

GROSSE LIEBE ECHTZEITSTRATEGIE

Wir erinnern uns an prägende Momente mit dem bekanntlich besten Genre von allen.



Markus Schwerdtel
@kargbier

Age of Uni

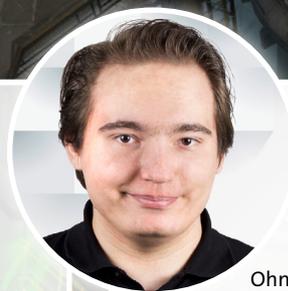
Ah, du schöne Studentenzeit! Während ich mir Ende der 90er-Jahre vormittags Wirtschaftspädagogik-Lehrstoff in den Kopf gebimst habe, war am Nachmittag Arbeit angesagt – schließlich musste ich mir das (letztendlich nie abgeschlossene) Studium ja irgendwie finanzieren. Also habe ich im Benutzerservice der LMU München gearbeitet, wo wir uns um die Hard- und Software der Uni-Lehrstühle gekümmert haben. Wir, das waren mein Vorgesetzter, meine Kollegen und ich, allesamt begeisterte Computerspieler. Regelmäßig gab es deshalb abends im für damalige Verhältnisse pfeilschnellen Uni-LAN harte Echtzeit-Schlachten. Bevorzugt mit Age of Empires 2, denn unser Chef (Hallo, Oskar!) war studierter Historiker und liebte es, uns während der Gefechte über geschichtliche Ungenauigkeiten und Fehler des Spiels zu belehren. Verloren hat er natürlich trotzdem. Das waren legendäre Abende, bei denen natürlich auch lustig gefeiert wurde (»Hände von der Maus, Bierpause!«). Sowaas kennen die Online-Strategen heutzutage ja gar nicht mehr.



Michael Graf
@Greu_Lich

Der Wurm drin

Die klassische Echtzeit-Strategie, dieses Erfolgsrezept aus Rohstoffsammeln, Basisbau und Einheitenrekrutierung, verfolgt mich schon von Kindesbeinen an. Also von den Kindesbeinen des Genres, ich selbst war im Sommer 1993 ja schon quasi-erwachsene zehn Jahre alt, als mir mein Bruder ein obskures Panzerspielchen namens Dune 2 mitbrachte. Wir wussten damals nicht mal wirklich, was Strategiespiele sind, nur ein Jahr zuvor hatten wir das erste Civilization verschmäht: Dieses Icon-Geschiebe sollte spannend sein?! Ach, was waren wir verblendet! Doch Dune 2 war ja zum Glück kein Civilization, da passierte alles gleichzeitig, Gebäude wuchsen aus Wüstenfelsen, Trikes kurvten herum, Geschosse flogen, Ornithopter flatterten, Explosiönchen plopten, und Pixelmännchen ließen sich von Panzern überrollen (Nehmt das, Fremden!). Am denkwürdigsten aber war der allererste Sandwurm: Als die mit »rudimentär« noch nett umschriebene Sprachausgabe »Achtung, Wurmzeichen!« krächzte, sich verdächtige Wellen durch den Sand auf meinen friedlichen Spice-Ernter zukräuselten und dieser plötzlich – Happs! – in einem mächtigen Maul verschwand, da staunte ich nicht schlecht. Zumal ich Dune (also die Wüstenplanet-Romane) gar nicht kannte, also nicht wusste, was mich erwartet. »Shai-Hulud« hätte ich vermutlich für einen arabischen Nachtmahl gehalten. Umso cooler war das Wurmtreffen, weil es etwas brachte, das seitdem nur wenige Echtzeit-Strategiespiele erben: Environmental Gameplay. Ich musste nicht nur auf den Gegner achten, sondern auch auf die Umwelt. Die große, schuppige Umwelt mit ihrem verdammten, panzerverschluckenden Maul! Wunderbar – und der Beginn einer großen Genre-Liebe.



Maurice Weber
@Froody42

Mit Strategie zum eigenen PC

Ohne Echtzeitstrategie ... na gut, wär ich wahrscheinlich immer noch ein hoffnungsloser Computerspiel-Nerd geworden, aber es hätte länger gedauert! Denn Echtzeitstrategie war zusammen mit Aufbaustrategie eins der zwei Genres, die mich damals als unbedarften Erstklässler überzeugten, dass ich unbedingt einen eigenen PC brauchte! Ein Schulfreund (der dadurch schnell zu meinem besten Kumpel aller Zeiten avancierte) hatte bei sich zuhause nämlich Die Siedler 2. Und Warcraft 2! So oft es ging, eilten wir direkt nach dem letzten Gong zu ihm und stürzten uns in die Schlacht. Und meine armen Eltern sahen sich plötzlich einem Sprössling gegenüber, der sehr energisch ein sehr teures neues elektronisches Spielzeug verlangte. Und nachdem ich ja fast jeden Nachmittag Strategiestunden in Azeroth nahm, konnten sie meiner cleveren Überzeugungstaktik nicht lange widerstehen! Myth, Age of Empires, Command & Conquer und Konsorten folgten auf dem Fuße.



Heiko Klinge
@HeikosKlinge

Ritter im Schwimmbad

Wahre Echtzeitstrategen brauchen ein Auge fürs Detail. Und man musste schon einen sehr präzisen Blick haben, um im Winter 2000 in der hinterletzten Ecke eines ausgedienten Schwimmbades einen einsam am PC vor sich hinspielenden Glatzkopf zu entdecken. Der Publisher 2k (damals Take Two) hatte in besagtes Schwimmbad geladen, um sein Line-up für 2001 zu präsentieren. Allerdings interessierten sich alle Journalisten nur für so ein komisches Konsolen-Actionspiel namens GTA 3, das in Beckennähe auf der PlayStation 2 ausprobiert werden konnte. Einzige Ausnahme war ein kleiner frischgebackener GameStar-Trainee namens Heiko. Verzweifelt auf der Suche nach einem PC-Titel näherte ich mich neugierig dem schrulligen Glatzkopf in der Schwimmbad-Ecke ... und entdeckte so eines der für mich besten PC-Spiele aller Zeiten. Denn der Glatzkopf war niemand anders als Stronghold-Erfinder Simon Bradbury, der an diesem Tag zum ersten Mal die geniale Mischung aus Burgenbau und Belagerungsschlachten präsentierte. Das alles mehrere Stunden lang und mit ansteckender Begeisterung nur mir allein, weil sich wegen GTA 3 schlicht niemand sonst für diese altmodische Pixel-Strategie interessierte. Der Rest ist Spiele- und GameStar-Geschichte: Stronghold wurde nach dem Schwimmbadbesuch meine erste GameStar-Preview, später meine erste Titelstory und schließlich zu einem Mega-Verkaufserfolg. Und das alles nur wegen GTA 3.



Martin Deppe
@GameStar_de

Verlieren für den Chef

Mein schönstes Ferienerlebnis war, als ich auf einen Seeigel getre... ach so, mein schönstes RTS-Erlebnis wollen Sie wissen? Das war 1997 mit Age of Empires, also mitten in der Echtzeit-Welle. Für unsere allererste GameStar-Ausgabe habe ich mir das Spiel damals bei Microsoft angeschaut. Ich so vorher: »Bäh, noch so ein RTS!« Ich so beim Spielen: »Boah, was für ein RTS!« Denn das Teil hat mich schlagartig fasziniert, weil's nicht nur schick aussah, sondern dank Upgrades und Rohstoffen auch einen Hauch Civilization und Siedler mitgebracht hat.

Meinen allertollsten Moment mit Age of Empire hatte ich dann beim Dreh fürs Multiplayervideo mit Chef Jörg. Weil er meine Kriegserklärung nicht explizit erwidert hat (ein ziemlich dusseliges Feature übrigens), konnte ich ihn in Seelenruhe auseinandernehmen, während er noch hektisch den »Krieg erklären«-Button gesucht hat. Aber weil's ja nicht sein kann, dass der Chef vor der Video-Weltöffentlichkeit verliert, mussten wir eine neue Partie filmen. Und raten Sie mal, wer die verlieren durfte?



Johannes Rohe
@DasRehRohe

Rom erleben

Meine Mutter ist Lateinlehrerin, da ist es vermutlich wenig überraschend, dass ich ebenfalls ein riesen Römer-Fan bin. Das kommt halt davon, wenn man in der Uni-Bibliothek mit Asterix-Comics ruhiggestellt wird, während Mama büffeln muss. Besonders die Legionäre haben es mir immer angetan. Aber ich wollte immer mehr, als nur gezeichnete Soldaten in Büchern anstarren, ich wollte sehen, wie die römische Armee gekämpft hat.

Diesen Traum hat mir Rome: Total War erfüllt – und das in einer Grafikpracht, die mich damals sprachlos gemacht hat. Einen der ersten Trailer, der den Kampf zwischen einer Barbarenhorde und einer römischen Legion zeigt, habe ich mir einen ganzen Tag wieder und wieder angesehen. Noch besser: Das fertige Spiel konnte die Versprechen des Trailers mehr als erfüllen und gehört bis heute zu den Titeln, in die ich die meiste Lebenszeit versenkt habe. Hach, ich muss mal wieder nach Rom.