

# Was wäre, wenn ...

Alternative Geschichtsszenarien sind wieder schwer in Mode. Glauben Sie nicht? Ist aber so, denken Sie doch nur mal an Turning Point und Alarmstufe Rot 3 und ... äh, ... Dings und ... all die anderen! Grund genug für uns, selbst mal zu spekulieren: **Wie sähen die Spiele von heute aus, wenn zwei Hits nie erschienen wären?**

## Wenn Medal of Honor nie erschienen wäre ...



... dann wäre das Genre der Weltkriegs-Shooter niemals groß rausgekommen. Denn ohne Electronic Arts' Omaha-Beach-Ballerei hätte es auch den prominenten Nachahmer **Call of Duty** nicht gegeben. Zumindest nicht in der bekannten Form: Wie unsere Wissenschaftler unzweifelhaft belegen können, hätte sich der schwer verdauliche Themenklops »Krieg in Spielen« ohne **Medal of Honor** weg vom gewalttätigen Shooter-Genre bewegt – und hin zum gewalttätigen Grafik-Adventure. Ergo böte **Call of Duty** bewaffnetes Point-&-Click vom Allerfeinsten. Hier ein Auszug aus der Komplettlösung des aktuellen vierten Serienteils: »Öffnen Sie die Tür. Benutzen Sie die Blendgranate mit der Tür, und gehen Sie anschließend hindurch. Benutzen Sie das M-16-Gewehr mit dem Terroristen. Nehmen Sie die Geheimdokumente und die AK-74. Gehen Sie nach draußen, benutzen Sie die Granate mit der Terroristengruppe und sprechen Sie mit Captain Price. Wählen Sie im Dialogmenü die Antworten 1, 3, 2 und 2. Benutzen Sie dann die AK-74 mit dem Benzinfass ...« Hochspannung pur, oder? Oder?!



## Wenn Command & Conquer nie erschienen wäre ...



... dann hätten die Echtzeit-Strategiespiele Mitte der 90er Jahre keinen Boom erlebt. Schließlich zog das erste **C&C** seinerzeit ganze Wellen von Klonen nach sich – die ohne das Vorbild nie in den Handel gekommen wären. Dies wiederum hätte eine Spiegeltatung begünstigt, die heuer ein Schattendasein fristet: die Rundenstrategie! Ohne die Konkurrenz durch hektische Schnellklick-Orgien hätten die Tüfteltitel Zug um Zug die Herzen der Strategiefans und letztlich gar die Genre-Welt Herrschaft erobert. **Warcraft**, **Starcraft**, **Warcraft** – alle bekannten Echtzeit-Serien würden nunmehr rundenbasiert ablaufen. Gleiches gälte natürlich auch fürs Schwergewicht **Supreme Commander**, in dem Sie pro Mission Zigtausende Einheiten befehlen. Ein durchschnittlicher Zug würde also rund zehn Stunden dauern, eine Mehrspieler-Partie zwei bis vier Jahre. Und was sagt Chris Taylor, der Chefentwickler von **Supreme Commander**, zur Alternativfassung seines kolossalen Werks? »Warum wecken Sie mich mitten in der Nacht? Und was machen Sie da mit meinem Hund?!« Dem ist wahrlich nichts hinzuzufügen.

