



# 10 entscheidende Momente in der Geschichte der PC-Spiele

Warum ist der PC-Spielemarkt heute so, wie er ist? Was hat dazu beigetragen, was wir spielen und wer es herstellt? Wir schildern zehn entscheidende Momente in der Geschichte der PC-Spiele, die die Branche nachhaltig verändert haben.

In den letzten Jahrzehnten hat sich die Welt der Spiele radikal gewandelt: vom Keller in die Wohnzimmer, vom Pixelbrei zu hochauflösenden Polygongeländen, von Garagenprojekten zu Multimillionen-Produktionen. Einige der Entwicklungen verliefen geradlinig, andere Knall auf Fall. Wir haben recherchiert, welche zehn Entscheidungen die PC-Spielewelt technisch, kommerziell oder inhaltlich am nachhaltigsten verändert haben: der Durchbruch für neue Technologien, Start- und Endpunkte von Genres, der Aufstieg von Firmen, deren Erfolg die Branche verändert hat.

Zu jeder der einzelnen Entscheidungen analysieren wir die Hintergründe: Wie kam es dazu, was waren die Auswirkungen? Damit

unsere Meinung nicht alleine steht, baten wir drei bekannte Designer mit jahrzehntelanger Erfahrung, zu jedem der zehn Momente ihre Einschätzung abzugeben (siehe Kasten).

Wenn man die aufgelisteten Punkte zueinander in Beziehung setzt und mit mehr Weitsicht darauf schaut, ergibt sich ein Mosaik, das zahlreiche Faktoren des heutigen Spielerlebnisses erfasst: zum Beispiel, wie das Zusammenspiel von 3D-Beschleunigern, der Schnittstelle DirectX und einer dominanten Grafikingenie das Aussehen heutiger Spiele bestimmt; oder der Trend, Spiele oder zumindest ihre Aktivierung zunehmend online anzusiedeln.

Nicht alle der entscheidenden Technologien in unserer Zehner-Liste sind heute noch

verbreitet, nicht einmal alle Firmen noch im Geschäft. Dennoch haben sie maßgebliche Entwicklungen angestoßen, die bis heute nachwirken. Dass es manche der Pioniere nicht mehr gibt, zeigt aber auch, dass eine richtige Entscheidung nicht davor schützt, in Zukunft falsch zu liegen. *Christian Burtchen*

## Haben wir recht?

»Die haben den **Starcraft**-Editor ausgelassen! Und **Dune 2**, das erste Echtzeit-Strategiespiel! Und die ersten Mods, und **Counterstrike**!« Richtig, haben wir. Was meinen Sie: Ist unsere Auswahl berechtigt, oder haben wir falsche Schwerpunkte gesetzt? Diskutieren Sie mit auf [www.GameStar.de](http://www.GameStar.de): Quicklink: 6402.

## Designer-Stimmen

Wie kommentieren Branchenveteranen unsere Auswahl? Wir haben drei erfahrene Entwickler befragt.



**Ed del Castillo:** Einer der Männer hinter dem Kult-Klassiker **Command & Conquer**. Seit 1999 entwirft er in der von ihm mitgegründeten Firma Liquid Entertainment (**Battle Realms**, **Dragonshard**) Spiele. Eds letztes Produkt war das Actionspiel **Rise of the Argonauts**.



**Ken Levine:** Der Mitgründer und Kreativchef von 2K Boston ist bekannt für Spiele mit eigenwilligem Stil und Innovation. Er arbeitete bei den Looking Glass Studios unter anderem an **Dark Project: Der Meisterdieb** und **System Shock 2**, bei 2K Boston erschuf er **Bioshock**.



**Chris Taylor:** Der Kanadier ist Echtzeit-Strategen für das megalomane **Total Annihilation** und dessen inoffiziellen Nachfolger **Supreme Commander** bekannt. Der Gründer und Chef von Gas Powered Games verantwortet außerdem die **Dungeon Siege**-Reihe.

## November 1993: Rebel Assault erscheint ausschließlich auf CD-ROM

Ein beliebiger PC-Laden in Deutschland, irgendwann um die Weihnachtszeit des Jahres 1993: »Einmal Rebel Assault – und ein CD-Laufwerk bitte«. **Rebel Assault**, ein relativ simpler Shooter, setzte massiv auf die Faszination des Szenarios **Star Wars** und einer Fülle von Filmsequenzen. Die fassten insgesamt 450 MB. Die Idee, 312 Disketten fassende Umzugskartons als Spielepackung auszuliefern, hatte beim Hersteller LucasArts erfreulicherweise niemand. Dank der zugkräftigen Lizenz und dem Verkaufsfaktor Videos überzeugte das Spiel weltweit Hunderttausende von Menschen, rund 350 Mark (inflationbereinigt etwa 250 Euro) für die damals neuartigen CD-ROM-Laufwerke auszugeben.

### → Die Auswirkungen

**Rebel Assault** war der Durchbruch für das Medium CD-ROM und damit für eine Explosion des Speicherplatzes. 650 MB fasste eine CD gegenüber »Hochkapazitäts«-Disketten mit 1,44 MB, das 45fache. Einen solchen Sprung gab es weder vorher noch seither jemals. Langwierige Installationsprozesse waren ebenso passé wie hohe Kosten für Disketten, gleichzeitig verschwand für einige Jahre das Raubkopie-Problem aus der Welt des Normalspielers, weil CD-Brenner bis 1998 unerschwing-

lich blieben. Dieser Medienumbuch gab der Entwicklung von PC-Spielen einen massiven Schub, denn auf einmal waren Sound in CD-Qualität (etwa bei **Siedler 2**), hochaufgelöste **Myst**-Standbilder oder die beeindruckenden Videos eines **Command & Conquer** möglich. Sogar ein Genre gründete sich primär mit dem Ansinnen, die Silberscheiben gut zu füllen, wegen oft miesem Spielablauf und schlechten Video-Codern währte die Blüte des interaktiven Spielfilms jedoch nur kurz.



**Ken Levine:** »Killerapplikationen! Dieses Spiel und **Myst** haben Leute dazu gebracht, sich CD-ROM-Laufwerke anzuschaffen, weil die Spiele etwas lieferten, was es sonst nirgends gab – in diesem Fall Videoszenen.«



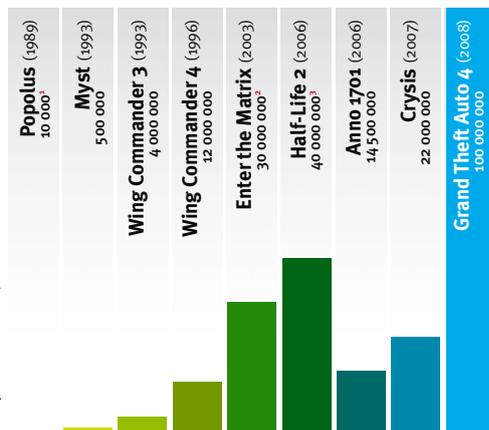
**Ed Castillo:** »Finde ich nicht wichtig, Formatwechsel gibt es immer, schon als Spiele von Magnetlochkarten auf 5,25-Zoll-Disketten wanderten. Alle neuen Medien bringen neue Möglichkeiten, erweitern die Interaktion und das Mittendrin-Gefühl. **Rebel Assault** ging einfach nur logisch einher mit der Entwicklung zu immer aufwändigerer Grafik.«

## November 1994: Wing Commander 3 kostet 4 Millionen US-Dollar

Mark Hamill (**Star Wars**), Thomas F. Wilson (**Zurück in die Zukunft**), John Rhys-Davies (**Indiana Jones**): Wohlklingende Namen für Filmfreunde, mithin 1994 eine ideale Besetzung für die Filmaufnahmen von **Wing Commander 3**. Mit aufwändigen Videoszenen, der prominenten Besetzung und nicht zuletzt dem schieren Bombast seines Weltraumspiels trieb der Kreativchef Chris Roberts das Budget auf sensationelle 4 Millionen Dollar, das damals mit Abstand teuerste Spieleprojekt. Mit dieser sprunghaften Steigerung entstieg die Branche wirtschaftlich den Kinderschuhen, auf einmal kamen Spiele vom Aufwand her näher an das Niveau von Kinofilmen. Der finanzkräftige Publisher dahinter war übrigens Electronic Arts.

### → Die Auswirkungen:

Zwar wurden nicht über Nacht nur noch Spiele mit Millionenpreisen produziert. Aber dass sich auch der Einsatz großer Budgets und aufwändiger Videos auszahlen kann, veränderte die Perspektive etlicher Publisher und begünstigte mithin die Dominanz einiger großer Wettbewerber. Heute sind Entwicklungskosten von über einer Million Dollar die Regel bei Top-Spielen, auch wenn Videos meist nicht mehr den treibenden Kostenfaktor darstellen, sondern immer größere Teams und der stetig gewachsene Anspruch an Grafik und Technologie.



<sup>1</sup> Entwicklungsbudget in Dollar, nicht inflationbereinigt.

<sup>2</sup> Inklusive Videoaufnahmen mit Original-Matrix-2-Set und -Schauspielern

<sup>3</sup> Schätzung von Analysten, inklusive Steam-Entwicklung



**Ken Levine:**

»Chris Roberts und sein Team

haben die Sichtweise auf Spiele verändert, sie haben ihnen klar gemacht, dass sie nicht simple Arcade- oder Brettspiele mit Computergegnern sein müssen. Die **Wing-Commander-Crew** sagte: Wir führen den Spieler dorthin, wo ihn kein anderes Medium hinbringen kann, und bleiben dabei genauso groß und wuchtig wie andere Medien auch.«



**Chris Taylor:**

»Das war der Beweis, dass höhere Produktionswerte zu mehr Verkäufen führten.

Chris Roberts war ein Pionier, ihm ist es gelungen, Leute an die Vision seines Spiels glauben zu lassen.«

## September 1996: Microsoft veröffentlicht DirectX 3

Obwohl es mit Version 3.1x in Büros und Privathaushalten den Siegeszug angetreten hatte, mauerblümte Windows bis zur Version 95 auf Spielerfestplatten. Denn Microsofts Betriebssystem machte zwar durch sein Treiber-Konzept die Nutzung beliebiger Hardware einfacher, blieb aber ausgerechnet bei der rapide wachsenden 3D-Grafik sperrig, zumal die Benutzeroberfläche kostbaren Arbeitsspeicher verschlang. Die Wende kam mit der dritten Version der Schnittstelle DirectX, die durch Direct3D zu einer stabilen Plattform für 3D-Befehle wurde. Das nahm den Programmierern die Arbeit ab, für jeden Chipsatz separat Effekte zu schreiben.

### → Die Auswirkungen:

Mit der Schnittstelle für nahezu alle Ein- und Ausgabegeräte, vom Lenkrad bis zur MIDI-Soundkarte, hatte Microsoft das Rüstzeug, um Windows zur Spieleplattform zu machen. Mit **Tomb Raider 2** und **Diablo** erschienen die ersten zugkräftigen Windows-95-exklusiven Spiele. DirectX setzte sich zügig gegen Konkurrenz-Schnittstellen wie OpenGL und Glide durch und wurde mit Version 5.1 vollends zu dem Standard, der es bis heute ist.



**Ed Castillo:** »Die Bedeutung von DirectX

kann man gar nicht überschätzen. Jeder weiß, dass Microsoft ein Monopol hat und dass die größten Entwicklungen nach wie vor am PC passieren. Alles, was Microsoft tut, um die Plattform zu standardisieren, ist ein Gewinn für die Spielewelt.«



**Ken Levine:** »DirectX bedeutet schlicht und einfach, dass wir nicht mehr jedes Mal das Rad neu erfinden mussten. Ein zentrales Arsenal an Programmbibliotheken kümmert sich seitdem um krude mechanische Aspekte wie Soundausgabe, grundsätzliche Bildschirmarstellung etc.«

**Oktober 1996: 3dfx veröffentlicht den Voodoo-3D-Beschleuniger**

Gewiss, Grafikkarten hatten sich auch vor dem Voodoo-Chipsatz weiterentwickelt, ihre Auflösung und Farbtiefe erhöht, doch eine Antwort auf die zunehmende Bedeutung polygonbasierter 3D-Engines hatten sie noch nicht. Während pfiffige Programmierer etwa 2D-Bitmaps direkt im Grafikspeicher umher-schubsen konnten, leistete die Platine dem Prozessor bei einem 3D-Spiel wie **Quake** zunächst kaum Beistand. Bis 3dfx nach gescheiterten Versuchen anderer Hersteller den ersten erfolgreichen 3D-Chip

herstellte. Sein Befehlskatalog war vergleichsweise dünn, doch bereits die wenigen Beleuchtungs- und Geometrie-effekte überzeugten genügend Entwickler und Spieler, sich Karten wie die Diamond Monster 3D zur bestehenden 2D-Platine dazuzustöpseln. Die gewonnene Geschwindigkeit, mögliche höhere Auflösungen und wieselflink berechnete Effekte wie Transparenz und Texturglättung waren Argumente genug.



**→ Die Auswirkungen:**

Beschleunigerkarten waren der endgültige Durchbruch für 3D-Grafik und der Todesstoß für 2D-Grafik. Erschien 1995 noch die überwältigende Mehrheit aller Spiele im zweidimensionalen Gewand daher, liefen nicht einmal zehn Jahre später praktisch alle in 3D. Im Laufe der Jahre haben sich die Möglichkeiten von Grafikkarten enorm erweitert, von simpler Textur-Aufhübschung bis zu komplexen Physikberechnungen. 3D-Grafikkarten machen die Opulenz eines **Anno 1404** oder **Crysis** erst möglich. Der einstige Chipsatz-Wildwuchs indes hat sich geklärt, der Markt wird dominiert von Nvidia und AMD. 3dfx gibt es seit 2000 nicht mehr.



**Ed Castillo:** »Damit fing eine Sucht der Branche nach immer besserer Grafik an. Wo wären Spiele heute, wenn wir zweidimensional hätten bleiben müssen? Hier begann das Rennen um filmische Qualität in Spielen.«



**Ken Levine:** »Da habe ich gemischte Gefühle. Einerseits bedeutete das bessere Grafik, andererseits wurde es teurer, PC-Spieler zu sein. Und es führte zu einem Grafikkrieg zwischen Entwicklern, und der war verdammt teuer.«



**Januar 1997: Blizzard startet das Battlenet**

Es gibt vieles an **Diablo**, was es rechtfertigt, den »Revolutionär«-Textbaustein aus dem Redakteurs-Phrasenkasten zu holen. Gern unterschätzt wird dabei die Bedeutung der Online-Plattform, die es ermöglichte, im Internet gemeinsam mit Freunden (oder Unbekannten) die **Diablo**-Welt zu durchstreifen. Die erste Ausführung des kostenlosen Battlenet stellte dabei kaum mehr als einen Chat und schnelle Verknüpfungen zum Spielstart bereit, Spielerdaten selbst wurden nicht online gespeichert. Schummeln waren dadurch Tür und (Höllens-)Tor geöffnet.

**→ Die Auswirkungen:**

Trotz des zunächst rudimentären Umfangs und der spielverderbenden Cheater erfreute sich der Gratis-Service dermaßen hoher Beliebtheit, dass Blizzard ihn weiter ausbaute und mit **Starcraft** zum Inbegriff einer guten Mehrspieler-Plattform machte. Dass **Starcraft** zum populärsten Multiplayer-Strategiespiel der Welt aufstieg, Wettkampf-Ligen füllt und in Südkorea gar Nationalsport wurde, liegt Primär am Battlenet und führte klar vor Augen, welche Marktmacht sich mit Online-Plattformen verbindet.



**Chris Taylor:** »Ein großer Schritt, um die Spieler mit einer vollwertigen Mehrspieler-Umgebung zu versorgen. Was mich überrascht ist, wie lange es gedauert hat, bis das andere Hersteller hinbekommen haben.«



**Ken Levine:** »Blizzard waren die ersten, die den Wert von Community und Service verstanden haben, die erkannten, dass Spieler bereit sind, mehr zu bezahlen, wenn es noch etwas jenseits des Datenträgerinhalts gibt. Es ist sehr schwierig, die Entscheider vom Wert solcher langfristigen Investitionen zu überzeugen. Blizzard hat es immer geschafft, da allen anderen vorauszuweichen.«

**Juli 1997: Electronic Arts kauft Maxis**



Bereits 1995 vereinbarten Electronic Arts und Maxis, dass der Branchengigant Publisher für Will Wrights ambitionierteste Idee werden würde: ein Spiel, in dem das alltägliche Leben selbst simuliert wurde. Das war der Beginn eines Weges, der weiter führen sollte, als selbst die kühnsten Flipchart-Träume hoffen ließen: **Die Sims** (GS 03/2000: 87%) hat mit all seinen Ablegern, Nachfolgern, Addons und Erweiterungs-paketen die Verkaufsmarke von 100 Millionen Stück weit hinter sich gelassen. Die kauderwelschenden Figuren und der umfangreiche Aufbauteil trugen dazu bei, dass **Die Sims** auch Frauen en masse anlockte.

**→ Die Auswirkungen:**

Für Electronic Arts sind die **Sims**-Spiele neben den jährlich erscheinenden Sportspielen die wichtigste Grundmauer. **Die Sims** hat nicht nur massiv zum Wachstum und zur Stabilität von Electronic Arts als lange Jahre weltgrößter Publisher beigetragen, sondern EA wie keiner zweiten Firma den Zugang zur neuen, wichtigen Zielgruppe der Frauen geöffnet. Dass Maxis auch andere Produkte im Portfolio hatte, berücksichtigte die Konzernstrategie dagegen kaum, selbst das ureigene **Sim City** entwickelte zuletzt ein fremdes Studio weiter.



## Anfang 1998: Epic Games vermarktet die Unreal-Engine

Selten hat Spielgrafik mehr Kinnladen herunterklappen lassen: »Unreal leitet die nächste Generation der 3D-Actionspiele ein«, resümierte Peter Steinlechner im Test in GameStar 07/98 (Wertung: 91%). **Unreal** gehört zu den wenigen Titeln, bei denen die Screenshots bereits auf der Vorderseite der Packung prangten. Die

zugrundeliegende Grafik-Architektur besaß einen enormen Funktionsumfang. Wer wollte, konnte diese Engine für einige Hunderttausend Dollar lizenzieren und damit als Basis für ein großartig aussehendes Spiel nutzen, inklusive eingebauter Kollisionsabfrage, KI-Routinen, Netzwerk-Code und zahlreichen leistungsfähigen Tools.

### → Die Auswirkungen:

Das erste lizenzierte Spiel mit der Unreal-Engine, **Star Trek: Klingon Honor Guard**, erschien im Oktober 1998. Mittlerweile gibt es das System in der dritten Generation, über dreihundert Titel basieren darauf. Warum? Ein Rechenbeispiel: Nehmen wir an, ein eigener Engine-Entwickler kostet 100 Dollar die Stunde, und nehmen wir an, die Unreal Engine 3 gibt es für eine halbe Million. Von diesem Geld kann man ein fünfköpfiges Team 125 Arbeitstage lang beschäftigen, etwa ein halbes Jahr. Ist es realistisch, dass in dieser Zeit ein besseres Grafikfundament entsteht? Gerade bei Actiontiteln ergab die Tabellenkalkulation eindeutig: Kaufen! Weil die Unreal-Engine leistungsstark ist, aber Spiele ähnlich aussehen lässt, wirken viele Programme wie geklont.



**Chris Taylor:** »Im Wettbewerb mit id Software hatten die Epic-Programmierer die nötige Ausdauer, um überall obenauf zu sein. Heute ist ihr Produkt der Premium-Standard für Ego-Shooter-Engines.«



**Ed Castillo:** »Die Entwicklung der Engine selbst war unwichtig, aber dass Epic sie als Entwicklungsplattform verkaufte, das war der Knaller und hat die Spielelandschaft verändert. Weil man Demos erstellen konnte, ohne dafür zu bezahlen, wurde die Hemmschwelle für angehende Entwickler enorm gesenkt.«

## Mai 1998: Blizzard stellt das Warcraft-Adventure ein

Die Geschichte von **Warcraft 2**, eines der meistverkauften Spiele seiner Zeit, wurde überwiegend in vorgelesenen Textpassagen und eher actionbetonten Videoschnipseln erzählt. Dabei zeigten allein die seitenlangen Ausführungen im Handbuch, wie wichtig den Entwicklern eine ausgefeilte Hintergrundgeschichte erschien. Eine po-

puläre Lizenz, eine den Namen verdienende Geschichte und ein ausgemachter künstlerischer Zeichenstil – perfekt für ein Adventure! **Warcraft Adventure: Lord of the Clans** war bereits kurz vor der Fertigstellung, als sich Blizzard im Mai 1998 »aufgrund qualitativer Bedenken« dazu entschied, das Spiel einzustellen.



### → Die Auswirkungen:

Die Einstellung von **Warcraft Adventures** markiert den Wendepunkt in der Entwicklung von Abenteuerspielen. In den 80ern waren sie das mit Abstand wichtigste Genre auf dem PC. Von nun an befanden sie sich auf einer rasanten Talfahrt in die Bedeutungslosigkeit. Fans erhoben den Vorwurf, Blizzard schiebe die Qualitätsbedenken vor, der wahre Beweggrund sei ein mangelnder Glaube an den kommerziellen Erfolg. Wenn es so war, dann war Blizzards Entscheidung prophetisch. Aufwändige Adventures wie **Grim Fandango** brachten ab 1998 Verluste, LucasArts stellte 2004 **Sam & Max 2** ein. Das Adventure-Genre ist heute eine umtriebige, aber wenig bedeutsame Nische.



**Ken Levine:** »Hm – ist das wirklich so wichtig? Unternehmen sägen Projekte nun einmal ab. Ich halte das für das Anzeichen einer starken Firma, zu erkennen, wenn es besser ist, die Kosten eines eingestellten Projektes zu tragen als den eigenen Ruf bei den Fans zu beschädigen.«



**Chris Taylor:** »Für mich irrelevant. Es ist eines von vielen in der Entwicklung gestoppten Spiele, wobei die Öffentlichkeit von den meisten nie etwas mitbekommt.«



**Ken Levine:** »Das kann man als den Anfang vom Ende kleiner Hersteller und Publisher sehen. Das hat sein Gutes und sein Schlechtes: Mit die besten Produkte kommen von diesen kleinen Studios (etwa Valve oder Stardock), aber unabhängige Spielefirmen, auch die besten, sind enorm verwundbar.«



**Ed Castillo:** »Eine ganz, ganz große Sache. Maxis wäre so oder so Maxis geblieben, aber ohne die Sims wäre der Aktienkurs von EA schon seit Jahren am Boden, trotz der EA-Sports-Produkte. Ihnen fehlt einfach die Kompetenz für alles außer Sportspiele.«

November 2004: Half-Life 2 läuft nur über Steam



Es begann unscheinbar, manche mögen sagen: harmlos. Im März 2002 stellte Valve auf der Branchenmesse GDC die Online-Software Steam als Distributionsnetzwerk vor. Im gleichen Jahr wurde Steam im Rahmen der Beta von **Counterstrike 1.6** für Endkunden veröffentlicht, der Sinn schien sich auf automatische Patches zu beschränken. Zwei Jahre später zeigte sich dann die ganze Bandbreite der Möglichkeiten und Hindernisse: Wer wollte, konnte **Half-Life 2** vor der Veröffentlichung nahezu komplett verschlüsselt

herunterladen und dann binnen kürzester Zeit bezahlen und spielen. Wer **Half-Life 2** konventionell im Laden kaufte, entschlüsselte und aktivierte es via Steam. Und zwar nur via Steam, eine Alternative war nicht vorgesehen, ein Internet-Zugang Pflicht.

→ Die Auswirkungen:

Aus dem gigantischen Erfolg von **Half-Life 2** (9 Millionen verkaufte Exemplare) zogen Spielehersteller zwei vermeintliche Schlüsse. Erstens: Eine Online-Aktivierung als Kopierschutz wirkt. Zweitens: Sie schadet dem Verkaufserfolg nicht. Das war die Initialzündung für eine neue Form von Kopierschutz, die eine Internetverbindung voraussetzt und in der Folge bis heute für schwere Verwerfungen zwischen Spielern und Herstellern sorgt. Daneben verhalfen **Half-Life 2** und **Counterstrike** Steam zu einem enormen Verbreitungsgrad. Im Zuge dessen mauserte es sich zur digitalen Verkaufsplattform. Das wiederum befeuert derzeit massiv den Boom von kleineren, originellen Indie-Spielen wie **Braid** oder **World of Goo**.



**Ed Castillo:** »Im Moment noch keine so große Nummer für mich. Steam ist noch immer nicht, was es sein sollte. Die Leute hängen nach wie vor an ihren Packungen. Doch die Zeit des digitalen Distribution wird kommen. Wenn Valve dran bleibt und, nun ja, Dampf macht, wird es eines Tages riesig sein.«



**Ken Levine:** »Bei Steam geht es erneut um Service und Mehrwert. Valve ist es gelungen, eine hakelige Produkteinführung [*Half-Life 2*] zu überstehen und die Spieler schließlich davon zu überzeugen, dass der Dienst keine Bedrohung und keine Abzocke ist, sondern etwas, das den Einkauf und das Spielen von PC-Titeln grundsätzlich verändert.«

Irgendwann 2005: Sie schließen ein World-of-Warcraft-Abo ab

Sie, ja Sie! Schauen Sie nicht so unschuldig: Statistisch gesehen hat jeder zehnte von Ihnen schon mal **World of Warcraft** gespielt. **World of Warcraft**-Spiele belegen weltweit so regelmäßig Plätze in den Verkaufscharts, als hätten sie frühmorgens Handtücher

auf die Strandliegen geworfen. Schätzungsweise 11,5 Millionen Abonnenten weltweit, 2,8 Millionen verkaufte Exemplare des zweiten Addons innerhalb von 24 Stunden: Für Blizzard ist das Online-Rollenspiel eine Bytes gewordene Gelddruckmaschine.

→ Die Auswirkungen:

Wir haben mal milchmädchengerechnet: 12 Millionen Spieler mal knapp 10 Euro im Monat plus einmaliges Einkommen für den Kauf des Spiels und der Addons – das zaubert, trotz Serverkosten, trotz kontinuierlicher Patches und Betreuungsteam, einen sehr sektularisierenden Betrag auf das Blizzard-Firmenkonto. Das haben auch die Excel-Tabellen der Konkurrenten ergeben, sodass auf fast jeder Pressekonferenz entweder ein Online-Rollenspiel oder ein Titel mit »MMO-Elementen« angekündigt wird. Jedoch sind Online-Spiele mit immensen Entwicklungskosten verbunden, und der Platzhirsch röhrt weiter einsam, was Nutzerzahlen, Inhaltsreichtum und Blitzblankpoliertheit angeht. Viele der Nachahmer scheitern: Allein in den letzten Monaten knipste man bei **Hellgate: London**, **Matrix Online** und **Tabula Rasa** das Licht aus. Gleichzeitig fehlt die Abo-Gebühr natürlich im Budget des PC-Spielers, was den Markt insgesamt noch schwieriger gestaltet – da hilft es nur eingeschränkt, dass auch viele neue Zielgruppen über Azeroth überhaupt erst zum Spielen gekommen sind.



**Ed Castillo:** »Episch. Spielen in einer globalen Dimension. Kein einziges Produkt hat mehr für unsere Industrie getan. Ganz einfach und ehrlich weltklasse. Es hat den Durchbruch zum Mainstream geschafft, hat Publishern und Entwicklern eine gemeinsame Sprache gegeben, es ist cool, dieses Spiel zu spielen. Außerdem das Spiel, das als ehestes eines Tages ein Vergnügungspark werden könnte.«



**Chris Taylor:** »Aus offensichtlichen Gründen eine Riesensache, zumindest seit es erst Dark Age of Camelot, dann Everquest und schließlich die 1-Million-Abonnenten-Grenze überflügelt hat. Wir verstehen jetzt die Macht einer Marke in einer Weise, wie sie so noch nicht aufgetreten war. Eine Firma, die alles in die Qualität ihrer Spiele investiert, kann auf die Unterstützung und Loyalität der Fans zählen.«

- 1 Spieler-Höchststand (zum Teil Schätzwerte)
- 2 Jahr der Erstveröffentlichung
- 3 derzeit rund 100.000
- 4 derzeit rund 300.000
- 5 Gesamtverkäufe

