschwinden ganz von der Landkarte oder

## Auf Frieden folgt der atomare Erstschlag

verkommen zu kleinen Nestern. Ingenieure, die verseuchte Landstriche säubern und der Zivilisation wieder auf die Beine helfen könnten, werden kaum ausgebildet. Denn die wenige verbleibende Industrie ist nur auf eines ausgerichtet: Krieg.

Zwischen den drei verbleibenden Weltmächten herrscht nicht nur Dauerkrieg, sondern auch eine Pattsituation. Alle drei sind dermaßen hochgerüstet, dass selbst

der »Verlust von 20 Panzern nichts ausmacht, denn es strömen ständig neue an die Front«, so James. An den Fronten stoßen riesige Heere aufeinander, umkämpfte Städte wechseln alle paar Runden den Besitzer. Auf die seltenen Waffenstillstands- oder gar Friedensverträge antworten die KI-Gegner schon in der nächsten Runde mit einem erneuten Erstschlag, meist regnet es Nuklearraketen. Allerdings fast ausschließlich auf Einheitengruppen außerhalb der Städte, denn Letztere sind durch die SDI-Raketenabwehr geschützt. Die wiederum lässt sich mit Spionen umgehen, die Atombomben in die Metropolen schmuggeln. Auch das passiert ständig und mündet normalerweise in einer Kriegserklärung aller Nationen – aber hey, es bekriegen sich ja sowieso schon alle! Kurzum: James' **Civilization**-Welt ist eine höllische Mischung aus **Big Brother** und **Fallout**, die grauenhafte Zukunftsvision einer Welt, die nicht mehr am Abgrund steht, sondern längst drin liegt.

Die Reaktionen auf James' Reddit-Posting sind anfangs vorhersehbar. Andere **Civilization**-Fans geben noch am gleichen Tag mehr oder weniger sinnvolle Tipps: »Stell Deine

ter. Denn das Posting wird auch in traditionellen Medien aufgegriffen, an die man beim Thema Computerspiele kaum denken würde. Am schnellsten ist die altehrwürdige britische BBC: Unter der Schlagzeile »Can PC Game Civilization predict the future?« strahlt der Britische Sender schon einen Tag später ein siebenminütiges Interview mit James Moore aus, das auch auf der BBC-Website veröffentlicht wird – abgesehen von der britischen, in diesem Fall falschen Schreibweise (Civili»«ation statt Civili»«ation) ist der Beitrag sehr kompetent. Was auch daran liegt, dass sich Moderator Justin Webb fachkundige Beratung vom Traditionsblatt Daily Telegraph geholt hat: Daniel Knowles, Assistant Comment Editor, ist selber **Civ 2**-Fan und beschreibt das Spiel seinem BBC-Kollegen etwas humorabend als »eine Art soziologischen Simulator« und »riesiges ökonomisches Modell«.

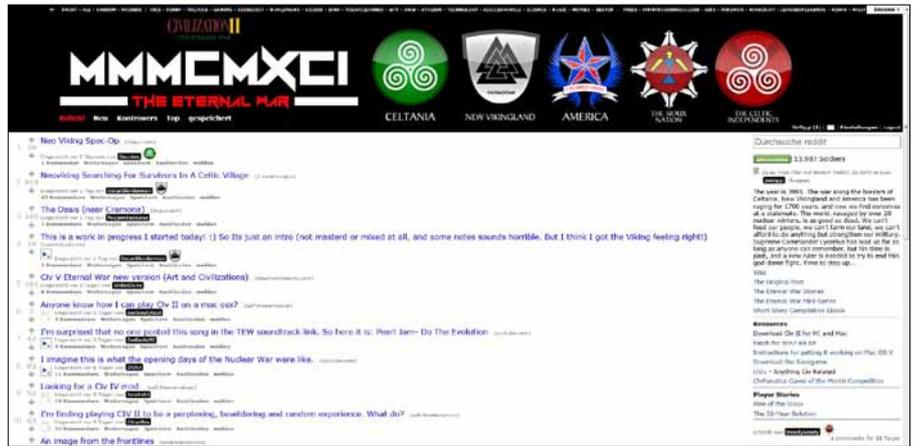
## Der ewige Krieg geht um die Welt

Noch akademischer, ja geradezu philosophischer wird die britische Ur-Tageszeitung The Guardian, denn die schreibt am gleichen Tag online: »Von Civilization zu Big Brother: Wie ein Spiel George Orwells 1984 nachbildet«. Dummerweise prangt unter der Schlagzeile ein Bild des 14 Jahre jüngeren **Civilization 5**, was der Guardian nach einigen sanften Leserhinweisen entschuldigt: »Wir konnten in unserer Bilder-Datenbank keinen Screengrab von Civ 2 finden, also haben wir einen aus Civ 5 genommen – nach dem Motto besser der als gar keiner. Aber wir suchen weiter«. Bis heute haben sie das Bild nicht ausgetauscht.

Die New Yorker Website Mashable.com wendet sich sogar an den **Civilization**-Vater höchstpersönlich. »Wir haben nie damit gerechnet, dass jemand so lange an einer Runde Civ sitzen würde«, sagt Sid Meier im Interview. Und auf die düstere Lage im Jahr 3991 angesprochen: »Es war nicht unsere Absicht, den Spielern eine Lektion über die Zukunft zu erteilen. Civ wurde designt, um jeden Spieler eine eigene Geschichte schreiben zu lassen, es gab nie ein vorgegebenes Ende oder eine Botschaft der Designer.« PR-gestählt holt der alte Branchenhase noch weiter aus: »Civ soll den Spielern die Freiheit geben, so zu herrschen und zu erobern, wie es ihnen gefällt. Am wichtigsten ist aber, dass es ihnen Spaß macht!«



Als wäre die Verseuchung nicht schlimm genug, gibt's auch noch **Aufstände**.



Lycerius-Fans gründeten sogar ein Reddit-Unterforum namens »MMMCMXCI – The Eternal War«, entwarfen **Logos** für die Kriegsparteien und schreiben an Kurzgeschichten.

Währenddessen berichten weitere große Medien über James Moore und sein Jahrzehnt mit **Civilization 2**. CNN ist dabei, Forbes, Yahoo Finance, La Repubblica, Spiegel Online. Das Schöne an der Berichterstattung: Statt reißerischer Artikel auf Regenbogenpresse-Niveau sind sämtliche Berichte sachlich und schaffen es, die Faszination von **Civilization** rüberzubringen. Auch wenn einige die Aussagekraft des Spiels überdramatisieren und Parallelen zum echten Weltgeschehen ziehen, merkt man, dass sich die Verfasser auskennen oder zumindest informiert haben. Das schlägt sich auch in den zahlreichen Kommentaren wieder, die gerne mit »Hach, Civilization, das habe ich damals nächtelang gespielt!« beginnen und mit persönlichen Erfahrungsberichten enden. Offenbar vergisst man auch nach vielen Jahren nicht, wie das eigene Schlachtschiff von einem Speerträger versenkt wurde.

Aber wie kommt es, dass ein Forenbeitrag in einer Spieler-Community derart weite Kreise zieht, sogar in der Tagespresse und im Radio landet – also dort, wo höchstens mal über **GTA 4**, **Counter-Strike** oder den **Land-**

**wirtschafts-Simulator** berichtet wird? Es dürfte mehrere Gründe dafür geben, etwa das Sommerloch, denn Reptiliensichtungen in schottischen Lochs oder bayrischen Badesen werden irgendwann auch mal langweilig. Und natürlich ziehen vermeintlich pädagogisch wertvolle Weltuntergangs-Szenarien sowie **Big Brother**-Vergleiche (»Passt auf unsere Erde auf, sonst geht alles den Bach runter!«) ebenso wie der Guinnessbuch-Effekt einer zehnjährigen Partie – offensichtlich hatten einige Kommentatoren gedacht, dass James Moore zehn Jahre am Stück gespielt habe. Die Verbreitung eines eigentlich speziellen Postings, das sich um ein einziges Computerspiel dreht, sowie die Reaktionen darauf zeigen aber auch, wie das Medium Spiele mittlerweile in der breiten Gesellschaft angekommen ist. Natürlich ist **Civilization** ein vergleichsweise »seriöses«, trockenes Spiel, das sich in der Berichterstattung nicht so negativ verdrehen lässt wie etwa ein **Counter-Strike**. Trotzdem zeigt die extrem hohe Zahl sachlicher Berichte, dass auch die weniger spieleaffine Presse kompetent über unser Hobby berichten kann. Endlich. Martin Deppe / GR



### Interview

Am 12. Juni 2012 postet **James »Lycerius« Moore** einen Bericht über seine Civilization-2-Partie.

#### GameStar Hast du mit einer derartigen Resonanz auf dein Posting gerechnet?

**James Moore** Überhaupt nicht. Ich dachte, dass vielleicht ein paar Civ-Nerds wie ich es gerne lesen, und das wär's dann. Ich habe echt nicht erwartet, dass das Posting außerhalb der Spieler-Community auf Reddit so viel Interesse auslöst.

► **Deine Geschichte ging nicht nur in den Spiele-Medien um die Welt, sondern auch in »seriösen« Magazinen. Warum haben deiner Meinung nach so viele Medien die Story aufgegriffen? Was ist daran auch für Nicht-Spieler so faszinierend?**

◀ Ich glaube, dass ich bei vielen eine gewisse morbide Neugier erweckt habe, was unsere Zukunft bringt und wie sich unsere

eigene Welt in einigen Punkten des Spiels widerspiegelt. Menschen sind, genau wie ich, immer an Vorzeichen und Omen interessiert, die unsere eigene Zukunft betreffen. Ich denke, dass ich da bei vielen wirklich einen Nerv getroffen habe. Obwohl mal gesagt werden muss, dass Civilization kein komplexer globaler Simulator ist, aus dem man politische Schlüsse ziehen sollte.

► **Es gibt Civilization 3, 4, 5 ... warum hängst du so an Civ 2? Was macht es besser als die anderen Teile der Serie?**

◀ Ich habe tatsächlich alle Nachfolger gespielt und habe gerade viel Spaß mit dem Addon zu Civilization 5, Gods & Kings. Ich denke, dass ich Teil 2 vor allem noch aus Nostalgie spiele, weil es mein erstes Computerspiel und mein erstes Civilization war. Die Serie spricht mich auf verschiedenen Ebenen an. Ich mag Strategiespiele und interessiere mich leidenschaftlich für Geschichte. Es hat einfach gepasst.