

Die 100 wichtigsten PC-Spiele des Jahrzehnts

Spiele-Legenden

Abrechnung kurz vor dem neuen Millennium: Unsere Mega-Rangliste würdigt die 100 einflußreichsten PC-Spiele der 90er Jahre.

Die 90er waren das Jahrzehnt des PCs, der mit stetig steigender Hardware-Leistung die Spielermacher zu Höchstleistungen antrieb. Es war eine wilde Dekade mit mancher Enttäuschung, aber auch voll innovativer, begeisternder Spieleentwicklungen. Die 100 wichtigsten Titel stellen wir Ihnen auf den folgenden neun Seiten vor.

Dies ist wohlgermerkt keine Rangliste der meistverkauften oder am höchsten bewerteten Spiele der letzten zehn Jahre. Uns kam es vor allem darauf an, Titel zu ehren, welche die Entertainment-Form »Computerspiele« vorangebracht haben. Innovationen bei Technik oder Spielidee, das Einbringen neuer Ansätze in ein Genre oder eine Flut von Nachahmern sind dafür wichtige Indizien. Bei einer solchen Rangliste ist der subjektive

Spielraum beängstigend groß. Auch sind Spiele wie *Rebel Assault* enthalten, die heutzutage garantiert niemanden mehr begeistern, zu ihrer Zeit aber gewaltigen Einfluß hatten. Ganz zu schweigen von einem *Myst*, das zwar keine Profizocker, aber enorm viele Gelegenheitsspieler angesprochen hat. Entsprechend lang und hart haben wir in der Redaktion diskutiert, gefeilscht und optimiert, bis die Rankings fertig waren.

Unsere Top 100 kitzeln viele wohlige Oldie-Erinnerungen wach. Wir wollen aber auch nach vorne sehen und informieren Sie bei den ersten 50 Titeln über aktuelle Nachfolger und Fortsetzungspläne. Angesichts der Reproduktionsfreudigkeit der Spieleindustrie führt unsere Reise in die Vergangenheit quasi zurück in die Zukunft. **LA HL**

Ranglisten-Gebote

- **Du sollst nicht teilen, was zusammengehört:** Sequels und Fortsetzungen haben wir unter gemeinsame Dächer gekehrt. Unter »Stammbaum« finden Sie alle einzelnen Teile der Hauptserie plus die wichtigsten Addons.
- **Du sollst nicht andere Systeme neben dem PC haben:** Wir haben uns ausschließlich auf PC-Spiele konzentriert, Videospiele-Klassiker mußten ebenso draußen bleiben wie mancher geliebte Amiga-Oldie oder gar C64-Veteran.
- **Du sollst nicht fremden Jahrzehnten fröhnen:** Ausschlaggebend war der Einfluß eines Spiels in den 90er Jahren; der Rest des Jahrhunderts interessierte uns nicht. Der Superoldie *Elite* bleibt beispielsweise außen vor, weil er »nur« ein 80er-Jahre-Trendsetter war. Auch *Tetris* hat in den 90ern keine große Rolle gespielt.



Genre: Strategie **Hersteller:** Microprose

Inhalt: Eine Zivilisation will nach oben – und der strategisch planende Spieler bringt seine Schützlinge Runde für Runde auf den grünen Zweig. Mit allen Mitteln!
Verdienste: Sid Meier demonstrierte schon bei seinem 80er-Jahre-Klassiker Pirates, daß er die Zubereitung ebenso fesselnder wie leicht zugänglicher Suchtspiele beherrscht. Mit der historischen Globalisierungs-Aufbaustrategie von Civilization legte Meier sein bis heute einflußreichstes Werk vor, ohne dessen inspirierende Wirkung Spiele

Civilization 1.

wie Age of Empires oder Alpha Centauri kaum denkbar wären. Durch die ausgewogene Mischung aus Infrastruktur-Aufbau, Diplomatie und Eroberung wurde Civilization zum Dauerbrenner, holte das Strategiegenre aus der vermurrtten Freakecke heraus und begeisterte ein Millionenpublikum.
Aktuell: Die jüngste Version des Klassikers veröffentlichte Microprose kürzlich unter dem Namen Test of Time. Die Serienväter Sid Meier und Brian Reynolds brüten derzeit am Nachfolger Civilization 3.

1.

Stammbaum: Civilization ('91), Civilization 2 ('96), Civ 2 – Test of Time ('99), Civilization 3 (ca. 2000)



Genre: Echtzeit **Hersteller:** Westwood

Inhalt: Der Rohstoff Tiberium wird zum Aufbau gewaltiger Armeen gebaggert, die sich in Echtzeit an die Wäsche gehen.
Verdienste: Wer hätte vor 1995 gedacht, daß es so viel Spaß machen kann, seine Truppen in Echtzeit über ein Schlachtfeld zu hetzen? Command&Conquer perfektionierte den Grundgedanken, der bereits in Spielen wie Dune 2, Command HQ oder WarCraft angespannen wurde. Statt dösig über dem nächsten Zug zu brüten, muß der Spieler fix auf die Aktionen des allezeit

Command&Conquer 2.

aktiven Computergegners reagieren und gleichzeitig die eigene Basis ausbauen. Hersteller Westwood dachte auch an leichte Bedienung, packende Story sowie sorgfältiges Einheiten- und Missionsdesign. Der kommerzielle Erfolg von C&C löste eine weltweite Echtzeitstrategie-Flut aus.
Aktuell: Tiberian Sun wurde kürzlich ausgeliefert; der Abschluß der Tiberium-Trilogie wird kaum vor 2001 herauskommen. Vorher wagt die C&C-Serie mit Renegade einen Abstecher ins Action-Genre.

2.

Stammbaum: Command&Conquer ('95), C&C 2: Alarmstufe Rot ('97), Sole Survivor ('97), C&C 3: Tiberian Sun ('99), C&C 4: Tiberian Dawn (ca. 2001)



Genre: 3D-Action **Hersteller:** id Software

Inhalt: Unrasiert, schwer bewaffnet und fern der Erde mähen Sie dreidimensional dargestellte Dämonenhorden nieder.
Verdienste: Kein anderes Spiel hat das Actiongenre in den 90er Jahren so stark geprägt wie id Softwares (in Deutschland indizierter) Shooter Doom. Statt bei Seitenansicht die Gegner niederzuballern, steht der Spieler mitten im Geschehen. Die 3D-Darstellung sorgte für eine beklemmende Atmosphäre der Kategorie »zum Fürchten«. Doom war zudem das erste Ac-

Doom 3.

tionspiel, bei dem sich mehrere menschliche Gegner per Netzwerk, Modem oder seriellem Kabel duellieren konnten. Auch in Sachen Modifizierbarkeit setzte das Programm neue Maßstäbe: Eine treue Fangemeinde bastelt bis zum heutigen Tag neue Levels für den alten Haudegen.
Aktuell: Ein weiteres Doom-Sequel ist nicht in Sicht. Modernere 3D-Shooter ließen den Wegbereiter schon Mitte der 90er alt aussehen; nach Final Doom war Sense. Der inoffizielle Nachfolger ist Quake.

3.

Stammbaum: Doom ('93), Doom 2 ('94), Ultimate Doom ('95), Final Doom ('96)



Genre: Weltraumspiel **Hersteller:** Origin

Inhalt: In Weltraumeinsätzen die Raumschiffe fieser Zottelmonster und anderer Menschheitsfeinde abschießen.
Verdienste: Sowohl die animierten Zwischensequenzen beim ersten Wing Commander als auch die professionellen Videoclips von Teil 3 waren ihrer jeweiligen Zeit voraus. Die mitreißend erzählte Geschichte vom Raumpiloten Christopher Blair und seinem Kampf gegen die Kilrathi leistete obendrein spielerische Pionierdienste. Mit aufregenden Raumschlach-

Wing Commander 4.

ten und 3D-Effekten definierte die Serie das Genre der Weltraumsimulationen neu, in dem seit dem 8-Bit-Oldie Elite nicht viel passiert war. Moderne Zöglinge wie FreeSpace oder I-War folgten Wing Commanders erfolgreichen Designspuren.
Aktuell: Letztes Lebenszeichen war der mißratene Kinofilm. Serienerfinder Chris Roberts bastelt derzeit bei Digital Anvil am Weltraumspiel Freelancer, während bei Origin ein Online-Spiel auf Wing-Commander-Basis entwickelt wird.

4.

Stammbaum: Wing Commander ('90), WC 2 ('92), WC Academy ('93), WC Armada ('94), WC 3 ('94), WC 4 ('96), WC Prohecy ('98)



Genre: Aufbauspiel **Hersteller:** Maxis

Inhalt: Der Metropolenplaner sät wie mit einem Malprogramm Infrastruktur und betrachtet gebannt, wie sich sein Stadtplan dynamisch-wuselig mit Leben füllt.
Verdienste: Der Spieler kümmert sich um die Rahmenparameter und sieht dann fasziniert zu, welche Auswirkungen seine Entscheidungen haben. Die Idee eines Spiels, bei dem fast alles von selber passiert, war vor zehn Jahren revolutionär. Will Wrights Geniestreich Sim City verzichtete zudem auf ein klares Ziel, sondern verstand sich

Sim City 5.

als eine Art digitale Spielwiese zum Herumexperimentieren. Dem Charme von Straßenbau und Industriegebiet-Planierung konnte sich kaum jemand entziehen: Spätestens mit Erscheinen der PC-Version trat die Sim-City-Designphilosophie einen weltweiten Siegeszug an.
Aktuell: Nach dem großen Erfolg von Sim City 3000 dürfte die nächste Folge nur eine Frage der Zeit sein. Serienerfinder Will Wright brütet indes am abgedrehten »Sozialleben-Simulator« The Sims.

5.

Stammbaum: Sim City ('90), Sim City 2000 ('94), Network Edition ('96), Sim City 3000 ('99)

6. Tomb Raider

Genre: Action-Adventure **Hersteller:** Core Design

Inhalt: Archäologische Puzzle-Action mit Fräulein Lara Croft, dem ersten ausgewachsenen Sexsymbol der PC-Geschichte. **Verdienste:** Sie ist begehrt als die meisten Models und dauerhaft populärer als ein durchschnittliches Filmsternchen. Dabei ist die straffbrüstige Traumfrau Lara Croft ein reines Computererzeugnis und verdankt ihre Geburt den Polygongrafik-Phantasien englischer Programmierer. Seit ihrem Auftritt im Action-Adventure Tomb Raider eroberte Lara sogar Musik-

videos und Auto-Werbespots. Nicht nur wegen der glänzenden Heldinnen-Vermarktung gebührt diesem Titel Anerkennung. Die komplexe Erforschung stattlicher 3D-Spielwelten mit Puzzles und Peng-Peng setzte spielerische Trends und inspirierte beispielsweise LucasArts' kommandes Indiana-Jones-Spiel. **Aktuell:** In Kürze erscheint mit The Last Revelation der vierte Teil der Spieleserie. Und bald soll ein Tomb-Raider-Kinofilm den Lara-Hype weiter steigern.



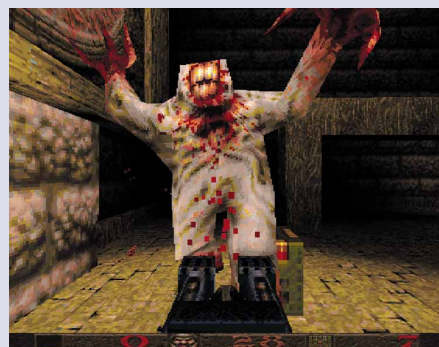
Stammbaum:
Tomb Raider ('96),
Tomb Raider 2 ('97),
Tomb Raider 3 ('98),
Tomb Raider 4 ('99)

7. Quake

Genre: 3D-Action **Hersteller:** id Software

Inhalt: Statt aufgeblähter Sprites liefern aus Polygonen zusammengesetzte 3D-Spielfiguren den Grund für hohen Munitionsverbrauch auf Heldenseite. **Verdienste:** Die Macher des wegweisenden 3D-Shooters Doom setzten auch für die nächste Generation indizierungswürdiger PC-Action die Standards. Quake war der erste Genrevertreter mit einer »echten« 3D-Welt, bei der die Spielfiguren aus Polygonen zusammengesetzt waren. Auch im Multiplayer-Bereich gilt die Bal-

lerergie als richtungsweisend: Bis zu 16 Spieler passen in eine Partie; jeder PC kann im Internet als Quake-Server dienen. Aufgrund des schnelleren Spielablaufs und der absoluten Ruckelfreiheit ziehen viele Fans im Multiplayer-Modus Quake 1 dem Nachfolger immer noch vor. **Aktuell:** Quake 3 Arena nähert sich der Fertigstellung und bietet eine mit Spannung erwartete, brandneue Grafikkengine. Außerdem ist es erstmals voll und ganz auf Multiplayer ausgerichtet.



Stammbaum:
Quake ('96),
Quake 2 ('97),
Quake 3 Arena (ca. '99)

8. Ultima Underworld

Genre: Rollenspiel **Hersteller:** Origin

Inhalt: Bei seiner einsamen Untergrundexpedition reibt sich der Avatar ob der realistischen 3D-Spielwelt samt Rätseln und Bewohnern verblüfft die Äuglein. **Verdienste:** Ultima Underworld bescherte uns die erste glaubhafte 3D-Simulation einer virtuellen Welt, in der man sich stufenlos drehen, umsehen und bewegen durfte. Objekte konnten aufgesammelt und in die Tiefen der Unterwelt geschleudert werden, bei den Echtzeitkämpfen spielten Timing und der richtige Abstand

zum Gegner eine wesentliche Rolle. Solche Innovationen verdankt das Rollenspiel-Genre einem Programm, das als Kleiner-Bruder-Ableger im Schatten der Ultima-Hauptserie konzipiert war. Im Prä-Pentium-Zeitalter der 2D-Grafikkarten war die dreidimensionale Underworld-Spielwelt ein technisches Meisterwerk. **Aktuell:** Bei Origin wird angeblich über ein Action-lastiges Projekt mit dem Arbeitstitel Ultima Underworld 3 nachgedacht, aber offiziell ist noch nichts verlautbart.



Stammbaum:
Ultima Underworld: The Stygian Abyss ('92),
Ultima Underworld 2: The Labyrinth of Worlds ('93)

9. WarCraft 2

Genre: Echtzeit-Strategie **Hersteller:** Blizzard

Inhalt: Diplomatische Spannungen zwischen Menschen und Orks resultieren in wilden Fantasy-Echtzeitkonflikten zu Wasser, zu Lande und in der Luft. **Verdienste:** Bereits ein Jahr vor Command&Conquer legte Blizzard das noch simple, aber bereits mit Ressourcenabbau und Echtzeitschlachten gesegnete WarCraft vor. Der große Durchbruch gelang Weihnachten '95 mit WarCraft 2, das sich nicht nur durch Fantasy-Szenario und hochauflösende Grafik vom Konkurrenten

C&C abhob. Gekämpft wurde auch zu Wasser und auf hoher See, Magier schleuderten Zaubersprüche, und ein Editor erlaubte das Basteln eigener Karten. Genug Innovationen, um sich einen Ehrenplatz in der Strategiegeschichte zu sichern. **Aktuell:** Für Internet-Spieler ist die neue Battlenet-Edition interessant, die in diesen Tagen erscheint. Im Laufe des nächsten Jahres soll WarCraft 3 folgen, das sich von Massenschlachten abwendet und mehr auf Taktik und Rollenspiel-Elemente setzt.



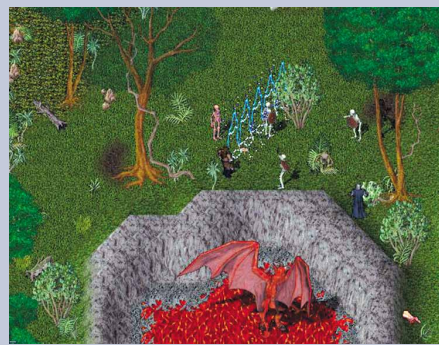
Stammbaum:
WarCraft ('94),
WarCraft 2 ('95),
Beyond the Dark Portal (Addon, '96),
WarCraft 2 Battle-net Edition ('99),
WarCraft 3 (ca. 2000)

10. Ultima Online

Genre: Online-Rollenspiel **Hersteller:** Origin

Inhalt: Besuchen Sie das Online-Königreich Britannia, das von Tausenden menschlicher Mitspieler aus der ganzen Welt bevölkert und gestaltet wird. **Verdienste:** Und sie rechnen sich doch: Ultima Online bewies der staunenden Fachwelt, daß Internet-Spiele nicht nur faszinierend, sondern auch gewinnträchtig sind. Rund 125.000 aktive Abonnenten zahlen jeden Monat knapp zehn Dollar, um mit einem Alter Ego durch Britannia zu latschen. Diese Abo-Gebührenstruktur war ebenso

innovativ wie die Größe der Online-Spielwelt. Tausende von Personen können gleichzeitig miteinander quatschen, handeln, flirten oder kämpfen. Die Nachahmer ließen nicht lange auf sich warten: Sonys Everquest ging bereits an den Start; Microsofts Asheron's Call soll in Kürze folgen. **Aktuell:** Seit wenigen Monaten wird das Programm auch in Deutschland vertrieben. Vor kurzem gab Origin zudem die Entwicklung von Ultima Online 2 bekannt, das eine 3D-Grafikkengine verwenden wird.



Stammbaum:
Ultima Online ('97),
The Second Age ('98),
Ultima Online 2 (ca. 2001)



Genre: Rollenspiel **Hersteller:** Blizzard

Inhalt: Materialistisch gesinnter Held verhackstückt in Kellern nistende Monsterhorden, um Gold und Tand zu raffen.

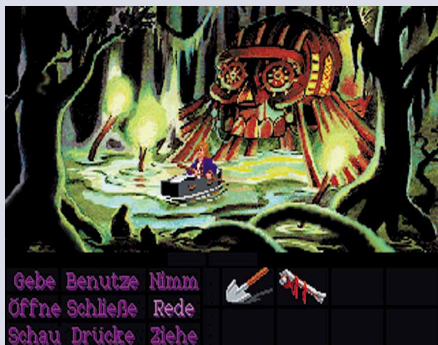
Verdienste: Der Sinn des Lebens läßt sich bei Rollenspielhelden auf »mehr, mehr, mehr« reduzieren. Verklöppelte Monster sorgen für mehr Erfahrungspunkte, mehr Helden-Leistungsvermögen, mehr Ausrüstungsgegenstände. Diese schlichte Motivations-Triebfeder ist die Spaßgrundlage für Diablo. Die Verquickung von Action und Rollenspiel mit guter Grafik und ge-

schmeidiger Bedienung machte das Abtauchen in immer tiefere Dungeon-Etagen zum suchterregenden Selbstzweck. In einer Ära der Design-Verkomplizierung zeigte uns Diablo, daß Spielwitz wichtiger ist als Komplexität. Sein Erscheinen markierte zugleich die Geburt der populärsten Internet-Spielwiese, dem Battlenet.

Aktuell: Das Addon Hellfire veredelte Diablo schon 1997, nach rund drei Jahren Wartezeit soll der Nachfolger Diablo 2 noch kurz vor Weihnachten erscheinen.

Diablo 11.

Stammbaum: Diablo ('96), Diablo Hellfire (Addon, '97), Diablo 2 (ca. '99)



Genre: Adventure **Hersteller:** LucasArts

Inhalt: Die Mär vom ambitionierten Nachwuchspiraten Guybrush und seinen abenteuerlichen Begegnungen mit dem unten Südsee-Kapitän LeChuck.

Verdienste: Jüngling Guybrush Threepwood wird im Rahmen seiner Freibeuter-Aufnahmeprüfungen mit dem übellaunigen Spukpiraten LeChuck konfrontiert. Guybrushs Weg zum Happy-End führt über penetrante Gebrauchschiß-Verkäufer, gewonnene Beschimpfungsduelle und viele Liter Grog. Die Monkey-Island-

Trilogie ist die Quintessenz von allem, was Grafik-Adventures schön und gut macht. Geschliffene Dialoge sorgen für die höchste Gag-Dichte, die je auf PC-Monitoren registriert wurde. Vor allem waren es aber die ebenso einfallsreichen wie logischen Rätsel, die uns an die salzwäßrige Scherzladung fesselten.

Aktuell: Die Flaute im Adventure-Genre und ihre Folgen: Nach dem 98er-Nachzügler Curse of Monkey Island hat LucasArts keine weiteren Piratenpläne mehr.

Monkey Island 12.

Stammbaum: Secret of Monkey Island ('91), Monkey Island 2: LeChuck's Revenge ('92), Curse of Monkey Island ('98)



Genre: Rennspiel **Hersteller:** Microprose

Inhalt: Die immer noch realistischste Art und Weise, den Hochgeschwindigkeits-Kreisverkehr der Formel-1-Boliden in der heimischen Stube zu bestreiten.

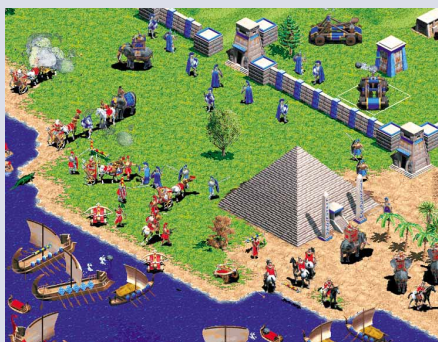
Verdienste: Der Engländer Geoff Crammond war schon in den 80er Jahren (Revs) der angesehenste Fahrlehrer der Rennspielgemeinde. In den 90ern widmete er sich mit Hingabe der Formel 1 und lieferte dabei die Niveaureferenz im PC-Rennzirkus ab. Das mittlerweile über drei Jahre alte Grand Prix 2 gilt immer noch als an-

spruchsvollste Fahrsimulation. Hervorragende Computergegner, 16 genau nachgebildete Originalstrecken und umfangreiche Tuningoptionen bürgen für Langzeitmotivation und Authentizität. Verschiedene zuschaltbare Fahrhilfen lassen geduldigen Einsteigern durchaus eine Chance; auf dem höchsten Level ist selbst Schumi gefordert.

Aktuell: Langsam, aber sicher kommt Meister Crammond mit Grand Prix 3 voran. Rennspiel-Fans freuen sich auf aktualisierte Pisten, Autos und 3D-Kartensupport.

Grand Prix 2 13.

Stammbaum: Formula One Grand Prix ('92), Grand Prix 2 ('96), Grand Prix 3 (ca. 2000)



Genre: Echtzeit **Hersteller:** Ensemble Studios

Inhalt: Die Jahrtausende bereisen, faszinierende Kulturen kennenlernen und diese mit zeitgenössischem Kriegsgerät in Schutt und Asche legen.

Verdienste: Mit dem Erstlingswerk von Ensemble Studios wurde das Echtzeitstrategie-Genre erwachsen. Statt Fantasywesen und SF-Cyborgs tummeln sich in Age of Empires auf historischen Fakten basierende Volksstämme. Der Spieler setzt Arbeiter zum Ressourcenernten und Gebäudeaufbau ein, um schnell die Evolutionsleiter

zu erklimmen. Davon profitieren wiederum alle Militäreinheiten, die von Erfindungen begünstigt den Nachbarstamm effizient plätten. Liebevoll animierte Grafik, schlanke Steuerung und feingeschliffenes Design machten das Programm zum millionenfach verkauften Bestseller.

Aktuell: Age of Empires 2 kassierte mit 93 Spielspaß-Prozent die höchste Gesamtwertung in der GameStar-Geschichte. Bevor's an den dritten Teil geht, dürfte Ensemble das eine oder andere Addon abliefern.

Age of Empires 14.

Stammbaum: Age of Empires ('97), The Rise of Rome (Addon, '98), Age of Empires 2: The Age of Kings ('99)



Genre: Rollenspiel **Hersteller:** Looking Glass

Inhalt: PSI-begabter Cyborg-Held kann jedes Talent brauchen, um den einsamen Kampf gegen eine eigenwillige, höchst bösartige Computerintelligenz zu bestehen.

Verdienste: Es gehört schon ein gewisses Maß an kreativer Dreistigkeit dazu, die Genres Rollenspiel, Adventure und Action zu verquirlen. Vor allem, wenn man das Jahr 1994 schreibt und diese spielerische Exotenmischung auch noch kühn mit einer 3D-System inszeniert. Das unkonventionelle System Shock präsentiert nicht

nur ein einfallsreiches Spielprinzip, bei dem man Mutanten meuchelt, Sicherheitssysteme überlistet und seine Talente nach Belieben ausbaut. Hochgradig furchterregend ist die bedrohliche Atmosphäre, absolut fesselnd die Story: Shodan überzeugt als eine der besten Bösewichterscheitungen der Spielegeschichte.

Aktuell: Das superbe System Shock 2 ist gerade erst erschienen. Der Schluß legt eine weitere Fortsetzung nahe, aber eine offizielle Ankündigung steht bislang aus.

System Shock 15.

Stammbaum: System Shock ('94), System Shock 2 ('99)

16. Rebel Assault

Stammbaum:
Rebel Assault ('93),
Rebel Assault 2 ('95)

Inhalt: Die Rebellion bekämpft das böse Imperium in simplen, aber technisch wegweisenden Actionhäppchen.

Verdienste: Vor sechs Jahren durften sich die Hersteller von CD-ROM-Laufwerken bei LucasArts' Rebel Assault bedanken.

Die im Star-Wars-Universum angesiedelte Ballerei zog sich ihre vielbestaunten Hintergrundgrafik-Filme direkt von der CD – ein überzeugender Beweis für die Nützlichkeit des neuen Mediums. Bye-bye Floppy Disk: Von den Rebel Assault-Verkaufszah-

Genre: Actionspiel **Hersteller:** LucasArts

len ermutigt, richteten immer mehr Spielehersteller ihre Entwicklung auf CD-ROMs aus.

Aktuell: Nach zwei Spielen gingen die CD-Rebellen in Rente. LucasArts setzte bei späteren Star-Wars-Titeln auf 3D-Kartenberechnung statt Videoabgenudel.



17. Half-Life

Stammbaum:
Half-Life ('98),
Team Fortress Classic (Addon, '99),
Opposing Force (Addon, ca. '99)

Inhalt: Wissenschaftler tauscht Bunsenbrenner mit Waffensammlung, um Monster aus einer fremden Dimension nebst Soldaten zu bekämpfen.

Verdienste: Das 3D-Action-Genre war Ende 1998 in einer kreativen Sackgasse gelandet. Entspre-

chend euphorisch wurde die Ankunft von Half-Life begrüßt. Das Erstlingswerk von Valve Software war nicht »nur« ein technisch kompetenter Shooter mit erstklassig designten Levels, sondern setzte neue Maßstäbe bei Story und Spielatmosphäre. Innerhalb

Genre: 3D-Action **Hersteller:** Valve

der Grafikengine inszenierte Ereignisse sorgten immer wieder für belebende Adrenalinstöße.

Aktuell: In Kürze erscheint das Addon Opposing Force. Team Fortress 2 soll im Jahr 2000 neue Standards für Multiplayer-Teamaction setzen.



18. NHL Hockey

Stammbaum:
NHL Hockey ('93),
NHL 95 ('94),
NHL 96 ('95),
NHL 97 ('96),
NHL 98 ('97),
NHL 99 ('98)

Inhalt: Schließen Sie eine Zahnmaterial-Zusatzversicherung für Ihr Engagement in der härtesten Eishockey-Liga der Welt ab.

Verdienste: In den frühen 90er Jahren legte Electronic Arts die Grundlage für sein heute gewaltiges Sportspiel-Imperium. Mit

hervorragendem Spielgefühl, wohlgeratenen Statistikbergen und geschneigelter Präsentation eroberte NHL Hockey die Fans im Sturm. Im Laufe der Jahre wurde die Serie konsequent verbessert, verschönert und setzte mit Innovationen wie

Genre: Sportspiel **Hersteller:** Electronic Arts

der Umstellung von Sprites auf 3D-Grafik (NHL 96) wichtige Trends für das gesamte Genre.

Aktuell: Die kürzlich erschienene Neuauflage NHL 2000 krönt die bisherige Seriengeschichte, der Spielablauf ist ausgewogener denn je, die Optik Spitze.



19. X-Wing

Stammbaum:
X-Wing ('93),
TIE Fighter ('94),
X vs. TIE ('97),
Balance of Power (Addon, '98),
X Alliance ('99)

Inhalt: Steuern Sie Raumschiffe aus der klassischen Star-Wars-Trilogie durch anspruchsvolle Weltraummissionen.

Verdienste: Larry Holland hatte für LucasArts bereits historische Flugsimulationen (Battle of Britain, SWOTL) program-

miert, als ihn der Ruf der Macht erteilte. Sein Star-Wars-Debüt X-Wing bot entsprechend anspruchsvolle Kost, die sich spielerisch vom Action-lastigeren Wing Commander abgrenzte. Die X-Wing-Serie gilt als Referenz für gehobene Weltraum-

Genre: Weltraumspiel **Hersteller:** LucasArts

schlachten – der Star-Wars-Atmosphärebonus hat freilich auch nicht geschadet.

Aktuell: Mit X-Wing Alliance feierte die Serie kürzlich einen würdigen Abschluß. Trotz Episode-1-Schub ist derzeit kein Weltraumkampf-Nachfolger in Sicht.



20. Falcon

Stammbaum:
Falcon ('87),
Falcon AT ('88),
Falcon 3.0 ('91),
Falcon Gold ('94),
Falcon 4.0 ('98)

Inhalt: Über den Wolken muß die Freiheit wohl grenzenlos sein – wenn man genug Raketen unter den Tragflächen hat.

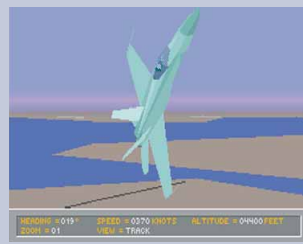
Verdienste: Im Laufe der Jahre häufte diese Simulationsserie reichlich Frequent-Flyer-Meilen an. Im Mittelpunkt steht die F-

16, ein beliebter Donnergol der amerikanischen Luftstreitkräfte. Spätestens seit der 3.0-Version von 1991 gilt die Falcon-Serie als Inbegriff der kompromißlos anspruchsvollen Jet-Simulation, die Spieler und Hardware gleichermaßen for-

Genre: Simulation **Hersteller:** Spectrum Holobyte/Microprose

dert. Die jüngste Ausgabe 4.0 setzte neue Maßstäbe – beispielsweise durch die dynamischen Kampagnenmissionen.

Aktuell: Derzeit bastelt das Entwicklerteam an einem Addon; weitere Fortsetzungen wurden noch nicht angekündigt.



21. Ultima 7

Stammbaum:
Ultima ('80),
U2 ('82), U3 ('83),
U4 ('85), U5 ('88),
U6 ('90), U7-1 ('92),
U7-2 ('93), U8 ('94),
U9 (ca. '99)

Inhalt: Seit 1980 im Dienste Britannias tätiger Held sucht neues Betätigungsfeld. Bitte nur ernstgemeinte Zuschriften!

Verdienste: Anspruchsvolle Interaktion, Handlungstiefgang mit philosophischen Ansätzen und Heldenfreundschaften, die

ein Rollenspiel-Leben lang halten: Die Ultima-Serie von Richard Garriott wurde schon in den 80er Jahren als Edel-Software gerühmt. In der Saison 92/93 begeisterte uns Ultima Nr. 7 samt Fortsetzung Serpent Isle als epische Fantasywelt-

Genre: Rollenspiel **Hersteller:** Origin

Simulation. Dauerheld Avatar bekam es zum Auftakt der dritten Trilogie mit dem Schlimmfinger Guardian zu tun.

Aktuell: Noch werden Wetten angenommen, ob das phantastisch aussehende Ultima 9 dieses Weihnachten fertig wird.



22. Fifa Soccer

Stammbaum:
Fifa Soccer ('94),
Fifa 96 ('95),
Fifa 97 ('96),
Fifa 98 ('97),
Fifa 99 ('98),
BL Stars 2000 ('99)

Inhalt: Menschen in kurzen Hosen errichten Abseitsfallen, bilden Viererketten und lieblosen sich, wenn ein Tor fällt.

Verdienste: Bevor Electronic Arts im WM-Jahr 1994 sein Fußballdebüt ablieferte, waren die Fans noch nicht verwöhnt: Ein

schlechtes Gekicke wie Sensible Soccer stellte damals die relative Referenz im sportlich unterentwickelten PC-Aufgebot dar. Die Konsolenumsetzung Fifa Soccer begeisterte spontan mit solider Spielbarkeit; schon der Nachfolger sorgte für den grafi-

Genre: Sportspiel **Hersteller:** Electronic Arts

schönen Sprung ins 3D-Fußballzeitalter. Schöner und anspruchsvoller wird nirgends auf dem PC gekickt.

Aktuell: Nach dem Schmalspur-Ableger Bundesliga Stars erscheint in diesen Tagen mit Fifa 2000 die neueste Version.





Genre: Strategiespiel **Hersteller:** Bullfrog

Inhalt: Nun wachset und mehret Euch... solange keine Erdbeben dazwischenkommen.

Verdienste: Das ursprünglich für Atari ST und Amiga entwickelte Molyneux-Meisterwerk gründete das Götterspiel-Genre und gehört zu den Strategie-

Weichenstellern des Jahrzehnts. Der Spieler versucht sich als Gott-kompatibles Überwesen und beeinflusst mit Naturkatastrophen die Spielwelt. Freundliche und feindliche Sterbliche wuseln in hektischer Echtzeit über die Wiese; letztendlich

muß Ihr Volk die Vorherrschaft auf der Karte erringen. Auch die isometrisch dargestellte Grafik anstelle der damals üblichen Draufsicht war wegweisend.

Aktuell: Nach langer Populous-Pause erschien 1998 der mäßig erfolgreiche dritte Teil der Serie.

Populous 23.

Stammbaum:
Populous ('90),
Populous 2 ('92),
Populous 3 ('98)



Genre: Simulation **Hersteller:** Sublogic/Microsoft

Inhalt: Geflügeltes Ernsthaftigkeits-Bollwerk, das vielen Ernstmenschen als Einstiegsdroge in Sachen Computerspiele diente.

Verdienste: Schon lange bevor Microsoft sich voll zu Spielen bekannte, wurde der Flight Simulator still und heimlich

durchs Angebot gemogelt. Die stockseriöse zivile Flugsimulation ist längst Kult und erfreut sich einer großen Schar von Addons und fanatischen Anhängern. Mit dem weniger strengen Combat Flight Simulator gehen Kapitän Gates und seine Besat-

Flight Simulator 24.

zung inzwischen auch auf Gelegenheitsspieler-Fang.

Aktuell: Die Veröffentlichung von Flight Simulator 2000 steht unmittelbar bevor. Neben der Normalversion bietet eine »Professional Edition« noch mehr Tools und Flugzeuge.

Stammbaum:
FS ('79), FS 2 ('81), FS 3 ('88), FS 4 ('89), FS 5.0 ('93), FS 5.1 ('95), FS 98 ('97), FS 2000 (ca. '99)



Genre: Aufbauspiel **Hersteller:** Blue Byte

Inhalt: Mit Vollbeschäftigung und effizientem Gütertransport siedelt man konkurrierende Nachbarvölker von der Karte.

Verdienste: Aufbastrategie-Innovation made in Mülheim. Bei Blue Bytes Siedlern ist die clevere Platzierung von Gebäuden

die halbe Miete: Wenn die Titelhelden beim Verteilen von Rohstoffen und Endprodukten zu weit latschen müssen, gerät das Wirtschaftswunder ins Stocken. Starke Ressourcen-Komponente und putzige Animationen verleihen der Serie ihren eigenen

Charme. Die Siedler haben ihr Terrain in der Echtzeit-Aufbauwelt abgesteckt und inspirierten den Tophit Anno 1602.

Zukunft: Hersteller Blue Byte hat vor kurzem das vierte Siedler-Spiel fürs Weihnachtsgeschäft 2000 angekündigt.

Die Siedler 25.

Stammbaum:
Die Siedler ('94),
Die Siedler 2 ('96),
Die Siedler 3 ('98)



Genre: Actionspiel **Hersteller:** 3D Realms

Inhalt: Duke, der coolste Actionheld des Jahrzehnts, putzt freche Aliens im Eiltakt weg.

Verdienste: Der Macho mit den coolen Sprüchen blickt auf eine erstaunliche Karriere zurück. In den frühen 90ern in Shareware-Windeln liegend, widmete sich

Klein-Duke zunächst bei Seitenansicht dem Plattform-Actiongenre. 1996 wurde er erwachsen und dreidimensional: Schwarzer Humor und gewitztes Design sorgten dafür, daß sich der (in Deutschland indizierte) Shooter Duke Nukem 3D zum Kultspiel

mauserte. Duke war der erste charakteristische Held in einem Genre, bei dem die Spieler vorher nur in die Rolle anonymer Nobodys geschlüpft waren.

Aktuell: Auf Basis der Unreal-Engine soll die Serie fortgesetzt werden: Duke Nukem Forever.

Duke Nukem 3D 26.

Stammbaum:
Duke Nukem ('91),
Duke 2 ('93),
Duke 3D ('96),
Duke Nukem Forever (ca. 2000)



Genre: Aufbauspiel **Hersteller:** Microprose/PopTop

Inhalt: Mit suchterregender Lokomotiv-Aufbaustrategie lassen sich mit Leichtigkeit viele rosarote Wochenenden füllen.

Verdienste: Bevor sie den rundenbasierten Strategie-Meilenstein Civilization vollendeten, lieferten Sid Meier und Bruce

Shelley dieses Aufbauspiel ab. Schienenverlegung und Fahrplan-Management erwiesen sich als verblüffend fesselnde Tätigkeiten. Die niedliche Thematik, hervorragende Spielbarkeit und eine zufällig generierte, dynamische Landkarte machten

Railroad Tycoon zu einem wichtigen Aufbauspiel-Pionier.

Aktuell: Ohne Beteiligung der Originaldesigner erschien letztes Jahr das grafisch zeitgemäße Railroad Tycoon 2, zu dem es inzwischen das Addon The Second Century gibt.

Railroad Tycoon 27.

Stammbaum:
Railroad Tycoon ('90),
RT Deluxe ('93),
RT 2 ('98),
The Second Century (Addon, '99)



Genre: Rennspiel **Hersteller:** Electronic Arts

Inhalt: Achtung, Autofahrer – auf hübschen Überlandkursen kommen Ihnen sündteure Flitzer mit stark überhöhter Geschwindigkeit entgegen.

Verdienste: Landstraßen mit Zivilverkehr statt geschlossener Rennpisten: Electronic Arts'

Rennserie setzte von Anfang an auf einen gewissen Wiedererkennungswert beim zünftigen Gasgeben und lud zu Testfahrten mit realistischen Seriensportautos ein: Wo sonst kann man BMWs, Ferraris und Porsches ohne Reue in der Bö-

schung versenken? Spielerisch beherrscht Need for Speed den Mittelstreifen zwischen simplen Actionrasereien und ambitionierten Fahrsimulationen.

Aktuell: Vor wenigen Monaten erschien Teil 4, bei dem Unfälle erstmals Wirkung zeigten.

Need for Speed 28.

Stammbaum:
NfS ('95),
NfS 2 ('97),
NfS 3 ('98),
NfS 4 ('99)



Genre: Aufbauspiel **Hersteller:** Sunflowers

Inhalt: Arbeitswillige Auswanderer errichten im Jahre 1602 eine flott florierende Inselkolonie.

Verdienste: Ein hausbacken anmutendes Wirtschafts-Strategiespiel aus deutscher Entwicklung stellte letztes Jahr die sammelte Promi-Konkurrenz in

den Verkaufszahlen-Schatten. Mit dem gemütlich-gehaltvollen Anno 1602 lieferte Sunflowers ein historisch angehauchtes Aufbauleinod ab, das alte Siedler-Fans und Gelegenheitsspieler gleichermaßen ansprach. Der komplexe Güterkreislauf

samt Handel mit anderen Inseln verleiht Anno 1602 enorme Zeitfresser-Qualitäten.

Aktuell: Die neue Königs-Edition enthält Hauptprogramm und Addon Neue Inseln, Neue Abenteuer. Nächstes Jahr soll Anno 1503 die Segel setzen.

Anno 1602 29.

Stammbaum:
Anno 1602 ('98),
Neue Inseln,
neue Abenteuer (Addon, '99),
Anno 1503 (ca. 2000)

30. Dune 2

Stammbaum:
Dune 2 ('92),
Dune 2000 ('98)

Inhalt: Drei aggressive Adelshäuser kämpfen im Spiel zum Film zum Buch um die Macht auf dem Wüstenplaneten.

Verdienste: 1992 ließ Virgin zwei Spiele auf der Basis der Filmlicenz von der Wüstenplanet entwickeln. Cryos Dune war zuerst

da und entpuppte sich als leicht dahinrieselndes Light-Adventure. Westwood lieferte seine Filminterpretation später ab und erntete dafür eine »2« im Titel. Mit den Einnahmen vom Spice-Ernten baut man seine Basis aus und bastelt nettes Kriegs-

gerät, um die verfeindeten Fraktionen vom Sand zu fegen. Dune 2 legte die Grundlage für den Echtzeitstrategie-Boom, der Mitte der 90er Jahre entbrannte.

Aktuell: Im Sommer 1998 erschien Dune 2000, ein behutsam modernisiertes Remake.



31. Baldur's Gate

Stammbaum:
Baldur's Gate ('98), Tales of the Sword Coast (Addon, '99), Baldur's Gate 2 (ca. 2000)

Inhalt: Ein halbes Dutzend Reisender erkundet die Schwertküste, bekämpft Monster und übt sich in der Charakterentwicklung.

Verdienste: Baldur's Gate revitalisierte die Sparte der AD&D-Rollenspiele, indem es spielerischen Tiefgang mit appetitlicher

Optik und simpler Bedienung kombinierte. Die Steuerung einer sechsköpfigen Party wurde mit Finessen wie den jederzeit pausier- und beeinflussbaren Echtzeitkämpfen versehen. Baldur entpuppte sich als kommerzieller Überraschungserfolg und

Genre: Rollenspiel **Hersteller:** Bioware

förderte eine allgemeine Rollenspiel-Renaissance.

Aktuell: Letztes Lebenszeichen war die Zusatz-CD Tales of the Sword Coast. Bioware werkelt an Baldur's Gate 2, während Interplay mit der BG-Engine den Ableger Icewind Dale produziert.



32. Day of the Tentacle

Stammbaum:
Maniac Mansion ('88),
Day of the Tentacle ('93)

Inhalt: Tentakeliger Kumpel eines introvertierten Wissenschaftlers mutiert und greift nach der Weltherrschaft.

Verdienste: Das Vorgängerspiel Maniac Mansion war gleichbedeutend mit der Geburt des modernen Grafik-Adventures. Ron

Gilbert und Gary Winnick kombinierten damals revolutionäre Anklickbedienung mit einer Pointen-sicheren Story um einen verrückten Wissenschaftler, die sogar eine (erfolglose) Fernsehserie gebar. Im Nachfolger Day of the Tentacle wurde die

Genre: Adventure **Hersteller:** LucasArts

Geschichte inspiriert weitergesponnen. Der Spieler wechselte temporal rätselnd zwischen drei Zeitzonen, in die es das Helden-trio diesmal verschlagen hatte.

Aktuell: Dr. Fred antwortet nicht: Seit sechs Jahren wartet die Fangemeinde vergeblich auf Teil 3.



33. Myst

Stammbaum:
Myst ('94),
Riven ('97)

Inhalt: Eine schöne, fremde Welt, deren Vergangenheit und Bedeutung langsam und streng logisch enträtselt werden.

Verdienste: Anklickbare Standbilder und abstrakte Puzzles – das war überraschenderweise die richtige Formel, um ein Mil-

lionenpublikum zu gewinnen. Das verschlafene Adventure Myst traf mit seiner ästhetischen Hires-Grafik und der minimalistischen Bedienung den Nerv des Heers abenteuerlustiger Gelegenheitszocker. Es gilt als das meistverkaufte PC-Spiel

Genre: Adventure **Hersteller:** Broderbund

aller Zeiten – kein Wunder, daß in der Folge lange Zeit zahlreiche, zumeist üble Myst-Clones den Markt überschwemmten.

Aktuell: Außer Riven nichts gewesen: Adventures sind derzeit out und weitere Myst-Fortsetzungen folgerichtig nicht in Sicht.



34. Alone in the Dark

Stammbaum:
Alone in the Dark ('92), Alone in the Dark 2 ('93), Alone in the Dark 3 ('94), Alone in the Dark 4 (ca. 2000)

Inhalt: Unerschrockener Detektiv stößt in einem Lovecraft'schen Gruselhaus auf Mysterien, Monster und innovative Polygon-Grafiktechnik.

Verdienste: Die wenigsten PC-Spieler konnten im Jahr 1992 »Polygone« richtig buchstabie-

ren, als Infogrames die Fachwelt mit Alone in the Dark verblüffte. Statt auf die Adventure-üblichen Sprites und Seitenansicht zu vertrauen, wurden die 3D-Spukhausbewohner aus wechselnden Blickwinkeln gezeigt. Die Anreicherung der Puzzles mit

Genre: Action-Adventure **Hersteller:** Infogrames

direkter Charaktersteuerung, Zweikampffaction und Extrawaffen sorgte für eine neuartige spielerische Mischung.

Aktuell: Nach zwei Fortsetzungen schloß die Serie Ende 1994 ein, doch fürs Weihnachtsgeschäft 2000 ist Teil 4 geplant.



35. Lemmings

Stammbaum:
Lemmings ('91),
Lemmings 2 ('93), World of Lemmings ('94),
3D Lemmings ('95)

Inhalt: Todesverachtend drauflosmarschierende Dusselchen werden dank beherrzter Spieler vorm Aussterben bewahrt.

Verdienste: Eines der originellsten und fesselndsten Tüftelkonzepte der Spielegeschichte. Den ebenso niedlichen wie doofen

Lemmings muß der Spieler genau verklickern, was sie machen sollen. Durch die richtige Kombination von Buddlern, Brückenbauern & Co. wird der Weg zum rettenden Ausgang geebnet. Das war nicht nur niedlich, sondern brachte auch ungewohnte

Genre: Denkspiel **Hersteller:** Psygnosis

Echtzeitthetik ins Denkspielgenre. Bei den Nachfolgern verlor sich der Spielwitz leider in übermäßigen Verkomplizierungen.

Aktuell: Psygnosis denkt gerade über eine Fortsetzung des Klassikers unter dem Arbeitstitel Lemmings Revolution nach.



36. Links

Stammbaum:
Links ('91), Links 386 Pro ('92),
Links LS ('96),
Links Extreme ('99), Links LS 2000 ('99)

Inhalt: Die elitären Freuden des Golfsports ohne horrende Clubgebühren und vor sich hintrödelnde Rentnergruppen.

Verdienste: Ein Golfspiel, das sich um die Verbreitung hochgezüchteter Hardware verdient macht? Das gab's Anfang die-

ses Jahrzehnts tatsächlich. Um seine digitalisierten Fairways zusammenzufriemeln, beharrte Links 386 auf der Rechnerkraft eines eben solchen Prozessortyps – und das zu einer Zeit, in der viele Spieler noch mit 286-ATs lebten. Durch diffizile Ball-

Genre: Sportspiel **Hersteller:** Access

physik und seine oft kopierte Schwungsteuerung setzte der Enkel des C64-Klassikers Leader Board spielerische Maßstäbe.

Aktuell: Ohne große Änderungen, aber mit insgesamt sechs Kursen bestückt wurde die Neuauflage Links LS 2000.



37.

Indiana Jones 4

Stammbaum: Indiana Jones and the Last Crusade ('89), Indiana Jones and the Fate of Atlantis ('92)

Inhalt: Exklusiv auf dem PC sucht Leinwandlegende Indy Jones nach dem versunkenen Kontinent Atlantis.

Verdienste: Mit Wortwitz, Faustkämpfen und kreativem Rätseln kommt der Archäologe von Welt voran. Es war der zwei-

te Adventure-Auftritt des Kinohelden Indiana Jones und zugleich ein Höhepunkt des klassischen Grafikadventure-Genres: Fate of Atlantis ist ein Bollwerk knackiger Puzzles und stattlicher Komplexität. Drei verschiedene Lösungswege mit un-

Genre: Adventure **Hersteller:** LucasArts

terschiedlichen Designschwerpunkten sorgten für ungewöhnliche Handlungsvielfalt.

Aktuell: Atlantis-Designer Hal Barwood ist auch der Projektleiter beim nächsten Indy-Spiel Turm von Babel, das allerdings mehr Action-orientiert ist.



38.

MechWarrior 2

Stammbaum: MechWarrior ('89), MW 2 ('95), Ghost Bear's Leg. (Addon, '96), Mercenaries ('96), MW 3 ('99)

Aktuell: Gezielte Gegnerschrottung und Einzelteile-Klau mit übergroßen Kampfrobotern. **Verdienste:** In der zweiten Hälfte der 90er Jahre entwickelten sich Mechspiele zu einem eigenen Simulations-Subgenre. Entscheidender Wegbereiter für die

riesigen Roboter war die MechWarrior-Reihe, die mit einer offiziellen Lizenz des Battletech-Spieluniversums gesegnet ist. Das Plündern der Wracks erledigter Gegner macht eines der Highlights der Schwermetallschlachten in 3D aus. Die Li-

Genre: Mechspiel **Hersteller:** Activision/Microprose

zenz wanderte von Activision zu Microprose, wo die gelungene dritte Folge entstand.

Aktuell: Das Programmiererteam von MechWarrior 3 wird wahrscheinlich eine Fortsetzung für Microsoft entwickeln, dem neuen Inhaber der Battletech-Lizenz.



39.

Comanche

Stammbaum: Comanche ('92), Comanche 2 ('95), Comanche 3 ('97), Comanche 4 (ca. 2000)

Inhalt: Bodennah und schwer bewaffnet knattert die Helikopter-Elite über Voxel-Neuland.

Verdienste: Novalogic injizierte seiner Kampfhubschrauber-Serie eine kräftige Dosis Actionspielgefühl und entflatterte in Richtung »Wing Commander

mit Rotoren«. Diese spielerische Mischung mit reduziertem Simulations-Kalorienanteil war ebenso erfrischend wie erfolgreich, was nicht zuletzt an der damals neuartigen Voxelgrafik lag. Dadurch gelangen viele Jahre vor Einführung der Beschleu-

Genre: Flugsimulation **Hersteller:** Novalogic

nigerkarte auf mäßig schnellen PCs imposante 3D-Spielwelten mit Schluchten und verhältnismäßig vielen Bodendetails.

Aktuell: Bald gibt's wieder was auf die Rotoren, denn Comanche 4 soll im Lauf des nächsten Jahres erscheinen.



40.

Battlezone

Stammbaum: Battlezone ('98), Red Odyssey (Addon, '98), Battlezone 2 ('99)

Inhalt: Strategischer Basisbau im Sonnensystem, bei dem Sie sich kurzerhand in beliebige Kampfvehikel schwingen.

Verdienste: Undank ist der Welt Lohn: Da kombiniert Activision Elemente aus Echtzeit-Strategie, Action und SF-Simulation

zu einem neuartigen, anregenden Spielegemisch – aber die Verkaufszahlen bleiben hinter den Erwartungen zurück. Battlezones mutiger Designweg begeisterte die Kritiker, überforderte aber viele Mainstream-Käufer. Vielleicht waren die aber

Genre: 3D-Strategie **Hersteller:** Activision

bloß irritiert: Mit dem gleichnamigen Atari-Automaten aus den frühen 80er Jahren hatte der SF-Titel nur den Namen gemein.

Aktuell: Mit entschlackter Bedienung, neuer 3D-Engine und erhöhtem Actionanteil soll Battlezone 2 Boden gutmachen.



41.

Jedi Knight

Stammbaum: Dark Forces ('95), Jedi Knight ('97), Obi-Wan (ca. 2000)

Inhalt: Um hauptberuflicher Jedi-Ritter zu werden, muß Kyle Katarn kämpfen und wählen – zwischen der hellen und der dunklen Seite der Macht.

Verdienste: Mit der Star-Wars-Lizenz läßt sich eigentlich jeder Blödsinn verkaufen, wie Die

Dunkle Bedrohung eindrucksvoll bewies. Bei Jedi Knight prallte der starke Story-Background auf ein ebenbürtig gutes Spieldesign. In dem 3D-Shooter gibt man den Feinden mit Laserschwert und Extrawaffen Saures. Abwechslungsreiches Leveldesign und

Genre: 3D-Action **Hersteller:** LucasArts

allmählich erlernbare Macht-Sonderfähigkeiten machen Jedi Knight zu einem der intelligentesten Vertreter des Genres.

Aktuell: Auf der Basis des Episode-1-Kinofilms arbeitet LucasArts gerade an seinem nächsten 3D-Shooter Obi-Wan.



42.

Dungeon Keeper

Stammbaum: Dungeon Keeper ('97), Deeper Dungeons (Addon, '97), Dungeon Keeper 2 ('99)

Inhalt: Tiefbauverliebter Monster-Arbeitgeber verteidigt sein Revier gegen Übergriffe selbstherrlicher Helden und Konkurrenz-Kerkermeister.

Verdienste: Bevor er Bullfrog verließ und Lionhead gründete, vollendete Peter Molyneux noch

dieses erfrischende Abschiedsspiel. Als unterirdischer Dungeon-Bauer lockt man mit guter Infrastruktur tüchtige Monster an und wirft sie in den Kampf gegen lästige Helden oder Konkurrenten. Um diese humorvolle Idee wurden sorgsam ausge-

Genre: Echtzeit-Strategie **Hersteller:** Bullfrog

wählte Zutaten aus dem Aufbaugenre geschart. Als eines der ersten Strategiespiele traute sich Dungeon Keeper zudem eine 3D-Grafikengine zu.

Aktuell: Der eben angekündigte dritte Teil soll oberirdisch spielen – wo bleibt da der Dungeon?



43.

Commandos

Stammbaum: Commandos ('98), Im Auftrag der Ehre (Addon, '99), Commandos 2 (ca. 2000)

Inhalt: Ein sechsköpfiger Spezialistentrupp schleicht während des Zweiten Weltkriegs in Echtzeit durch Nazi-Lager.

Verdienste: Noch vor Baldur's Gate verwöhnte Commandos die Spieleraugen mit wunderschön gezeichneten Hinter-

grundbildern. Außerdem führt die oberkniffige Nazi-Hatz den Beweis, daß Echtzeit nicht zwangsläufig Hektik bedeutet – weil die verletzlichen Spezialisten möglichst nicht entdeckt werden dürfen, sind Taktik und überlegtes Vorgehen gefragt.

Genre: Echtzeit-Taktik **Hersteller:** Pyro

Erstmals markieren Leuchtkegel den Sichtbereich der Computersoldaten; wenn die KI-Gegner wegsehen, können Sie unentdeckt vorbeimarschieren.

Aktuell: Nach dem großen Erfolg von Commandos werkelt Pyro emsig an Teil 2.



44. Alpha Centauri

Stammbaum:
Alpha Centauri ('99),
Alien Crossfire
(Addon, '99)

Inhalt: Die zivilisierte Menschheit erreicht einen neuen Planeten und verfällt in den nächsten Forschungs-Rüstungs-Rausch.
Verdienste: Sich gegen modische Strategietrends stemmend, veröffentlichte Firaxis diesen Quasi-Nachfolger zu

Civilization. Rundenablauf statt Echtzeithektik, Tiefgang statt Grafikglitter – Alpha Centauri repräsentiert eine Rückbesinnung auf gute alte Spieleigenschaften. Der variantenreiche Ablauf ist mit einem hervorragenden Multiplayer-Modus gesegnet.

Genre: Strategie **Hersteller:** Firaxis

Vor allem aber gibt's die besten Computergegner des Genres – sie sind sehr schlau und wirken fast wie echte Menschen.

Aktuell: Das Addon Alien Crossfire erweitert das Spiel mit neuen Technologien, Parteien, Waffen und einem Fraktionseditor.



45. Dark Project

Stammbaum:
Dark Project ('98),
Dark Project
Gold ('99),
Dark Project 2
(ca. 2000)

Inhalt: 3D-Action kommt ganz ungewohnt auf leisen Diebes-Sohlen: »Bloß nicht erwischt lassen« statt »Auf sie mit Gebrüll«.
Verdienste: Das war doch mal eine wirklich innovative Idee: Ein 3D-Actionspiel, bei dem man möglichst gründlich herum-

Genre: Action-Adventure **Hersteller:** Looking Glass
schleichen und sich verstecken soll. Statt frontal die Gegner aufzumischen, lauscht der Meisterdieb im Zwielicht den Schritten naher Patrouillen, knockt arglose Wachen von hinten aus und schleift dann ihre reglosen Körper weg. Die subtile Diebestour

sorgt für Hochspannung mit zweckmäßiger Schummergrafik und bedrohlicher Soundkulisse.

Aktuell: Eine erweiterte Version namens Thief Gold kommt in diesen Tagen in die Geschäfte; der richtige Nachfolger The Mental Age folgt anno 2000.



46. Panzer General

Stammbaum:
PG ('94), PG 2
('95), Star G. ('96),
Fantasy G. ('96),
P. Admiral ('97),
PG 3D ('97), Dy-
nasty G. ('98)

Inhalt: Leicht verdauliche Rundentaktik im schwer verdaulichen Szenario des Zweiten Weltkriegs.
Verdienste: Mitte der 90er Jahre waren militärische Rundentaktik-Spiele auf einem Populartief angelangt. Die Hexfeld-

Altmeister von SSI revitalisierten das Genre, indem sie ihre Truppenkommandiererei mit zeitgemäßen Grafik- und Bedienungsstandards aufrüsteten. Der quicke Panzer General war nicht nur für Leute mit militärgeschichtlicher Vorbildung genießbar. Die erfolgreiche Serie gebär

Genre: Taktik **Hersteller:** SSI

allerlei Ableger im SF- und Fantasybereich und kehrte zuletzt wieder zu ihren Wurzeln zurück. **Aktuell:** Der gerade veröffentlichte vierte Teil (der in den USA Panzer General 3D heißt) krönt das Comeback mit verbessertem Spielprinzip und 3D-Engine.



47. Final Fantasy 7

Stammbaum:
Final Fantasy 7
('98),
Final Fantasy 8
(ca. '99)

Inhalt: Charismatischer Bösewicht mit lebhafter Vergangenheit hält eine wechselnd besetzte Heldengruppe auf Trab.
Verdienste: Die auf Nippon-Niedlichkeit getrimmte Spielfigurengrafik reizte zwar so manchen Geschmacksnerv, doch

spielerisch war das PC-Debüt der japanischen Konsolen-Kultserie ein Glücksfall. Enorme Komplexität und zahlreiche Storyverästelungen samt spielbaren Rückblenden lassen einen in die Final-Fantasy-Welt abtauchen. Das ungewöhnliche

Genre: Rollenspiel **Hersteller:** Square

Phasen-Kampfsystem mixt Runden- mit Hektik-Elementen. **Aktuell:** Die Fortsetzung Final Fantasy 8 bietet technisch bessere Grafik, spielerisch wird's noch einen Zacken anspruchsvoller. Die PC-Version soll zum Jahreswechsel erscheinen.



48. Bundesliga Manager

Stammbaum:
Bundesliga
Manager ('90),
Pro ('91), BM
Hattrick ('94),
BM 97 ('96),
BM 98 ('98)

Inhalt: Strategische und finanzielle Entscheidungen für einen Fußballverein treffen und den Aktionen des kickenden Personals fast tatenlos zusehen.
Verdienste: Erfunden wurde das merkwürdige Genre der Fußball-Strategiespiele schon in den 80er

Genre: Manager-Spiel **Hersteller:** Software 2000
Jahren: Transfers und Teamaufstellung fesselten beim englischen Football Manager. Software 2000 belebte das Spielprinzip mit Bundesliga-Flair, gefälligen Spielszenen-Grafiken und zahlengewaltiger Komplexität. Doch nach dem 91er-Klassiker

Bundesliga Manager Pro ging's langsam bergab, die Serie wurde immer komplizierter.

Aktuell: Die Originaldesigner haben sich inzwischen als Heart-Line selbständig gemacht und produzieren fleißig neue Manager (Kurt, Kicker Manager).



49. Pool of Radiance

Stammbaum:
Pool of Radiance
('89),
Pools of Darkness
('91),
Pool of Radiance 2
(ca. 2000)

Inhalt: Die Gemeindeverwaltung von New Phlan bedarf der Dienste von sechs entwicklungs-fähigen Fantasyhelden.
Verdienste: Die erste große AD&D-Computerserie für den PC prägte den Rollenspielmarkt in den frühen 90er Jahren. Re-

gelgerecht schnitzte man sich jedes Partymitglied individuell zusammen und erlebte dann taktisch anspruchsvolle Rundenkämpfe. Die stellten im Vergleich zu den seinerzeit üblichen Primitivprügeleien einen enormen Evolutionssprung dar.

Genre: Rollenspiel **Hersteller:** SSI

Auch die Aufbereitung der reichhaltigen Story war ungewöhnlich. Einzelne Textabsätze mußte man im dicken Handbuch nachschlagen, was ganz nebenbei ein prima Kopierschutz war.

Aktuell: SSI sitzt derzeit am vielversprechenden Nachfolger.



50. Descent

Stammbaum:
Descent ('95),
Descent 2 ('96),
Descent 3 ('99)

Inhalt: Durchgedrehte Roboterbedienste kosmischer Bergwerksminen werden durch die 360-Grad-Flugkünste eines Gleiterpiloten entschärft.
Verdienste: In 3D-Shootern hat man meistens festen Boden unter den Füßen, bewegt sich aber

nur selten nach oben und unten. Bei Descent ging's auch steuer-technisch dreidimensional zur Sache: Das eigene Miniraumschiff kann man beim Flug durch enge Bergwerkstollen um die eigene Achse drehen und frei durch die Luft schwirren lassen.

Genre: 3D-Action **Hersteller:** Interplay

Die Grafiktechnik begeisterte auch durch ihre dynamischen Lichteffekte. Spielerisch gab es eine neuartige Mischung aus Fluggeballer und Puzzle-Elementen.

Aktuell: Letzten Sommer wurde die Reihe mit dem schwungvollen Descent 3 fortgesetzt.



Fallout Rollenspiel, Interplay, 1997 Verdienst: Schwarzhumoriges, Wasteland-inspiriertes Endzeit-Rollenspiel.	51.	Lands of Lore Rollenspiel, Westwood, 1993 Verdienste: Teil 1 ist ein herrlich unkompliziertes Fun-Rollenspiel.	68.	Indy Car Racing Rennspiel, Papyrus, 1993 Verdienste: Physikalisch ambitionierte Rennzirkus-Simulation.	85.
Jagged Alliance Strategie, Sir-Tech, 1995 Verdienst: Spannende Söldnertaktik mit enormer Spieltiefe.	52.	Leisure Suit Larry 5 Adventure, Sierra, 1993 Verdienste: Schlüpfriger Humor, solide Puzzles, superber Antiheld.	69.	Uprising Actionspiel, 3DO, 1997 Verdienste: SF-Panzeraction mit innovativen taktischen Elementen.	86.
Magic Carpet 3D-Action, Bullfrog, 1994 Verdienste: Technisch wegweisende Teppich-Flugsimulation.	53.	Longbow Flugsimulation, Jane's, 1996 Verdienste: Schöner Highend-Heli mit dynamischer Kampagne.	70.	Grim Fandango Adventure, LucasArts, 1998 Verdienste: Künstlerisch wertvoll durch originelles Styling.	87.
Gunship 2000 Flugsimulation, Microprose, 1992 Verdienste: Der erste realistische (und spielbare) Heli-Simulator.	54.	Little Big Adventure Action-Adventure, Adeline, 1994 Verdienste: Phantasievoller, grafisch innovativer Genremix.	71.	Legend of Kyrandia Adventure, Westwood, 1992 Verdienste: Humor- und gehaltvoll; toller »guter« Bösewicht Malcolm.	88.
Worms Strategie, Team 17, 1995 Verdienste: Wüste Wurmvernichtung plus Schadenfreude-Bonus.	55.	SWOTL Flugsimulation, LucasArts, 1991 Verdienste: Packende Propeller-Flugaction mit toller Kampagne.	72.	Full Throttle Adventure, LucasArts, 1993 Verdienste: Cooler Biker-Held sorgt für dichte Highway-Atmosphäre.	89.
Anstoss Manager, Ascaron, 1993 Verdienste: Fußballstrategie mit guter Fun-/Komplexitäts-Formel.	56.	X-Com Strategie, Microprose, 1994 Verdienste: Alienbekämpfung rundenweise plus Basisausbau.	73.	Simon the Sorcerer Adventure, Adventure Soft, 1993 Verdienste: Das witzigste Nicht-LucasArts-Abenteuerspiel.	90.
Outcast Action-Adventure, Infogrames, 1999 Verdienste: Knifflig, schön, exotisch – mitsamt einer riesigen 3D-Welt.	57.	The 7th Guest Adventure, Trilobyte, 1993 Verdienste: Spielerisch dürrig, aber wegweisende Rendertechnik.	74.	Colin McRae Rally Rennspiel, Code Masters, 1998 Verdienste: Rassiges Rallye-Spielgefühl und hohe Dauer motivation.	91.
Aces of the Pacific Flugsimulation, Dynamix, 1992 Verdienste: Setzte frühzeitig die Standards für Propellerflieger.	58.	Syndicate Echtzeit-Strategie, Bullfrog, 1993 Verdienste: Düstere Spielwelt, ungewöhnliche Agentensteuerung.	75.	Red Baron Flugsimulation, Dynamix, 1991 Verdienste: Packende Luftkämpfe in der klassischen 91er-Version.	92.
Privateer Weltraumspiel, Origin, 1993 Verdienste: Wing Commander meets Elite – handeln und schießen.	59.	Betrayal at Krondor Rollenspiel, Dynamix, 1993 Verdienste: Stimmige Buchumsetzung mit feinem Kampfsystem.	76.	Crusader Action-Adventure, Origin, 1995 Verdienste: SF-Action für Denker, brachte Iso-Grafik wieder in Mode.	93.
Heroes of M&M Strategie, New World Computing, 1995 Verdienste: Entdeckungen und Rundenschlachten im Fantasy-Szenario.	60.	NBA Live Sportspiel, EA Sports, 1994 Verdienste: Atemberaubend realistische Basketball-Action.	77.	King's Quest 5 Adventure, Sierra, 1990 Verdienste: Die älteste Grafikadventure-Serie mit zig Nachahmern.	94.
Pro Pinball Flipper, Empire, 1995 Verdienste: Die realistischste und spannendste Flipper-Serie.	61.	Unreal 3D-Action, Epic Megagames, 1998 Verdienste: Spannender SF-Shooter mit bedeutender Grafikkengine.	78.	Strike Commander Flugsimulation, Origin, 1993 Verdienste: Legendärer Präsentationsprotz & Ressourcen-Fresser.	95.
Battle Isle 2 Strategie, Blue Byte, 1993 Verdienste: Taktisch knifflige, futuristische Rundenschlachten.	62.	Anstoß Manager, Ascon, 1993 Verdienste: Erster Fußball-Manager mit ansehnlichen Spielszenen.	79.	Virtua Fighter Action, Sega, 1996 Verdienste: Einsames Niveau-Highlight bei den Prügelspielen.	96.
Dungeon Master Rollenspiel, FTL, 1992 Verdienste: Erstes Echtzeit-Rollenspiel, aber späte PC-Umsetzung.	63.	Total Annihilation Echtzeit-Strategie, Cavedog, 1997 Verdienste: Gewaltige Massenschlachten dank Einheiten-Vielfalt.	80.	Flight Unlimited Flugsimulation, Looking Glass, 1997 Verdienste: Der zivile Schönling bot erstmals Satellitenbild-Terrain.	97.
Master of Orion Strategie, Microprose, 1993 Verdienste: Vielschichtiger Aufbau eines Weltraumimperiums.	64.	Might&Magic 3 Rollenspiel, New World, 1991 Verdienste: Gehaltvoller Fantasy-Opa mit gelungenem Comeback.	81.	Homeworld Echtzeit-Strategie, Sierra, 1999 Verdienste: Völlig dreidimensionale Weltraum-Strategie im Edellook.	98.
Everquest Online-Rollenspiel, 989 Studios, 1999 Verdienste: Stark suchterregender 3D-Pionier bei Internet-Spielen.	65.	Theme Park Aufbauspiel, Bullfrog, 1994 Verdienste: Charmanter, fesselnder Rummelplatz-Simulator.	82.	Deer Hunter Jagd-Simulator, Wizard Works, 1997 Verdienste: Trashiges Bambi-Töten begeisterte in den USA Millionen.	99.
Command HQ Echtzeit-Strategie, Microprose, 1991 Verdienste: Vordenker von 1990 in Sachen Echtzeitschlachten.	66.	Interstate '76 Simulation, Activision, 1997 Verdienste: Schräge Fahrsimulation mit supercoolem 70er-Styling.	83.	Bioforge Action-Adventure, Origin, 1995 Verdienste: Kühne Genre-Verschmelzung mit 3D-Spielfiguren.	100.
Wizardry 7 Rollenspiel, Sir-Tech, 1992 Verdienst: Bewahrer klassischer Rollenspiel-Tugenden.	67.	Incubation Strategie, Blue Byte, 1997 Verdienste: Nervenzerfetzende Rudentaktik samt 3D-Engine.	84.	Solitaire Kartenspiel, Microsoft, 1992 Verdienste: Als Windows-Beilage das meistverbreitete PC-Spiel.	außer Konkurrenz