

Promis und andere Leser zur Top 100

Feedback

Unser Artikel »Die wichtigsten PC-Spiele der 90er« hat für viele Diskussionen gesorgt. Im folgenden lesen Sie zusätzliche Infos sowie Leser- und Prominenten-Meinungen.



Schön war die Zeit. Die 90er Jahre brachten die Evolution des jungen Mediums »Computerspiele« gewaltig voran. Es war eine Dekade der Fortsetzungen und Serienproduktionen, aber auch voller origineller Trendsetter, welche die gesamte Branche inspirierten. Das Spielejahrzehnt, dem wir **Civilization** ebenso verdanken wie Lara Croft

und **Deer Hunter**, war eines mit Sicherheit nicht: langweilig.

In den letzten Ausgaben des 20. Jahrhunderts würdigt GameStar die wichtigsten und einflußreichsten PC-Spiele der 90er Jahre. Auf die Top-100-Liste unserer Redakteure vom letzten Monat gab es zahlreiche Reaktionen: Leser zeigten sich erfreut oder verärgert über bestimmte Plazierungen, vielen ist die Nichterwähnung von **StarCraft** aufgefallen. Außerdem gaben Vertreter der Entwickler-Elite ihr Votum ab. GameStar fragte sechs der berühmtesten Spielermacher nach den PC-Titeln, die ihrer Meinung nach auf die letzten zehn Jahren den größten Einfluß hatten.



Richard Garriott (Origin)

Richard Garriott alias Lord British ist für die Ultima-Serie sowie Ultima Online verantwortlich.

alle Konventionen sprengte und Echtzeitgefechte mit einem großartigen User-Interface kombinierte. Ich weiß, einige werden argumentieren, daß Dune 2 vorher da war – aber C&C war der Hit.

Kein anderes Spiel hatte einen so andauernden Einfluß auf die Spielwelt wie **Doom**. In meinen Augen ist selbst Lara Croft nichts anderes als eine Gameplay- und Marketing-Verfeinerung die-

ses Prinzips. Zu **Ultima Online**: Viele Entwickler wollten seit Jahren eine hochwertige Online-Spielwelt bauen, aber außer uns ging niemand das Risiko ein, als erster den Sprung ins kalte Wasser zu wagen. Inzwischen ist jeder dabei.

Den Erfolg von **Myst** hätte wohl niemand erwartet: Du packst simples Massenmarkt-Gameplay zu einer hochwertigen künstlerischen Präsentation, und voilà! Ein Megahit, der bis heute nicht wiederholt werden konnte, aber trotzdem ein hervorragendes Studienobjekt ist. **Diablo** nenne ich, weil mir jahrelang Marketing- und Publishing-Leute die Entwicklung von Rollenspielen ausreden wollten. Dann machte Diablo das Genre wieder aufregend. Erneut hat sich erwiesen, daß Spielegattungen niemals tot sind. Großartige Spiele rücken ein Genre wieder ins Rampenlicht!«



John Romero (Ion Storm)

John Romero wurde vor allem mit den 3D-Actionshootern **Doom** und **Quake** bekannt.

Duke Nukem 3D ist vielleicht der beste Shooter der gesamten Doom-Ära. Dieses Spiel kombiniert Action, Spannung und eine fesselnde Spielwelt. Als **Age of Empires** veröffentlicht wurde, hatte die Echtzeitstrategie ihren Teil an C&C-Clones schon gesehen. Aber AoE

Die häufigsten Fragen

Wieso die Schwärzungen im Artikel?

Die Schwärzungen haben wir erst in letzter Minute eingefügt, weil uns nach Meinung unserer Rechtsanwälte die Nennung indizierter Spiele samt »Verdiensten« als Werbung hätte ausgelegt werden können. Werbung für indizierte Spiele aber, selbst wenn diese schon viele Jahre alt sind und heute (wie **Doom**) spielerisch keinen mehr interessieren, ist in Deutschland nicht gestattet.

Warum fehlt StarCraft in der Top 100?

StarCraft ist nach langen Diskussionen in die zweite Hälfte der Top 100 gerutscht, auf Platz 56, da es zwar das nach wie vor beste Multiplayer-Echtzeitspiel ist, aber nicht wirklich »prägend« gewirkt hat: **Command & Conquer** war das Spiel, das Echtzeit-Multiplayer populär machte. Die drei Rassen von **StarCraft** sind zwar perfekt austariert, doch schon **Dune 2** hatte drei verschiedene Parteien. Und einen guten Editor bot erstmals **WarCraft 2**. Allerdings wurde **StarCraft** aufgrund eines Fehlers auf Platz 56 nicht aufgeführt.

Wieso ist Anstoss zweimal erwähnt?

Anstoss wurde versehentlich zweimal erwähnt (auf Platz 56 und Platz 79), lustigerweise mit zwei verschiedenen Herstellern. Des Rätsels Lösung: **Ascaron** hieß 1993 noch **Ascon**. In Wirklichkeit steht **Anstoss** auf Rang 79 der Top-100-Liste; auf Rang 56 befindet sich **StarCraft**.

erweiterte das Genre durch die Kombination von Elementen des klassischen Civilization mit C&C. Das Resultat ist ein erstaunliches Spiel, das noch lange Zeit herausragen wird.

Dark Forces habe ich genannt, weil der Star-Wars-Shooter fehlerlos ausgeführt und mit exzellenter Musik und superschneller Action versehen wurde. Es war zudem das erste 3D-Actionspiel mit einer Story. Und erst die einnehmende Geschichte von **System Shock!** Die war damals einzigartig. Die Kombination mit einer echten 3D-Umgebung, in der du dich völlig frei umsehen konntest, machte aus dem Spiel einen Hit. Und **Secret of Monkey Island** war das erste wirklich großartige Grafik-Adventure mit einer tollen Geschichte, hervorragender Bedienung und tonnenweise Humor. Alle anderen Adventures, die danach veröffentlicht wurden, versuchten diese Formel zu kopieren.«



Peter Molyneux
(Lionhead)

»Die wichtigsten PC-Spiele des letzten Jahrzehnts? Meiner Meinung nach Quake, C&C 2: Red Alert, Final Fantasy 7, Tomb Raider und Civilization 2.

Peter Molyneux ist dank Populous, Theme Park und Dungeon Keeper jedem Spielefan ein Begriff.

Quake ist für mich der Inbegriff von einfachem Gameplay, entworfen für den alleinigen Zweck, so viele Gegner wie möglich auszuschalten. **C&C 2** setzte als Nachfolger von Dune 2 und Command&Conquer die Definition des Echtzeitstrategie-Genres fort. Eine perfekte Balance von logischem Denken und Geschicklichkeit war erforderlich. Dabei blieb das Spiel einfach genug, um für jeden zugänglich zu sein.

Final Fantasy 7 war zwar in technischer Hinsicht eine schwache Umsetzung, bot aber die bis dahin ambitionierteste, am schönsten dargestellte Story in einer überwältigenden Spielwelt. In vielerlei Hinsicht typisch japanisch, sowohl im Stil als auch im Inhalt. **Tomb Raider** führte Sex in Computerspielen ein. Die Anziehungskraft von Tomb Raider beruhte im wesentlichen auf der Tatsache, daß du einen Charakter steuern konn-

test, der hübsch anzusehen war. Der weibliche Indiana Jones namens Lara Croft wurde ein Aushängeschild für die gesamte Industrie. Und **Civilization 2** repräsentiert den Höhepunkt von Strategiespielen in einem Rahmen, der es dir erlaubt, die Grenzen der Jahrtausende zu überqueren. Die pure Genialität der Designbalance ist für jeden offensichtlich, der Civilization 2 spielt.«



Ron Gilbert
(Cavedog)

Die Greatest Hits von **Ron Gilbert** sind **Maniac Mansion** und **Monkey Island**.

»Meine Top 5 des letzten Jahrzehnts sind Deer Hunter (auch wenn das viele Spieler nicht hören wollen), Ultima Online, WarCraft 2, Diablo und Putt-Putt.

Deer Hunter bewies eindrucksvoll, daß nicht nur zwölfjährige Computere-freaks für Spielverkäufe in Millionenhöhe sorgen können. Das ist die Zukunft – gewöhnt euch lieber daran. **Ultima Online** war das erste erfolgreiche reine Multiplayer-Spiel, das ähnlich wie Deer Hunter die Weichen für unsere Zukunft stellte (wiederum: ob es uns nun paßt oder nicht).

Warcraft 2 definierte ein völlig neues Spielgenre. Es baute eindeutig auf den

Die meistverkauften US-Spiele

Die folgende Verkaufsliste zeigt die am häufigsten verkauften PC-Spiele in den USA seit 1993 laut PC Data.

1. Myst	Mattel Interactive	4.236.198
2. MS Flight Simulator	Microsoft	2.781.288
3. Doom 2		1.553.587
4. Riven	Mattel Interactive	1.305.595
5. Monopoly	Hasbro Interactive	1.273.553
6. WarCraft 2	Havas Interactive	1.250.675
7. Diablo	Havas Interactive	1.176.457
8. Doom Shareware		1.154.541
9. Sim City 2000	Electronic Arts	1.136.244
10. Dark Forces		952.033
11. Duke Nukem 3D		946.664
12. Deer Hunter	GT Interactive	944.703
13. 7th Guest	Interplay	926.948
14. StarCraft	Havas Interactive	906.128
15. Return of Arcade	Microsoft	902.313
16. Lego Island	Mattel Interactive	897.005
17. C&C: Red Alert	Electronic Arts	869.623
18. Sim City Classic	Electronic Arts	827.355
19. Barbie F. Designer	Mattel Interactive	825.655
20. Ultimate Doom		787.397

Echtzeit-Strategiespielen von Westwood auf, deren Beitrag man nicht ignorieren kann. Aber WarCraft 2 war das erste Spiel, das alle Komponenten wirklich zusammenfügte. **Diablo** hauchte dem toten Rollenspiel-Genre neues Leben ein. Ohne Diablos vereinfachte Regeln hätten über-



Command&Conquer sowie Nachfolger **C&C 2** wurden von den Promis häufig als eines der wichtigsten Spiele genannt.

mäßig komplexe Rollenspiele wie Baldur's Gate niemals ein Comeback geschafft. Beim fünften Spiel bin ich wohl ein wenig voreingenommen. Aber der Erfolg unserer **Putt-Putt**-Serie beweist doch, daß man Kindern nicht immer Lernschrott-Software verabreichen muß, denn sie lieben gute, altmodische Abenteuerspiele. Die Leute sagen immer, daß Adventures tot seien. Erzähl' das mal den Millionen Kindern, die Putt-Putt spielen!



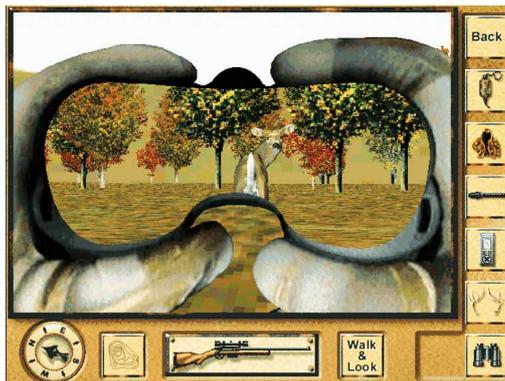
Bruce Shelley arbeitete an Civilization mit und schuf Age of Empires.

»Die 90er wurden meiner Meinung nach von folgenden Spielen geprägt: **Doom**, weil es das 3D-Action-Genre erschaffen hat. **Command&Conquer**, weil es das Massenmarkt-Potential von Strategiespielen demonstrierte. **WarCraft 2**, weil es die Grenzen des Echtzeitstrategie-Markts erweiterte. **Diablo**, da es sich ganz auf Action und Heldenentwicklung konzentrierte. Und schließlich **Ultima Online**, das reinen Internet-Rollenspielen die Türen öffnete.

Bruce Shelley (Ensemble)

»Die 90er wurden meiner Meinung nach von folgenden Spielen geprägt: **Doom**, weil es das 3D-Action-Genre erschaffen hat.

Command&Conquer, weil es das



Auch wenn's weh tut: **Deer Hunter** ist ein massenmarktaugliches Programm, das Folgen hatte und noch haben wird.



Will Wright ist der kluge Kopf hinter Klassikern wie Sim City und Sim City 2000.

Gameplay immer geschätzt. Außerdem finde ich epische Spiele besonders reizvoll

Will Wright (Maxis)

Meine Favoriten sind Civilization, WarCraft 2, Doom, Myst und TIE Fighter.

Civilization bietet eine großartige Balance aus Strategie und Diplomatie. Ich habe Sid Meiers Fokussierung auf

– und viel epischer als Civilization geht es nicht. Mit **WarCraft 2** machten Echtzeit-Strategiespiele einen großen Schritt nach vorne. Zugänglich, aber zugleich komplex. Intensiv, doch auch mit einem netten Sinn für Humor. Meine zwölfjährige Tochter und ich hatten beide viel Spaß damit. Mal ganz abgesehen von der für damalige Verhältnisse coolen Grafik und dem flüssigen Spielablauf, war **Doom** ein Pionier in Sachen Editierbarkeit. Außerdem brachte es den Multiplayer-Ball ins Rollen.

Stichwort **Myst**: Es ist interessant, daß so viele Spiele die Formel von Myst und Riven kopieren wollten, aber niemals deren besonderes Feeling erreichen konnten. Myst war eines der einnehmendsten Spieleereignisse, was für ein solches Low-tech-Programm beachtlich ist. **TIE Fighter** führe ich an, weil es sehr selten vorkommt, daß du ein ordentlich gemachtes Lizenzspiel siehst. Es ist noch ungewöhnlicher, wenn ein Lizenzspiel so gut wie TIE Fighter wird. Es hatte die perfekte Mischung aus Action und Taktik, angesiedelt im 3D-Universum von Star Wars. **HL**

Leser-Feedback

Eure Mega-Rangliste hat mir sehr gut gefallen. Ich habe dort viele meiner Lieblingsspiele wiedergefunden. Ich finde es sehr gut, daß ihr die Meilensteine unter den Computerspielen in dieser Weise ehrt und nicht als alten Kram abstempelt. Eines muß ich euch aber verübeln: Ihr habt DSA 2: Sternenschweif nicht aufgeführt, obwohl es das Rollenspiel schlechthin ist. Die schwarzen Blöcke bei Doom, Quake und Duke Nukem fand ich sehr ästhetisch. (Hendrik Wiebel)

Ich finde es echt super, daß ihr Spiele wie Monkey Island, Populous oder Duke Nukem nicht vergessen habt. Aber es fehlten auch einige Titel, wie Blade Runner oder Star-

Craft. Besonders letzteres gehört in die Top 10 – und bei euch finde ich es nicht mal bei den Top 100.

(Andreas Simon)

Sonst sind ja die Wertungen in der Hitliste so weit in Ordnung, aber die Einstufung von Unreal verstehe ich nicht ganz, weil es zum ersten Mal mehrere Aspekte bot: Intelligente, realistische Gegner (nicht wie Quake 2), richtige Außenmissionen, riesiger Levelumfang, kein linearer Weg, sondern ein ziemlich komplizierter, anspruchsvoller. (LFC)

Dungeon Master nur auf Platz 63 – das kann ja wohl nicht sein, oder? Ohne Dungeon Master keine Eye of the

Beholder-Trilogie oder kein Lands of Lore. Und Ultima Underworld ist auch von Dungeon Master inspiriert. Pool of Radiance auf Platz 49 hinter Baldur's Gate (37)? Auch Pool war sehr wichtig für die weitere Entwicklung der Rollenspiele in den 90er Jahren, und Baldur's Gate wäre ohne die AD&D-Lizenz nichts besonderes. Bioforge nur auf Platz 100, also hinter Deer Hunter? Und Civilization auf Platz 1 – ich weiß nicht. Das wichtigste Spiel der letzten zehn Jahre ist für mich Wing Commander! (Mario Liebig)

Ich denke, die Wegbereiter des Genres sollten stets vor den Nachfolgern stehen: Wing Commander 1 auf je-

den Fall vor Freespace oder WC 5. Civilization vor Alpha Centauri, et cetera. Für mich ist die Wing-Commander-Serie die Software, die den Hardware-Boom eingeleitet hat. Ich erinnere mich, daß jeder Wing Commander bis Teil 3 für mich bedeutete: Sparschwein schlachten, MBytes kaufen (um mit 1 MByte bei Wing Commander 1 den perspektivisch vollkommen falsch gezeichneten Steuerknüppel bewundern zu dürfen), neuer PC.

(Schakal)

Die Idee mit den Top 100 war spitze; viele Titel, die man noch vom (Gott hab' ihn selig) Amiga kannte – da lachte das Spielerherz.

(Susanne Wagner)