



10 Jahre Spielegeschichte

Die Spielewelt war eine andere, als GameStar Ende August 1997 erstmals erschien. Gründungs-Chefredakteur Jörg Langer blickt zurück auf 120 Hefte, 2.989 Spieletests und die Entwicklungen einer Branche.

Wissen Sie noch? Strategiespiele waren 1997 beliebter als Action, Rollenspiele praktisch ausgestorben. Der PC war die führende Spieleplattform, das Internet noch weit entfernt vom Massenphänomen. »Google« sagte Deutschen gar nichts und Engländern nur, dass man anscheinend das Wort Schutzbrille (»goggles«) nicht richtig schreiben konnte. Origin, Bullfrog und Westwood gehörten zu den stärksten Marken der Spielebranche, dafür hatte Mitte 1997 von Valve, Ensemble Studios oder Arenanet noch niemand etwas gehört. Und bei »Multiplayer« dachte man an LAN-Duelle, nicht an **Counterstrike**, **Battlefield** oder gar ein Milliardengeschäft wie **World of Warcraft**.

Wechselnde Vorlieben

GameStar hat in zehn Jahren rund 3.000 einzelne PC-Spiele getestet. Das bislang beste Spieljahr laut GameStar-Wertungen? 2003, dessen 276 Spiele mit durchschnittlich 69% bewertet wurden; es gab sage und schreibe 14 Neunziger-Noten und 90 Achtziger. Das vergleichsweise schlechteste Jahr war gleichzeitig das mit den meisten Tests: 2006 wurden 338 Spiele ge-

prüft, davon lagen 102 unter 50 Punkten, eine Durchschnittswertung von nur 60 Punkten war die Folge. Die meisten jährlichen Neuerscheinungen hatten bis 2003 die Strategiespiele vorzuweisen; erst 2004 zogen die Actiontitel an ihnen vorbei (109 zu 92 Tests). Und das, obwohl die Action in den zehn Jahren fast immer den schlechtesten Wertungsschnitt erzielte! Viel Schund also im Genre, aber auch viel Klasse: Die Action verweist mit insgesamt 28 Neunzigern in zehn Jahren die Verfolger Strategie (20) und Sport (15) auf die Plätze.

Sieben Jahre lang existierten die Simulationen als eigene Hefrubrik, bevor sie 2003 in die Action integriert werden. Und zwar in eher später Reaktion auf einen unübersehbaren Markttrend: Simulationen verkauften sich immer schlechter, sodass immer weniger Hersteller neue Titel veröffentlichten – ein Kreislauf des Todes. Kim Pallister, Spielebuch-Autor und seit 2005 bei Microsoft Games fürs Business Development zuständig, erklärt das so: »Im Simulationsgenre haben sich die Programmierer und die Hardcore-Fans immer stärker aufeinander zu bewegt. Irgendwann

Der Autor

Jörg Langer war von 1997 bis 2004 Chefredakteur von GameStar. Heute konzipiert er mit seinem Redaktions-

büro Webseiten sowie Hefte und schreibt als freier Autor für zahlreiche Publikationen. Jörg führt das Internet-Blog »Jörg spielt«: ► [Quicklink 4099](#)

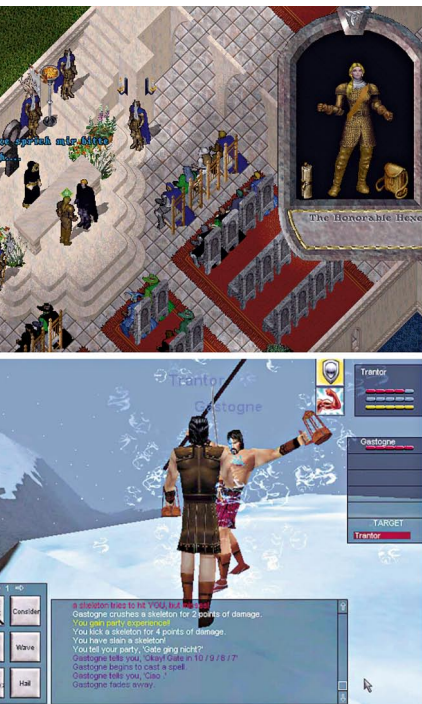


waren die Spiele so freakig, dass das normale Publikum keinen Spaß mehr daran hatte.«

Aufstieg der Rollenspiele

Da GameStar traditionell Action-Adventures, Rollenspiele und Adventures in ein großes Sammelgenre packt, täuscht die Jahresstatistik (siehe Tabelle) über die tatsächlichen Verhältnisse im Jahr 1997 hinweg. In Wahrheit waren Rollenspiele 1997 ein totes Genre; Spezialistentitel wie **Betrayal at Antara** (71%) bestimmten das Feld, das **Diablo-Addon Hellfire** (88%) war einer der wenigen Höhepunkte. Doch Ende 1997 folgte ein Doppelschlag: Mit **Fallout** (85%) bewies Interplay, dass klassisch-sperrige Rollenspiele immer noch ein Publikum finden konnten. Diesen Fingerzeig machte ein Jahr später **Baldur's Gate** (89%) vollends zum Trend. Und das hochgradig erfolgreiche **Ultima Online** professionalisierte Ende 1997 die Massively Multiplayer Online Role Playing Games – im Branchenjargon erst zu MMORPG und dann zu MMO verkürzt.

Via Internet in einer riesigen Fantasy-Welt gemeinsam agieren? 2007 ist das ein Zeitvertreib für allein neun Millionen **WoW**-Spieler weltweit. Doch es waren **Ultima Online** (1997) und **Everquest** (1999), die praktisch alle heute üblichen MMO-Features erfanden. **Ultima**-Schöpfer Richard Garriott beschreibt die Pionierzeit: »Sicher, es gab vorher Meridian 59. Das hatte für damalige Verhältnisse eine erstaunliche Grafik, und es lief robust. Doch der Markt brauchte eine Marke wie Ultima mit ihrer vorhandenen Fanbasis und einer führenden Firma wie Origin dahinter.« Ein wenig Ei-



Ultima Online (oben) und **Everquest** (unten) erfanden die meisten Spielelemente für **World of Warcraft** (rechts).

Spieletests nach Genres, Durchschnittswertungen, 10/97 bis 9/07

		1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	Gesamt	10-Jahres-Schnitt
Tests pro Jahr	Strategie	32	77	85	68	90	89	104	92	91	100	58	886	
	Action	23	66	66	64	86	79	82	109	106	115	77	873	
	Sport	20	63	66	63	65	50	44	54	58	78	41	602	
	Rollenspiele	15	38	43	50	52	33	37	49	42	45	48	452	
	Simulationen	13	46	31	25	28	24	9	0	0	0	0	176	
Tests gesamt		103	290	291	270	321	275	276	304	297	338	224	2989	
Jahresschnitt		72	66	65	66	62	66	69	62	63	60	61		65
Durchschnittswertungen	Strategie	74	67	64	72	67	70	68	62	62	62	58		66
	Action	65	60	63	59	53	61	65	56	59	55	56		59
	Sport	72	67	61	64	65	65	74	70	64	59	61		66
	Rollenspiele	77	65	67	67	62	62	67	62	69	64	67		66
	Simulationen	73	71	69	71	65	74	72	–	–	–	–		71

Quelle: Alle 2.989 von GameStar getesteten Spiele von 10/97 bis 9/07 inklusive Addons, aber ohne Budget-Tests, Vorabtests, Nachtests, nachträgliche deutsche Versionen sowie Update-Tests für den Relaunch in 10/04.
Hinweise: Wertungssystem wurde in 10/04 von Prozentwertung auf 100 Punkte umgestellt. Hier werden beide Wertungen gleich gewichtet. Simulationen seit Ausgabe 10/03 Teil von Action.

genlob sei uns an dieser Stelle gestattet: GameStar erkannte früh die Faszination des Genres und rief mit dem Test in Ausgabe 12/97 das **Ultima Online**-Tagebuch ins Leben. Das folgte 25 Episoden lang, bis Anfang 2000, den Abenteuern von Belle Star, gespielt vom GameStar-Mitbegründer Charles Glimm.

Nicht mehr im Rennen

Zu den wenigen Publishern, die von 1997 bis heute durchgängig PC-Spiele veröffentlicht haben, gehören Ubisoft (149 unter dieser Marke veröffentlichte Titel), Electronic Arts (180 Titel inklusive EA Sports), Activision (87), Eidos (70) und Microsoft (60) – aber nicht viele andere. Hätte man einen GameStar-Redakteur 1997 per Zeitmaschine ins Jahr 2007 gebeamt, er würde aus dem Staunen nicht herauskommen: Interplay gibt's seit 2001 nicht mehr. Sierra wurde an Havas verkauft, dann an Vivendi und 1999 zerschlagen. GT Interactive, die immerhin **Unreal**, **Doom** oder **Duke Nukem** vertrieben hatte, wurde 1999 von Infogrames gekauft. Infogrames wiederum heißt seit 2001 Atari, obwohl die Firma nichts mit dem 1996 geschlossenen Videospiele-Pionier zu tun hat. Microprose veröffentlichte 2001 das letzte Spiel. SSI war eines der produktivsten Studios der 90er; seit 2001 sind ihre Spiele offiziell Ubisoft-Titel. Virgin Interactive verdiente als Publisher von Westwood viel Geld, bis sich Electronic Arts Westwood einverleibte; dann läuteten schnell Virgins Todesglocken. Und so weiter und so fort. Nur Veteranen erinnern sich an Namen wie Gremlin, New World Computing, Cryo oder Interactive Magic.

Das Rad dreht sich

Der immerwährende Kreislauf: Neue Firmen werden gegründet, werden erfolgreich, werden aufgekauft. Weil den Gründern dadurch das ganz große Geld winkt. Und weil die Spieleentwicklung heute mehr als doppelt so teuer ist wie vor zehn Jahren. Electronic Arts zum Beispiel konnte dadurch kräftig zukaufen: 1992 Origin, 1995 Bullfrog, 1997 Maxis, 1998 Westwood – alles absolute Spitzenfirmen, die auch als EA-Anhängsel einen GameStar-Wertungsschnitt von über 80% er-

zielten. Das schafften sonst nur noch EA Sports und Novalogic. Zuerst werden solche Aufkäufe als eigenständige Studios weitergeführt, später wird daraus eine Marke, noch später verschwindet selbst diese: Die vier genannten EA-Übernahmen finden sich 2007 auf keiner einzigen Packung mehr.

Nach Ablauf von Vertragsfristen gründeten die aufgekauften Kreativen häufig neue Studios. Bullfrog-Chef Peter Molyneux hatte 1997 keine Lust mehr auf EA und zog als Nachfolgefirma die Lionhead Studios hoch – die er 2006 wiederum an Microsoft verkaufte. Daraufhin verließen ihn mehrere enge Mitarbeiter. Als es 2003 Gerüchte gab, dass Blizzard zum sechsten Mal den Besitzer wechseln würde, sagte Bill Roper mit zahlreichen Getreuen Goodbye (»Wir haben gar nicht geplant, wegzugehen, aber Vivendi hat einfach nie mit uns geredet!«). Sein neues Studio heißt Flagship und wird am 1. November 2007 mit **Hellgate: London** die Weihnachtssaison eröffnen. Auch der vielleicht schärfste Konkurrent von **World of Warcraft** ist hausgemacht. Mike O'Brien, Patrick Wyatt und Jeff Strain verließen 2000 Blizzard und gründeten Arenanet. Strain, der bis

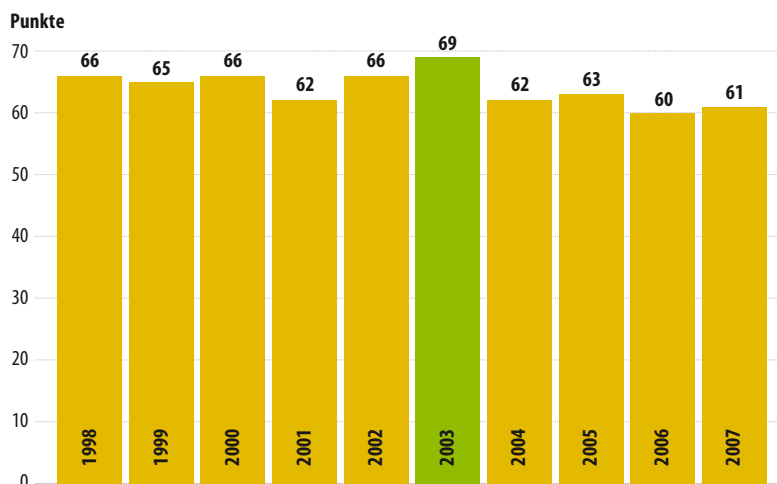
dahin das **World of Warcraft**-Team geführt hatte, verrät uns: »Firmen müssen oft die Produkte machen, auf die ihre Fans warten. Radikale Veränderungen sind da schwierig. Mike, Patrick und ich träumten davon, einfach ganz von vorn anzufangen.« Ergebnis dieses Traums ist **Guild Wars**. Bill Roper haut in dieselbe Kerbe: »Offensichtlich ist World of Warcraft ein so großartiges Produkt, dass Blizzard den mit weitem Abstand größten Aufwand dort hineinsteckt. Dabei haben sie ja auch noch Diablo und Starcraft.« Dieser Zwang der Großen, mit erprobten Formeln ihre gewaltigen Investitionen wieder reinzuholen, wird in Zukunft die Chance für kleine Studios bleiben.

Das Tempo nimmt zu

Auch Bill Ropers Flagship Studio, so wagen wir zu prophezeien, wird über kurz oder lang bei einem der großen Publisher landen. Doch während etwa der amerikanische Entwickler Irrational Games (**System Shock 2**, **Bioshock**) neun Jahre unabhängig blieb, bevor im Jahr 2006 Take 2 zuschlug, kommen die Publisher heute schneller zur Sache. Sowohl Arenanet als auch Richard Garriotts Firma Destination

Das beste Jahr

Wertungsschnitt aller getesteten Spiele nach Jahr (GS 1/98 bis 9/07, ohne Budget-Tests):





Neun Jahre liegen zwischen **Half-Life** (links) und **Half-Life 2: Episode 2**, optisch aber eher 90 – vor allem bei den Charakteren.

Games (**Tabula Rasa**) wurden von NCsoft gekauft, noch bevor sie das erste Produkt fertig hatten. Das Gleiche gilt für Warren Spectors junge Junction Point Studios: kürzlich übernommen von Disney Interactive, ohne jemals ein Spiel veröffentlicht zu haben.

Gas Powered Games (**Supreme Commander**) ist einer der letzten großen unabhängigen Entwickler. Der Gründer Chris Taylor gesteht uns: »Zwei oder drei Flops hintereinander, das hieße für uns das Aus. Und dieses Wissen lässt uns sicherlich brutalere Fragen stellen und härter arbeiten als andere!« Um zu überleben, hat Taylor mittlerweile den Entwicklungsprozess von Grund auf verändert und sitzt zudem an vier Produkten gleichzeitig statt wie früher an maximal zwei.

Aufsplitterung

Während die Publisher auf konzentrierte Größe setzen, geht ihre Zielgruppe den umgekehrten Weg. In den 80er- und frühen 90er-Jahren war man »Computerspieler« – und hatte damit alles gesagt. Der GameStar-Leser von 1997 zeigte sich für die meisten Genres offen, Spitzentitel musste man einfach gespielt haben. In den letzten zehn Jahren hat eine klare Spezialisierung stattgefunden: Ehemalige »Strategen« interessieren sich oft nur noch für bestimmte Untergenres, etwa Globalstrategie – Echtzeit-Titel lassen sie links liegen. Ein typischer Actionfan von damals ist heute nicht nur auf Online-Taktikshooter spezialisiert, sondern meist auf genau eine Serie. Übergreifende »Muss-Titel« wie **Half-Life 2** oder **Command & Conquer 3** werden immer seltener. Und gerade die Online-Rollenspiele knabbern gehörig am Zeit- und Geld-Budget der Spieler: Wer Blizzard und damit Vivendi pro Jahr rund 150 Euro für **WoW** überweist, kann sich nicht

nur drei bis vier Vollpreis-Titel weniger leisten – vor allem fehlt ihm viel Zeit für andere Spiele. Auch dass Wettkampfspiele im Laufe der letzten Jahre vom LAN-Hobby zum ernsthaften E-Sport geworden sind, verschlingt Zeit für Training und Turniere.

Längst ist Spielen kein Nischenhobby für Eingeweihte mehr, die sich gegen die Häme der Außenwelt verteidigen müssen. Die heute beliebten Tiraden von Politikern und selbsternannten Experten gegen potenziell schädliche Einflüsse sind zwar lautstark – doch so ziemlich jeder aufgeklärte Mensch weiß, dass Computerspiele schlicht ein Medium von vielen

sind. Damit fehlt aber auch das zusammenschweißende Element, einer Avantgarde anzugehören. Computerspielen, das ist heute so normal wie Bücherlesen oder Filmgucken.

Konsolen oder PC?

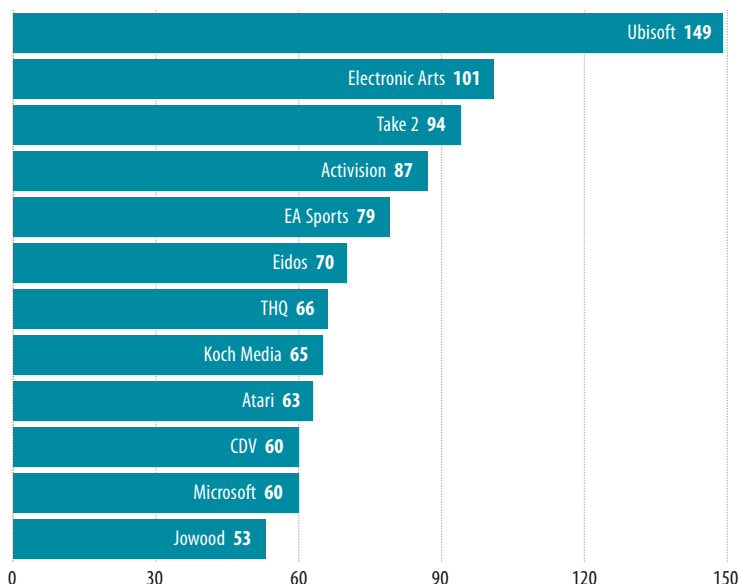
1997 war der PC die klar führende Plattform. 2007 haben in den westlichen Hauptmärkten Nordamerika und England PC-Spiele einen Erlösanteil von nur noch 20 respektive 30% (Deutschland: knapp 50%). In den USA und Großbritannien werden aber nicht nur die meisten Spiele verkauft, sondern auch hergestellt. Das hat natürlich Folgen. Der Action-Toptitel **Gears of War**? Kommt mit großer Verspätung erst diesen Winter auf PC. Der Bioware-Kracher **Mass Effect**? Angeblich Xbox-360-exklusiv, auch wenn uns Firmengründer Greg Zeschuk kürzlich versicherte: »Bioware war schon immer eine PC-Firma.«

Diverse Stardesigner glauben unbeirrt an den PC. So betont Richard Garriott: »Meine ganze Karriere hindurch habe ich fortwährend vom Tod des PCs gehört. Er ist nie eingetreten. Ich persönlich halte den PC für die überlegene Plattform!« Chris Taylor sekundiert: »Die PC-Spiele-Zahlen werten oft nur die Packungen, die im Laden stehen. Wenn wir aber die elektronische Distribution dazurechnen, etwa die Internet-Plattform Steam von Valve und die Abogebühren der zahlreichen Online-Rollenspiele, dann ist der PC-Spielemarkt gewachsen!« Louis Castle, Westwood-Mitbegründer, sagte uns: »Der PC gibt uns schon heute Hinweise, wohin sich die Konsolen in der Zukunft entwickeln könnten. Er ist eine wundervolle Plattform für Innovationen. Und er ist extrem zugänglich für die Programmierer!«

Nicht zuletzt befinden wir uns in einer Hochsaison der aktuellen Konsolenära: Sowohl Xbox 360 als auch Playstation 3 sind technisch noch zeitgemäß. In etwa zwei Jahren

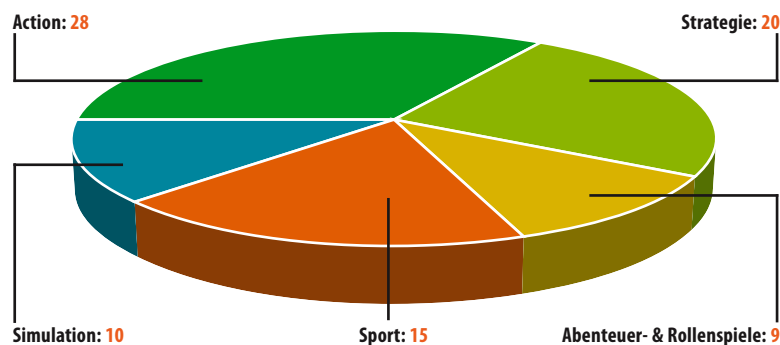
Die fleißigsten Hersteller

Zahl der veröffentlichten Spiele nach Firma (GS 10/97 bis 9/07):



Die erfolgreichsten Genres

Zahl der Spiele nach Genres, die in den letzten zehn Jahren eine 90er-Wertung erhielten:



wird das typische Konsolenspiel grafisch deutlich hinter PC-Spielen liegen – wie es schon bei der letzten Konsolengeneration der Fall war.

Entwicklungen, die bleiben

Eine wichtige Entwicklung seit 1997 ist die Angleichung der Genres: Action-Rollenspiele wie **Oblivion** sehen inzwischen nicht nur genauso gut aus wie die besten Ego-Shooter, auch ihre Bedienung ist sehr ähnlich. Das Strategiespiel **World in Conflict** lässt sich nah herangezoomt kaum von einem Weltkriegs-Shooter unterscheiden. Die Kämpfe des Bioware-Rollenspiels **Mass Effect** werden sich entweder taktisch spielen lassen wie bei **Knights of the Old Republic** oder in reinster Shooter-Manier, also auf Basis von Reaktionsfähigkeit. Und die KI im 3D-Actionspiel **Medal of Honor: Airborne** beurteilt die Lage auf dem Schlachtfeld dynamisch wie ein Strategie-General.

Die durchschnittliche Spieldauer pro Titel ist in den letzten zehn Jahren zurückgegangen. Kaum ein aktueller Shooter beschäftigt die Spieler noch mehr als zehn Stunden. Die **Civilization**-Serie soll als **Civilization Revolution** bald die Konsolen erobern, mit drei bis vier Stunden Spielzeit pro Partie, also nicht einmal einem Zehntel des Gewohnten. Richard Garriott beklagte sich kürzlich über den »regelmäßigen Reset der Spiele«: Wann immer die neueste Technologie Einzug halte, würden sich die Entwickler darauf stürzen und die Spieltiefe vernachlässigen. »Offensichtlich gibt es sehr viele Leute, denen ein simples Spiel reicht, wenn es nur hübsch verpackt ist.« Da hat er sicher recht, und daran dürfte sich auch in den nächsten zehn Jahren wenig ändern.

Spiele als Kreativbaukasten

Sehr viel mehr als früher ist heute die Spielergemeinschaft in die Weiterentwicklung ihrer Lieblingstitel involviert. Konnten früher nur Programmierer Erweiterungen oder Modifikationen herstellen, so erscheint heute kaum noch ein Spiel ohne mitgelieferten Editor. Die Begeisterung von Fans für ihr jeweiliges Spiel hat nicht nur **Die Sims** zu einem Megaerfolg gemacht, sondern auch Programme wie **Dungeon Siege** weit über das normale Verfallsdatum hinaus am Leben erhalten – was wiederum die Marke stärkt und dem Hersteller nützt.

Heutige Mediennutzer sind keine reinen Rezipienten mehr, sie wollen mitgestalten und ihre Kreationen mit anderen teilen, sei es bei YouTube oder **Medieval 2**. Joseph Olin, Präsident der Academy of Interactive Arts & Sciences, beschreibt das so: »Der größte Trend im Spielebereich ist die Konnektivität. Es geht nicht mehr nur darum, dass zwei Leute gegeneinander spielen. Es geht darum, dass 25 Leute eine gemeinsame Erfahrung in einem Spiel machen können. Ich halte solche virtuellen Verbindungen für vollwertige Beziehungen!«

Die Spiele von heute mögen noch immer nicht die kulturschöpfenden Kunstwerke sein, die vor einem Jahrzehnt prophezeit wurden. Doch das Unterhaltungsgut Spiel hat sich für die Kreativität der Spieler geöffnet. So wächst seit ein paar Jahren eine Independent-Szene wie beim Film heran, die mit ihrem Medium Experimente jenseits aller kommerziellen Interessen wagt. Längst sprießen rund um das Hartholz der Vollpreis-Spiele täglich Dutzende kurios-genialer Internet-Spieleblumen, mutieren alte Gewächse durch Mods zu neuen Arten, dringen eingängige Knobel- und Geschicklichkeitsübungen zu Menschen aller Altersstufen vor. Das Medium Computerspiel schlägt seine Wurzeln untrennbar in die Gesellschaft – und wächst. Das GameStar-Team wird dieses spannende Wachstum auch in den nächsten zehn Jahren kompetent begleiten. **LA**



Genre-Angleichung: **World in Conflict** könnte (nah herangezoomt) auch als Shooter durchgehen.

Wertungshäufungen

		1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	Gesamt
90er-Wertungen	Action	1	2	1	2	2	3	5	5	2	3	2	28
	Strategie	0	2	3	1	0	5	5	1	0	3	0	20
	Rollenspiele	0	1	1	3	0	0	1	1	0	0	2	9
	Sport	1	1	1	1	2	1	2	3	1	1	1	15
	Simulationen	0	1	3	1	2	2	1	0	0	0	0	10
Wertungshäufungen	90er gesamt	2	7	9	8	6	11	14	10	3	7	5	82
	80er gesamt	34	65	69	70	66	80	90	65	59	64	35	697
	49 und tiefer	7	50	66	53	76	50	50	79	64	102	65	662