

Zehn Türöffner

DIE 10 EINFLUSS-REICHSTEN PC-SPIELE

Warum ist die Welt der PC-Spiele heute so, wie sie ist? Ein Grund dafür sind herausragende Spiele, die alles verändern, was nach ihnen kommt. GameStar kürt zehn Meilensteine der PC-Geschichte.

Im Laufe der rund 20 Jahre, seit denen es PC-Spiele gibt, sind viele Tausend Programme geschrieben und verkauft worden. Wie viele davon kennen Sie? Werfen Sie einen Blick auf die Namen auf diesen Seiten – die meisten davon werden Sie schon gehört, wahrscheinlich sogar gespielt haben. Jedes Medium bringt seine Meilensteine hervor: wegweisende Meisterwerke, die alles beeinflussen, was nach ihnen kommt; die Nachahmer nach sich ziehen, in denen die Originalidee weiter entwickelt wird. So verändert sich das Medium selbst, es wächst und wandelt sich. GameStar hat zehn dieser Meilensteine herausgesucht, die aus PC-Spielen das gemacht haben, was sie heute sind.

Was ist Einfluss?

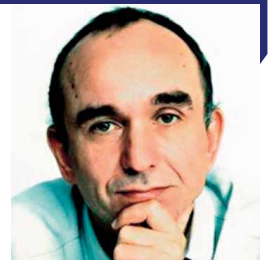
Es ist nicht unbedingt bedeutend, der Erste zu sein. Etwas Neues zu schaffen ist nur dann einflussreich, wenn es erkannt und verbreitet wird. In unserer Liste stehen deshalb auch Spiele, die nicht die Urväter ihres Genres waren. **Doom** war nicht der erste Ego-Shooter, **Command & Conquer** nicht das erste Echtzeit-Strategiespiel.

Aber sie markieren beide den Durchbruch für ihr Genre. Unsere Definition von Einfluss geht weiter als nur bis zur reinen Mechanik. Manche Spiele entwickeln Strahlkraft, die über ihr Medium hinausgeht. Sie beeinflussen die Hardware-Entwicklung; sie bestimmen den Blick der Gesellschaft auf Spiele. Sie schaffen Aushängeschilder und stoßen Debatten an. Sie verführen Nichtspieler zum Spielen.

Unsere Experten

Um die zehn einflussreichsten PC-Spiele auszuwählen, hat sich die GameStar-Redaktion Hilfe geholt. Mit Bruce Shelley und Peter Molyneux geben zwei renommierte Spiele-Designer und Branchenveteranen ihre Einschätzung zur Bedeutung der Spiele wieder. Bruce Shelley ist seit 1988 Designer; auf sein Konto gehen unter anderem Hits wie **Railroad Tycoon** oder **Age of Empires**. Derzeit arbeitet er am Echtzeit-Strategiespiel **Halo Wars**. Peter Molyneux ist der Gründer des legendären Entwicklerstudios Bullfrog und heute Chef von Lionhead. Seine Karriere begann 1989 mit **Populous**; derzeit arbeitet er an **Table 2**.

DIE GAMESTAR-EXPERTEN



Bruce Shelley (links) entwickelt als Designer seit 18 Jahren Spiele. Peter Molyneux (rechts) ist seit 17 Jahren in der Branche aktiv.



World of Warcraft könnte selbst eines der einflussreichsten Spiele werden; noch ist seine Wirkung aber nicht komplett abzusehen.

KING'S QUEST

Sierra On-Line, 1984



Wegbereiter: Mystery House
Enkel: alle Sierra-Serien

Mit **King's Quest** beginnt 1984 das Grafik-Zeitalter am PC. **King's Quest** ist bei weitem nicht das erste grafische Spiel. Aber es ist der erste PC-Titel, der

Bilder nicht nur als Illustrationen für Texte nutzt, sondern als Spielwelt, in der sich eine Figur bewegt. Diese Figur ist Sir Graham, Märchenprinz und Thronanwärter, der ziemlich nichtssagende Abenteuer erlebt. Aber die Qualität des Spiels ist nicht das Entscheidende. Sondern die Brillanz der neuen Erfahrung, in ein Spiel einzutreten und eine Geschichte nicht nur erzählt, sondern auch gezeigt zu bekommen. Dieser Grad an Interaktivität ist wegweisend. **King's Quest** löst einen Adventure-Boom aus, der über ein Jahrzehnt lang anhält und schnell Meisterwerke hervorbringt, die den Urvater weit hinter sich lassen. Sierra zieht noch eine andere Lehre. Mit **King's Quest** hält das Serienkonzept bei Spielen Einzug, dessen eherne Regel be-

sagt: Wenn etwas Erfolg hat, setze es fort. In 14 Jahren bringt es die Reihe so auf insgesamt acht Episoden; ihr letzter Teil beschließt 1998 die goldene Adventure-Ära.



»King's Quest verband Text mit Grafik und legte so den Grundstein für ein florierendes Genre. Und es hat uns die Bedeutung von Speichern und Laden beigebracht.«



»King's Quest hat die Welle der Point&Click-Adventures losgetreten. Die augenzwinkernde Handlung und die Erzählstruktur waren Vorläufer für die Erkenntnis, dass die Geschichte eines Spiels genauso wichtig ist wie die eigentliche Mechanik.«



DVD AB 16/18:
Video-Special

TETRIS

Spectrum Holobyte, 1987



Wegbereiter: -
Enkel: Columns, Bejeweled

Tetris dürfte das einzige Spiel sein, das auch Menschen kennen, die nie am Computer spielen. Das allein sagt alles über den Wirkungsgrad der unscheinbaren Klötzchen-Stapellei. **Tetris** ist

in Sekunden zu verstehen, eine Herausforderung für das ordnende Denken und für die Reaktionsfähigkeit – und nur auf einem Computer denkbar, nicht in der Realität. Als Brett- oder Kartenspiel funktioniert **Tetris** nicht. So wird das erstaunliche kleine Programm aus Russland zum gesellschaftlichen Beweis für die kreative Kraft der Mediums Computerspiel. **Tetris** ist gewaltfrei, grafisch anspruchslos, in kurze Partien unterteilt. Das macht es zum idealen Pausenfüller, auch und insbesondere auf mobilen Plattformen wie Nintendos Gameboy, dessen phänomenaler Erfolg praktisch ausschließlich darauf zurückgeht, dass **Tetris** beim Verkaufsstart als Modul beilag. Das Blockspiel hat einst mehr Menschen zum Computerspielen gelockt als jeder andere Titel. Heute überneh-

men das im großen Stil seine Nachfolger: die so genannten »Casual Games«, eingängige Gelegenheitsspiele, die mittlerweile weltweit ein Milliardenmarkt sind.



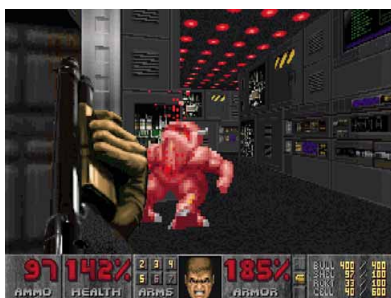
»Wahrscheinlich das meistgespielte Spiel in dieser Liste. Tetris war der Türöffner für all die kostenlosen oder zumindest günstigen Geschicklichkeitsspiele unserer Tage. Vor allem aber hat Tetris PC-Spiele jenseits von Solitaire und Minesweeper Millionen von Nicht-Spielern nahegebracht.«



»Tetris war der Geburtshelfer des Markts für tragbare Konsolen. Es lebt von seinem hypnotischen und süchtig machenden Spielprinzip, das bis heute unübertroffen ist.«

DOOM

id Software, 1993



Wegbereiter: in D. verbotenes Spiel
Enkel: Duke Nukem 3D, Quake, Half-Life

Der größte Generationswechsel, den die Computerspiele bislang gesehen haben, war der Übergang von flacher, zweidimensionaler Grafik hin zum 3D-

Raum, der in Echtzeit berechneten Spielumgebung. Nicht begonnen, aber sprunghaft vorangetrieben hat diese Entwicklung ein Urvater der Ego-Shooter, **Doom**. Das Spiel war in mancherlei Hinsicht ein Quantensprung: bei der Flüssigkeit seiner Grafik, bei der bedrückend-eindrucksvollen Gruselatmosphäre, bei der Betonung des Mehrspieler-Aspekts, aber auch bei der Brutalität seiner Gewaltdarstellung, die den Computerspielen massive gesellschaftliche Kritik eingebracht hat. In Deutschland ist der Shooter indiziert. Mit **Doom** begann das technologische Wettrennen der 3D-Engines. Die **Doom**-Engine wurde vielfach lizenziert; der Beginn eines Geschäftsmodells, das heute allein Firmen wie Epic Games ernährt. In der Zeit nach

Doom fielen die 2D-Spiele wie Dominosteine, und die Computerwelten wurden nach und nach dreidimensional.



»Doom hat das Shooter-Genre zur Popularität geschossen, zu einer Zeit, als Netzwerke und das Internet Standard wurden. Es hat Mehrspieler-Partien salonfähig gemacht und den Wettlauf um immer bessere Grafik ausgelöst. Es ist auch Schuld daran, dass der Gewaltgrad vieler Shooter dem Spielen am PC starke Kritik eingebracht hat.«



»Doom und sein Vorgänger haben das Shooter-Genre erfunden. Und die Zerstörung als Spielelement, das den Killer in uns anspricht.«

REBEL ASSAULT

LucasArts, 1993



Wegbereiter: 7th Guest
Enkel: C&C, Wing Commander 3

Dass Mitte der 1990er-Jahre viele Hunderttausend Menschen in Europa eines der neuen, rund 300 Mark teuren CD-ROM-Laufwerke für ihren PC kauf-

ten, hatte mehr oder weniger einen einzigen Grund: **Rebel Assault**. Das Spiel, das filmhaftes **Star Wars**-Flair auf dem Computer versprach, brachte den Durchbruch für eine neue Hardware und demonstrierte eindrucksvoll, dass Spiele gewaltigen Einfluss darauf haben können, welches Zubehör Menschen anschaffen. Denn der (damals) ungeheure Speicherplatz einer CD war mit herkömmlichem Programm-Code 1993 nicht zu füllen. Das einzige, was viel Platz brauchte, waren Filmsequenzen. Und so brach mit **Rebel Assault** auch die – kurzlebige – Episode der interaktiven Filme an. Wie man's richtig macht, hätten die vielen verpfuschten Klickfilmchen beim Vorreiter **Rebel Assault** abschauen können. Denn bei aller inhaltlichen Flachheit und kata-

strophaler Steuerung fügte das Weltraumspiel die vorberechneten Hintergründe geschickt und technisch makellos mit Raumschiffen und Spielfiguren zusammen. Die Filmschnipsel nutzte LucasArts auch für geschickt eingestreute Zwischensequenzen, die die **Star Wars**-Atmosphäre gut einfingen. Mit **Rebel Assault** begann die Ära der CD, die Spiele eine Zeitlang von Größenbeschränkungen befreite und zu vielen stilistischen Experimenten führte.



»Nicht gespielt.«



»Nicht gespielt.«

COMMAND & CONQUER

Westwood, 1995



Wegbereiter: Ancient Art of War, Dune 2
Enkel: Warcraft 3, Age of Empires

Im Laufe der 90er-Jahre beschleunigten sich Spiele zusehends. Was **Doom** für die Actionspiele war, leistete **Command & Conquer** für das Strategiegenre. Dort taktierte man vergleichsweise ge-

mächlich vor sich hin, die meisten Spiele liefen rundenbasiert ab. Schon einige Programme hatten das Zugkorsett gesprengt, **Dune 2** führte die drei Elemente Basisbau, Rohstoff-Management und Massenschlachten zum neuen Genre der Echtzeit-Strategie zusammen, aber erst mit **Command & Conquer** gelang der Durchbruch. Und was für einer: Binnen weniger Jahre explodierte der Markt der Echtzeit-Strategie und wurde zum populärsten Genre auf dem PC. Zum Erfolg von **C&C** mag das pseudo-realistische Szenario beigetragen haben, natürlich auch der flüssig-herausfordernde Spielablauf, vor allem war es aber die Inszenierung. Westwood nutzte die CD und einen Mix aus Rendertechnik und Filmaufnahmen, um rund um die Schlachten eine augenzwinkernde Geschichte vom Macht-

kampf zweier Fraktionen zu erzählen. Beide durfte man spielen, und beide hatten ihre eigenen Aufgaben, Videoszenen und Abschlüsse. Mit **C&C** endete die Ära der Rundenspiele, und es begann die Zeit schneller, filmhafter Spielhandlungen.



»Der Startschuss für das Echtzeit-Genre. Die Spielelemente Basisbau, Rohstoffsammeln, Massenschlachten und der Mehrspieler-Part wurden Genre-Standard. Mitte der 90er waren mehr als 50 Echtzeit-Strategiespiele in der Entwicklung, um **C&C** nachzueifern.«



»C&C und Dune 2 haben die bis dahin oft komplizierten Strategiespiele zugänglich gemacht. Bis heute mein Lieblingsgenre.«

FIFA SOCCER 96

EA Sports, 1995



Wegbereiter: John Madden, NHL Hockey
Enkel: alle EA-Sports-Spiele

Es gab einmal eine Zeit, da waren Fußballspiele so zahlreich wie Spieler auf dem Feld. Dass es heute nur noch zwei Serien sind, liegt an einer grundlegenden Idee: der konsequenten Lizenzierung. Diese Idee hatte Electronic Arts.

Schon 1993 trug **Fifa International Soccer** den Markennamen des Weltfußballbunds, aber erst der Nachfolger **Fifa Soccer 96** von 1995 enthielt vollständige Nationalteams mit allen Spielernamen. Das war nicht unbedingt neu. Aber Electronic Arts lizenzierte aggressiv, exklusiv und band die Originalteams in ein ausgezeichnetes Spiel ein. Die Vereinsbindung gab Fußballfans den Anreiz, es zu kaufen; die inhaltliche Qualität sorgte dafür, dass sie im nächsten Jahr wiederkamen. Denn Electronic Arts legte alle zwölf Monate nach, oft mit nur rudimentären Änderungen. Die Folge war ein massives Artensterben bei den Sportspielen, nicht nur im Fußball. Ende der 90er

hatte EA Sports ein Quasi-Monopol auf Sportarten von Basketball bis Eishockey.



»Selbst Menschen ohne Erfahrung mit Computerspielen wurden von der Idee angezogen, ihr Lieblingsteam am PC steuern zu können. Das hat die Akzeptanz von Computerspielen weltweit erhöht. Die jährlichen Neuauflagen haben sich als so lukrativ erwiesen, dass viele Firmen das kopieren.«



»Bis zur Fifa-Serie waren Sportspiele ein Nischenmarkt. Dann kam Electronic Arts mit der hellen Idee, Rechte zu lizenzieren, und auf einmal konnte man am eigenen PC Fußballlegenden wie David Beckham spielen.«

TOMB RAIDER

Core Design, 1996



Wegbereiter: Prince of Persia
Enkel: Splinter Cell, No One Lives Forever

Viele Leute kennen Lara Croft, obwohl sie noch nie ein **Tomb Raider**-Spiel gesehen haben. Denn Lara Croft, die als Spieleheldin begann, ist zur Marken-

ikone aufgestiegen, die sich von ihrem Geburtsmedium gelöst hat. Ähnliches ist schon anderen Spielehelden gelungen, Nintendos Klemptner Mario zum Beispiel. Aber die Strahlkraft und Beharrungsfähigkeit von Lara ist einzigartig. Miss Croft war mit der Pop-Band U2 auf Tour, prangte auf Magazintiteln, spielte in zwei Filmen und sieben Spielen die Hauptrolle. Die Welt stand Kopf: Hatten sich Spiele bislang aus der Popkultur der Filme bedient, um etwa die Abenteuer des Indiana Jones spielhaft zu erweitern, so griff Hollywood nun auf eine Figur zurück, die einzig und allein aus einem Spiel entstammte. Das war der Ritterschlag, die Anerkennung der kulturellen und kreativen Schaffenskraft des Mediums Computerspiel. Na gut, wir reden

über eine Frau mit großem Busen. Das mag geholfen haben. Aber auch das ist ein Verdienst von **Tomb Raider**: eine weibliche Heldin in den Mittelpunkt zu rücken. Nicht zuletzt war **Tomb Raider** auch technisch wegweisend, denn es bahnte den Pfad für Spiele aus der Schulterperspektive.



»Ein solides Spiel mit einer Heldin mit Markencharakter. Hat dem PC-Spielen Kritikerschelte eingebracht, weil Lara Croft großbusig, knapp bekleidet und stark bewaffnet ist.«



»Endlich ein Spieleheld, den man auch anschauen wollte. Und für viele Spieler das erste Paar Brüste, das sie in ihrem Leben gesehen haben.«

ULTIMA ONLINE

Origin, 1997



Wegbereiter: MUDs, Meridian 59
Enkel: Everquest, World of Warcraft

Dass mit dem Internet auch neue Formen des Spielens entstehen würden, die vor allem auf dem Zusammenspiel vieler Menschen beruhen würden, war seit langer Zeit klar. Seit den

Frühzeiten des Heimcomputers trafen sich Spieler in Mailboxen, um in Multi User Dungeons mit- und gegeneinander anzutreten. Dennoch glaubte kaum jemand an einen Erfolg, als der Entwickler Origin 1997 die Pforten zum Britannia von **Ultima Online** öffnete. Was für ein Irrtum! Zigtausende waren nicht nur bereit, viel Zeit in der virtuellen Welt zu verbringen, sondern dafür auch monatliche Gebühren zu bezahlen. Das Pendel schwang schnell in die andere Richtung, plötzlich waren Online-Rollenspiele in aller Munde. Die Nachfolger, die bald aus dem Boden schossen, bedienten sich aus den Lektionen, die **Ultima Online** gelehrt hatte. Denn das erste große Online-Rollenspiel war ein Labor für die Probleme, die aus Interaktion entstehen: Wie steuert man die Spielökonomie aus? Wie

verteilt man die Serverlast? Was tun, wenn Menschen beginnen, virtuelle Gegenstände für echtes Geld zu handeln? In **Ultima Online** wurden solche Fragen zum ersten Mal beantwortet.



»Viele Leute dachten, die Zeit sei noch nicht reif für ein Online-Rollenspiel mit monatlichen Gebühren. Es war ein Risiko für Origin, das sich nicht nur ausgezahlt, sondern die Zukunft der PC-Spiele vorgezeichnet hat.«



»Das erste stark grafische, wirklich erfolgreiche Massen-Online-Spiel. Hatte diese enorme Ambition, eine Fantasy-Welt darzustellen, aber auch Probleme, die sich hauptsächlich darum drehten, 1.000 Hasen zu jagen.«

COUNTERSTRIKE

Counterstrike-Team, 1999



Wegbereiter: Team Fortress
Enkel: Battlefield 1942, alle Action-Mods

Es ist für PC-Spiele vielleicht die bedeutendste Entwicklung der letzten Jahre, eine Art Basisbewegung des Computerspiels, vergleichbar mit den In-

dependent-Filmen: das Modding, bei dem normale Spieler ihr Lieblingsprogramm so umbauen, dass es zum ganz neuen Spiel wird. Der strahlende Stern am Mod-Himmel ist **Counterstrike**. 1999 erschien die Modifikation zum Ego-Shooter **Half-Life**. Es war die richtige Idee zum richtigen Spiel zur richtigen Zeit. Denn **Half-Life** war populär und verbreitet, parallel boomten das Internet und Netzwerk-Partys. Beides verschmolz **Counterstrike** zum Multiplayer-Shooter mit Team-Ansatz. So hat das Teamkampf-Spiel doppelte Bedeutung. Es war die Initialzündung für die E-Sport-Szene, für Clans, Ligen und weltweite Wettbewerbe. Es war aber auch der schlagende Beleg für die Bedeutung der Modding-Szene, der den Spieleherstellern klar vor Au-

gen führte, wie wichtig gute Editoren und Hilfestellungen sein können, um ein Spiel dauerhaft am Leben zu erhalten.



»Counterstrike hat das Modding von Spielen aller Art zum Standard gemacht. Für Laien sind Mods seither eine Zugangstür in die Branche. Modifikationen erhöhen die Lebensdauer von Spielen signifikant und sind inzwischen einer der größten Vorteile, den PC-Spiele vor den Konsolen haben.«



»Mit seiner schnell wachsenden Clanszene hat Counterstrike bewiesen, dass Online-Spiele sowohl Spaß als auch lukrativ sein können, wenn sie richtig gemacht werden.«

GTA 3

Rockstar, 2002



Wegbereiter: Grand Theft Auto
Enkel: Mafia, Der Pate

Manchmal ist die Idee ganz einfach, aber das Ergebnis wegweisend. Offene Welten zum Beispiel gibt's seit Ewigkeiten. Aber hauptsächlich im Genre der

Rollenspiele, nicht in der Action. Der Brückenschlag gelingt 2002 **GTA 3**: einem Actionspiel, das eine frei begehbare Welt aus Rollenspielen entnimmt, Autorasereien aus Rennspielen klaubt, alles mit einer Prise Popkultur und Ironie zuckert und so zum Megahit wird. Jenseits seiner inhaltlichen Qualität ist **GTA 3** ein Spiel, das geschickt auf den Geschmack der spielenden Jugend ausgerichtet ist. **GTA 3** ist urban, lifestyle, cool. Das verbindet Computerspiele mit der Popkultur, es macht sie zum Teil sogar zum Trendsetter. Dass die **GTA**-Serie in Amerika auch heftige gesellschaftliche Diskussionen über die Jugendgefährdung auslöst, ist Teil der Wirkung, die dem Image der Serie nicht schadet. Die Freiheit, die **GTA** den Spielern bietet, ist Vorbild für

eine neue Generation von Spielen: eine, in der nicht mehr allein der Spieler auf die Spielwelt reagiert, sondern die Welt auf die Aktionen des Spielers.



»GTA besteht aus einer lebendigen Welt, in der das Verhalten des Spielers das Spieldesign bestimmt anstatt umgekehrt. Die Thematik von GTA hat für heftige Diskussionen gesorgt. Bislang spielen alle Nachfolger in den gleichen gewaltstarken Welten. Ich warte immer noch auf ein ähnliches Spiel in einer frischen Spielumgebung.«



»Der Pionier für freien Spielablauf mit guter Story. Und erlaubt einem, Menschen zu überfahren.«