

Im Schatten der Klassiker

Es gibt Spieleklassiker wie *Monkey Island*, *Baldur's Gate* oder *Half-Life*, die jeder ambitionierte Spieler kennt. Aber auch andere Titel waren ähnlich innovativ oder gar perfekt. Mit einem Unterschied: Kaum noch jemand kennt sie.

DVD
Video

Kleine Quizfrage: Wie hieß der ideenreiche Ego-Shooter von den Bungie Studios, der 2001 Microsofts frisch eingeführter Xbox zum Durchbruch verhalf? **Halo**, keine Frage. Das war auch zu einfach, machen wir es also schwieriger. Wie hieß der erste Ego-Shooter von Bungie, der bereits 1994 fast alle wichtigen Elemente moderner Actionspiele aufwies: Multiplayer-Modus, Mod-Unterstützung mit Editor, Physik, »echte« 3D-Grafik und eine Waffe in jeder Hand – und das alles nur ein Jahr nach der Veröffentlichung des Ego-Shooter-Urahn **Doom**? Wenn Sie jetzt laut »Marathon!« ausrufen, dann Gratulation: Sie sind ein wahrer Experte. Wenn der Name bei Ihnen dagegen eher Stirnrunzeln verursacht, keine Sorge: GameStar macht Sie zum Experten. Wir präsentieren Ihnen zwölf ausgewählte Titel, die ihrer Zeit voraus und durch entscheidende Innovationen gekennzeichnet waren oder schlicht perfekt ihr jeweiliges Genre ausfüllten.

Allen zwölf Spielen ist dabei aber eines gemeinsam: Schon damals haben sie verhältnismäßig wenig Beachtung und Absatz gefunden. Heute hat ein Großteil der Spielerschaft ihre Namen schlicht vergessen. Zu Unrecht, wie wir finden! Dieses Kriterium schließt natürlich Klassiker aus der »Hall of Fame« weitgehend aus, ebenso Titel, die in Serien heute noch weiter existieren. **Battle Isle**, **Ultima** oder **Wizardry** beispielsweise haben ihren Platz in der Ruhmeshalle bereits sicher. Ein Glanzlicht wie **System Shock** wiederum lebt in **Bioshock** fort, und selbst das **Heroes of Might & Magic**-Vorbild **King's Bounty** feierte jüngst seine Wiedergeburt. Wir wollen stattdessen vergessene Spiele würdigen und ihnen ihren rechtmäßigen Platz in der Computerspiele-Geschichte zuweisen. Stellen Sie sich zum Beispiel mal hypothetisch vor, es gäbe kein **Marathon**, auf dessen Basis wiederum **Halo** zu weiten Teilen beruht: Wie sähe Microsofts traurige »Games for

Windows«-Politik heute wohl aus, wäre die Xbox damals ohne ihre »Killer-Applikation« **Halo** gefloppt? So oder so: Wir wünschen Ihnen nun viel Vergnügen beim Stöbern in der Rumpelkammer der Computerspiele-Geschichte! Vielleicht stoßen Sie ja selbst auf vergessene Erinnerungen.

Patrick C. Lück

Ihre Meinung?

Sie glauben, wir hätten bei unseren vergessenen Spielen selbst einen Titel vergessen? Oder eines unserer Beispiele ist eigentlich vollkommen zu Recht untergegangen? Oder Sie wollen wissen, warum wir für unsere Liste Spiel A Spiel B vorgezogen haben? Fragen und diskutieren Sie mit uns im Forum auf GameStar.de
► Quicklink: 6046 oder per E-Mail an brief@gamestar.de. Wir sind gespannt, wie vergesslich wir und Sie tatsächlich sind.

Little Computer People

Entwickler: Activision
Erscheinungsjahr: 1985

Das Spiel:

Wir sehen im Querschnitt ein kleines Haus, einem Puppenhaus nicht unähnlich. Nach einiger Zeit betritt ein Männchen (samt Hund) das Haus und beginnt, darin zu wohnen. Es isst, kocht, schaut fern und schreibt Briefe. Einziges Spielziel ist es, mit unserem kleinen Computermenschen (Little Computer People) zu interagieren. Wir können mit ihm zum Beispiel Karten spielen, ihm Wasser und Essen in den Kühlschrank stellen oder ihn bitten, den Hund zu füttern.

Darum war es besonders:

Little Computer People ist nichts weniger als der Urahn zu zwei der erfolgreichsten Spiele aller Zeiten: dem Tamagotchi und den Sims. Die älteren unter uns werden sich vielleicht noch an die mittleren 90er-Jahre des letzten Jahrhunderts erinnern, als aus Japan ein kleines Plastik-Ei auf den Spielzeugmarkt schwappte: das Tamagotchi. Das simulierte ein digitales Lebewesen, dessen Bedürfnisse wie Hunger, Durst oder Zuneigung der Besitzer in regelmäßigen Abständen erfüllen musste. Sonst ging das Tamagotchi ein. Im Grunde genommen war es also nichts anderes als eine Little-Computer-People-Version im Taschenformat. Aber auch der Software-Entwickler Will

Wright (Sim City) ließ sich von den Computermännchen inspirieren. Bei der Entwicklung seiner Lebenssimulation mit dem Namen The Sims nahm er wiederholt Kontakt zu den ehemaligen Entwicklern von Little Computer People auf, wie er in einem CNN-Chat zugab. Diese hätten ihm wertvolle Hinweise für sein Projekt mit auf den Weg gegeben. Der Rest ist Geschichte: Die Sims ist die erfolgreichste PC-Spielereihe aller Zeiten. Ohne dieses kleine C64-Programm aus dem Jahre 1985 wäre sie aber so nicht denkbar gewesen. Ebenfalls interessant: Auch der Entwickler und Publisher Activision (gegründet 1979) legte eine beachtliche Karriere hin. Seit der Fusion zu Activision Blizzard beherrscht die Firma als Branchenprimus den Spielemarkt.



Als Zeitvertreib spielen wir **Anagramm**. Wir müssen die Buchstaben so umstellen, dass sie ein sinnvolles Wort ergeben.

Darum kennt es heute keiner mehr:

Bis zu Die Sims glaubte niemand an den Erfolg von Lebenssimulationen; exotische Versuche wie die kurzzeitig populäre Creatures-Reihe bestätigten als Ausnahme die Regel. Zu banal erschien der Gedanke, Alltägliches vor dem Rechner nachspielen zu können, wenn man doch stattdessen die Welt oder zumindest eine Prinzessin retten konnte. Jahrelang galt Little Computer People deshalb als origineller, aber ziemlich obskurer Außenseiter unter den Computerspielen, eher belächelt als bewundert. Erst Die Sims schaffte den Durchbruch, der dem Urvater nicht gelang.



Unser **Little Computer People** tippt auf der Schreibmaschine einen Brief, in dem er uns mitteilt, wie es ihm geht und woran es ihm mangelt.

M.U.D.S.



Die Zeit zwischen den Spieltagen verbringen wir in der **Stadt**. Geht es zum Training, auf den Sklavenmarkt, ins Krankenhaus oder in die Taverne?

Entwickler: Rainbow Arts
Erscheinungsjahr: 1990

Darum war es besonders:

Anderen Brachial-Sportspielen jener Zeit wie zum Beispiel Speedball hatte M.U.D.S. einen umfangreichen Management-Teil voraus – ein Element, ohne das moderne Sportsimulationen kaum noch auskommen. So ziehen wir mit unserem neu gegründeten Team »GS Titans« von Stadt zu Stadt, um Liga-Spiele auszutragen. Dort kümmern wir uns um eine angemessene Unterkunft (teures Hotel für das Team oder billige Absteige für den Profit?), zetteln Kneipenschlägereien für die Stimmung an (geht auf die Gesundheit), verarzten unsere Spieler im Krankenhaus (kostet Geld, daher dürfen vorerst nur die Starspieler zum Doktor) oder erstehen auf dem Sklavenmarkt einen neuen Top-Spieler, der diesmal nicht wie ein Krokodil, sondern eher wie ein Skorpion aussieht. Vor dem Spieltag tragen wir unser restliches Geld noch ins Wettbüro, was Fußballer ja heute wohl ähnlich handhaben. Auf dem Spielfeld überzeugt unsere durchschlagende Taktik: Unsere dicken, aber trägen Abwehrspieler prügeln den Gegner Ball und Gedärme aus dem Leib, während unsere wieselflinken Stürmer der gegnerischen Brutalo-Abwehr geschickt ausweichen.

Darum kennt es heute keiner mehr:

Sportspiele sind eine Fußball- und Rennsport-Domäne sowie eine Frage der Lizenz (F1, NBA, FIFA, etc.). Das war damals schon ähnlich, heute gilt es absolut. Während populäre Klassiker wie Sensible Soccer oder der Bundesliga Manager von den heutigen Lizenzserien ersetzt wurden, spielten Fantasie-Sportarten wie M.U.D.S. fortan keine Rolle mehr, wie seltene und erfolgssame Nischentitel wie Blood Bowl oder das missglückte Speedball-Remake beweisen.

Das Spiel:

M.U.D.S. ist das Kürzel für Mean Ugly Dirty Sports. Der Name beschreibt das deutsche Spiel bereits perfekt: Auf einem matschigen (engl. »mud«) Spielfeld kämpfen zwei Teams hässlicher (»ugly«) Fantasy-Wesen mit fiesem (»mean«) und schmutzigen (»dirty«) Methoden um einen Ball (»Sport«). Wer den Ball häufiger im gegnerischen Korb hinter einem hai- oder krakenverseuchten Wassergraben versenkt, gewinnt. Die Gesundheit oder gar das Leben der Spieler sind dagegen zweitrangig.



Unser straußenähnlicher **Spielmacher** durchbricht die gegnerische Abwehr. Jetzt muss der Ball noch in den Korb, doch Vorsicht: Im Wassergraben lauert ein Hai!

Neverwinter Nights

Entwickler: Stormfront / SSI / AOL
Erscheinungsjahr: 1991



Die schlichte, aber effiziente **Gold-Box-Engine** von SSI war die Basis für ein gutes Dutzend AD&D-basierter Einzelspieler-Rollenspiele.

Darum war es besonders:

Im Allgemeinen wird Ultima Online (1997) als Geburtsstunde des modernen Online-Rollenspiels (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game, MMORPG) angesehen, was innerhalb bestimmter Parameter so auch seine Richtigkeit hat. Aber es gab auch schon vorher durchaus erfolgreiche Vertreter, und eines davon war von 1991 bis 1997 eben Neverwinter Nights. Das Spiel, das nur über den Internetzugang von AOL lief, nahm viele Merkmale späterer MMORPGs bereits vorweg. Wer sich noch an die Internetzeiten in den neunziger Jahren samt 14,4k-Modem erinnern kann, der weiß, dass die Internetzugänge von Anbietern wie AOL oder Compuserve im Minutentakt zu horrenden Preisen von fünf Mark oder mehr abgerechnet wurden. Insofern sicherte sich AOL mit seiner Exklusivität für Neverwinter Nights eine erste Art von Abo-Gebühr, die bei manchen Spielern in die Hunderte und Tausende ging. Diese Spieler taten im Spiel das, was heutige

Online-Rollenspieler auch machen: Sie organisierten sich in Gilden, lösten in Gruppen Quests, veranstalteten gemeinsame Events (vom Witze-Wettbewerb über Geburtstagsfeiern bis zu PvP-Turnieren) oder schlugen sich in PvP-Schlachten um Ladder-Punkte. Aufgrund rechtlicher Auseinandersetzungen setzte AOL das Spiel trotz angeblicher Spielerzahlen von über 100.000 im Jahr 1997 schließlich ab. Diese Lücke füllte ab dann Ultima Online.



Zu zweit gegen eine Horde **Greifen**? Das wird nicht gut gehen.

Das Spiel:

Um Missverständnissen gleich vorzubeugen: Es handelt sich hier nicht um das Bioware-Rollenspiel Neverwinter Nights aus dem Jahre 2002, sondern um dessen Urahn aus dem Jahre 1991. Basierend auf der damals beliebten Gold-Box-Engine (Pool of Radiance, Gateway to the Savage Frontier etc.) für das AD&D-Rollenspielsystem schufen die Entwickler SSI und Stormfront sowie der Internetpionier AOL das erste grafische Online-Rollenspiel für bis zu 500 Mitspieler gleichzeitig. Alle vorherigen Online-Rollenspiel-Versuche waren rein textbasiert.

Darum kennt es heute keiner mehr:

Der breiten Masse der Bevölkerung wurde das Internet erst ab den späten 90er-Jahren zugänglich, zu spät für Neverwinter Nights. Zudem blieb das Spiel auf AOL-Kunden beschränkt, was seinen Wirkungskreis begrenzte. Es sollte bis Ultima Online dauern, um die Regeln und die Serverstruktur für moderne Online-

Rollenspiele erfolgreich festzuschreiben. Erst mit dem durchschlagenden Erfolg von World of Warcraft wurden MMORPGs überhaupt zum allgemein respektierten Teil des Computerspielmarktes. Heute dominiert WoW sogar den PC-Markt in nahezu erdrückender Weise, sodass sich manch einer Spielgebühren von mehreren Euro pro Stunde (!) zurückwünschen mag.

Das Spiel:

Im Strategiespiel Sim Ant des Sim-City-Erfinders Will Wright sind wir für das Wohl einer Ameisenkolonie zuständig. Ziel ist die vollständige Eroberung des häuslichen Gartens. Dabei müssen wir nicht nur mit der feindlichen roten Ameisenkolonie fertig werden, sondern auch Spinnen, Regen und schließlich den Mieter des Hauses bewältigen.

Darum kennt es heute keiner mehr:

Im Gegensatz zu Will Wrights anderen legendären Schöpfungen wie Sim City oder Die Sims konnte sich Sim Ant nicht durchsetzen. Die Gründe dafür kann man im abgeho-benen Ameisen-Szenario, dem wissenschaftlichen Simulationsanspruch samt pädagogischen Begleitinformationen oder der allzu trockenen Präsentation sehen.

Sim Ant

Entwickler: Maxis
Erscheinungsjahr: 1991

Darum war es besonders:

Wenn man auf das Genre der Echtzeit-Strategie zurückschaut, das mit Titeln wie Command & Conquer, Starcraft oder Age of Empires für eineinhalb Jahrzehnte den PC-Markt prägte, so steht am Anfang immer Dune 2 (1992). Dieses Spiel legte die Regeln des Genres fest: Wir bauen für eine Partei in Echtzeit Ressourcen ab, errichten damit eine Basis, produzieren in dieser Einheiten und ziehen gegen den Feind. All das konnte man aber bereits ein Jahr vor Dune 2, nämlich in Sim Ant. Für die schwarzen Ameisen (unsere Partei) suchen wir in Echtzeit nach Futter (Ressourcen), errichten als Nest einen Tunnelbau (Basis), brüten neue Ameisen aus (Einheiten) und überfallen damit die rote Ameisenkolonie (Feind). Der



Schwarze und rote Ameisen konkurrieren um die knappen Futter-Ressourcen (grün) und müssen sich vor der Spinne und dem Ameisenlöwen (unten rechts) in Acht nehmen.

Grund, wieso nicht Sim Ant als Begründer der Echtzeit-Strategie angesehen wird, liegt in der Bedienung. Denn wir können nur eine Ameise direkt kontrollieren und den Rest höchstens indirekt im Verhalten beeinflussen. Ganz in der Tradition der Sim-Titel geschieht dies über grafisch dröge Diagramme und Menüs, die die Ameisenkolonie als sozialen Staat darstellen und nicht als Sammlung von (militärischen) Einheiten. Denn trotz seiner Echtzeit-Mechanik versteht sich Sim Ant als Simulation.

Lure of the Temptress

Entwickler: Revolution Software
Erscheinungsjahr: 1992

Darum war es besonders:

Mitten in der Blütezeit der LucasArts-Adventures veröffentlichte das britische Studio Revolution Software sein innovatives Erstlingswerk Lure of the Temptress. Darin kehren wir nach erfolgreicher Aufgabenbewältigung zu unserem Auftraggeber zurück, nur um festzustellen: Er ist weg! Doch das ist kein Fehler, denn er ist lediglich zur Arbeit gegangen. Jeder Charakter im Spiel folgt seinem eigenen Tagesablauf. Was damals die Spieler eher verstörte, ist heute aus modernen Rollenspielen wie Risen, Fallout 3 oder The Witcher nicht mehr wegzudenken. Den LucasArts-Verben setzte Lure of the Temptress ein kontextsensitives Interface entgegen. Das Spiel

verfügt über keine sichtbaren Bedienelemente, es nutzt den gesamten Bildschirm für Grafik. Erst wenn wir auf ein Objekt klicken, öffnet sich ein Menü, das eine Auswahl an sinnvollen Interaktionen enthält. In abgespeckter Form wurde dieses System in vielen modernen Adventures zum Standard. Zum Abschluss wollen wir Ihnen noch Ratpouch vorstellen, unseren treuen Begleiter. Viele Rätsel lösen wir nur mit seiner Hilfe und den komplexen Anweisungsketten, die wir ihm mitgeben können. Das war eine anspruchsvolle Übertragung aus den Tagen der Infocom-Textadventures, die heute leider auf der Strecke geblieben ist.

Darum kennt es heute keiner mehr:

Seit zwanzig Jahren gibt es für Adventures ein ehernes Gesetz: Orientiere dich an den LucasArts-Klassikern, dann hast du Erfolg! Umgekehrt heißt das: Wagst du es, wie Lure of the Temptress, Dreamfall oder Fahrenheit neue Mechanismen zu erproben, wirst du mit großer Wahrscheinlichkeit scheitern. Eine überzeugende Widerlegung dieses Gesetzes steht bis heute aus.

Das Spiel:

Der Bauer Diermot gerät im Adventure Lure of the Temptress unversehens in eine Schlacht gegen die Horden der Skorl und wird gefangen genommen. Nach erfolgreicher Flucht aus dem Kerker muss er die Stadt Turnvale von der Besetzung durch die Skorl und deren Anführerin, der Zauberin Selena, befreien.



In der Stadt gehen alle Charaktere einem Tagesablauf nach. Das wirkt lebendig, führt aber zu langwierigen Suchaktionen.

Das Spiel:

Sie müssen Ihr Raumschiff gegen die feindliche Alien-Rasse der Pffor verteidigen, die an Bord eingedrungen ist. Geleitet werden Sie dabei von den drei Schiffcomputer-KIs mit den Namen Leela, Durandal und Tycho. Im Laufe der Spiele erfahren Sie, dass die KIs ihr eigenes Spiel treiben. 1995 folgte der zweite Teil Marathon: Durandal und 1996 mit Marathon: Infinity der Abschluss der Trilogie.

Darum kennt es heute keiner mehr:

Marathon war ein Mac-Phänomen. Die Spiele erschienen zunächst exklusiv für Apple-Computer, die damals noch mehr als heute ein Nischendasein führten. Dementsprechend gering war die Verbreitung. Zwar folgten auch PC-Umsetzungen, aber jeweils mit bis zu zwei Jahren Verspätung.

Marathon

Entwickler: Bungie
Erscheinungsjahr: 1994

Darum war es besonders:

Obwohl sich Ego-Shooter 1994 noch im Kleinkindalter befanden, besaß Marathon bereits nahezu alle Charakteristika eines modernen Actionspiels. Zum ersten Mal bewegte man sich in einem Shooter durch echte 3D-Welten, konnte anders als noch in Doom also nach oben und unten gucken. Die Gegner wurden zum Teil dynamisch ausgeleuchtet, wir durften in jeder Hand eine Pistole tragen, und Physik spielte bereits eine große Rolle. So durchqueren wir Levels mit verminderter Schwerkraft, haben unter Wasser mit dem Auftrieb zu kämpfen oder können den Rückstoß unserer Flammen- oder Raketenwerfer zur Fortbewegung nutzen. Zudem erfreute die Kampagne durch ihren schwarzen Humor. Das Alien- und Waffendesign



Die Pffor überfallen unser Raumschiff. Der rote Balken zeigt die Lebensenergie, der blaue den Sauerstoffvorrat für luftleere Levels.

erinnert bereits an Halo, ebenso wie der epische Alien-Mensch-Hintergrund oder durchgeknallte Computer-Intelligenzen. Der wegweisende Multiplayer-Modus (ob über LAN oder Internet) bot neben klassischem Deathmatch bereits Varianten wie King of the Hill, Capture the Flag oder gar eine Koop-Variante – und das alles mit integrierter Sprachkommunikation. Der beigelegte Editor lud zum Basteln neuer Levels ein, was die Mod-Community gern tat. Seit dem Jahr 2000 stehen alle Marathon-Teile samt der wichtigsten Mods als Open Source im Internet frei zur Verfügung.

Magic Carpet

Entwickler: Bullfrog
Erscheinungsjahr: 1994

Darum war es besonders:

Das Studio Bullfrog unter der Leitung von Peter Molyneux machte sich durch Göttersimulationen wie Populous und dem Taktik-Klassiker Syndicate einen legendären Namen. Mit Magic Carpet lieferte es einen spielerischen und technischen Meilenstein, der aber bis heute im Schatten der populären Bullfrog-Titel steht.

Darum kennt es heute keiner mehr:

Der Misserfolg von Magic Carpet lässt sich mit zwei einfachen Worten beschreiben: Hardware-Hunger und Doom. Das Spiel lief bei seinem Erscheinen lediglich auf High-End-486er-Rechnern flüssig. Und alle actionlastigen Titel der damaligen Zeit standen im Schatten des Epoche machenden Shooters Doom, der sogar auf 286er-Computern flüssig lief.

Die 3D-Landschaft sahen für damalige Spieleraugen spektakulär aus. Sie war nicht nur dauerhaft performbar (was im schlichteren Maße ja schon wesentlicher Teil der Populous-Spiele war), sondern besaß auch technisch wegweisende Effekte wie Wasserreflexionen und dynamische Beleuchtung. Ebenso dynamisch war die situationsabhängige Musik. Das gemischte Spielprinzip aus Flugsimulation, Actionspiel, Göttersimulation und Taktik erzeugte ebenfalls. Es machte großen Spaß, mit dem Teppich über die Landschaften zu düsen, Monster und Magier mit Zaubersprüchen zu zerbröseln und die Landschaft durch mächtige Vulkan- und Erdbeben-Zauber nach eigenem Gutdünken zu verändern. Der Nachfolger Magic Carpet 2 verfeinerte das Spielprinzip 1995 noch.

Das Spiel:

Als orientalischer Magier sausen wir auf einem fliegenden Teppich (engl. »Magic Carpet«) über 3D-Landschaften und sammeln wertvolles Mana. Das müssen wir Monstern oder feindlichen Magiern entreißen und anschließend gegen selbige verteidigen. Dazu stehen uns unterschiedliche Zaubersprüche (vom Feuerball über Erdbeben bis zu Teleportern) zur Verfügung.



Diese goldenen Mana-Kugeln müssen wir auf der Insel abernten.

Das Spiel:

20 Jahre nach den Ereignissen der ersten beiden Jurassic-Park-Filme von Steven Spielberg kehrt der Spieler in Form der Heldin Anne auf die von Dinosauriern bevölkerte Insel Isla Sorna zurück. Dort warten wie gehabt T-Rex oder Velociraptoren auf Frischfleisch. Anne muss deshalb dem tödlichen Eiland entkommen.



Wir treffen auf Anlage B auch friedliche Dinosaurier. Hier streifen zwei Brachiosaurier umher.

Trespasser

Entwickler: Dreamworks
Erscheinungsjahr: 1998

Darum war es besonders:

Trespasser war ein ausgesprochen ambitioniertes Projekt und seiner Zeit in vielerlei Hinsicht voraus. Es bestand aus riesigen, frei erkundbaren Levels in (für damalige Verhältnisse) feinstem 3D, bevölkert mit sauber animierten Dinos. Die wichtigste Innovation war der umfassende Einsatz von Physik als Teil der Spielwelt und Spielmechanik. Schwerkraft, Trägheit oder Waffenrückstoß hatten Auswirkungen auf fast alle Objekte sowie auf Dinos und die Heldin Anne selbst. Umkippende Stein-

platten lösten einen Dominoeffekt aus, Fässer und Kisten konnten zu Treppen gestapelt werden, und wenn man ein Autowrack untersuchte, konnte schon mal die Tür herausfallen. Interessanterweise legten die Entwickler sogar die Bedienung der Spielfigur auf Physik und Realitätsnähe aus: Man steuert keinen abstrakten Mauszeiger oder ein Fadenkreuz, sondern Annes Arm, mit dem man direkt in die Welt greift. Berühmt-berüchtigt war auch der Blick am eigenen Körper herab, offenbarte er doch tiefe Einsichten ins Dekolleté der Protagonistin.

Darum kennt es heute keiner mehr:

Ja, Trespasser war innovativ, aber gleichzeitig unfertig und schlecht durchdacht. Es zeigte das kreative Potenzial von Physikeinsatz und einer offenen Spielwelt auf, sabotierte sich aber selbst durch hawfenweise Bugs, seltsames KI-Verhalten und die ha-

kelige Steuerung, die durch die abstruse Arm-Idee frustrierendes Gefummel erforderte. So sammelte Trespasser mäßige Kritiken ein. Was dem Spiel vollends das Genick brach, war – wie schon bei Magic Carpet – der immense Hardwarehunger.

The Nomad Soul

Entwickler: Quantic Dream
Erscheinungsjahr: 1999

Darum war es besonders:

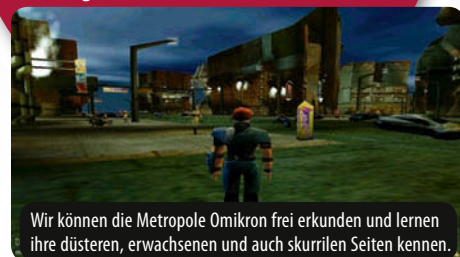
The Nomad Soul war ein ungewöhnlicher Versuch, das Adventure-Genre vor dem Bedeutungsverlust zu bewahren, der sich 1999 bereits deutlich abzeichnete. Lange vor GTA 3 oder Gothic setzt Nomad Soul auf eine lebendige und frei erkundbare 3D-Stadt, in der die Einwohner einem eigenen Leben nachgehen. Mit jeder dieser Figuren können wir reden, alle sind aus-

gezeichnet vertont, dank Motion Capturing fein animiert und daher sehr glaubwürdig. Außerdem schrieb David Bowie nicht nur den exzellenten Soundtrack zum Spiel, sondern übernahm auch gleich noch zwei Rollen darin. Die Abfolge, in der wir die Rätsel und Aufgaben bewältigen, stellt uns das Spiel weitgehend frei. Zudem mischt es Action-

einlagen wie Prügeleien oder Ego-Shooter-Passagen ins Spielgeschehen ein. Übrigens: Das Nachfolge-Projekt von Quantic Dream war Fahrenheit, wiederum ein innovatives und sehr erwachsenes 3D-Adventure mit spannender Handlung und unzulänglicher Bedienung samt lästiger Reaktionsspielen.

Das Spiel:

Mit The Nomad Soul legte der französische Entwickler Quantic Dream einen kreativen Genre-Mix als Erstlingswerk vor. Per Seelenwanderung gelangen wir in den Körper des Polizisten Kay 'I, der in Omikron, einer Metropole am anderen Ende der Galaxis, der Spur eines Serienmörders folgt. Doch das ist nur die Oberfläche eines tausende Jahre alten Konfliktes, der die gesamte Menschheit bedroht.



Wir können die Metropole Omikron frei erkunden und lernen ihre düsteren, erwachsenen und auch skurrilen Seiten kennen.

Darum kennt es heute keiner mehr:

Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen in dieser Liste war The Nomad Soul kein finanzieller Misserfolg. Was ihm aber trotz seiner Innovationskraft fehlt, ist Breitenwirkung. Das Risiko, mit erwachsenen Geschichten und neuen Spielmechaniken eventuell einen Flop zu landen, schreckt nach wie vor viele Publisher ab.

Das Spiel:

Wenn Sie die Handlung des Ego-Shooters XIII wissen wollen, schauen Sie sich am besten den Kinofilm Die Bourne Identität an. Bei beiden erwacht der Held ohne Namen und Gedächtnis nach einem Sturz ins Meer, wird fortan von allen Geheimdiensten und ihren Killern gejagt, dreht schließlich den Spieß um und deckt eine breit angelegte Verschwörung auf. Ende? Für XIII schon, die geplante Fortsetzung blieb dem Shooter versagt.

Darum kennt es heute keiner mehr:

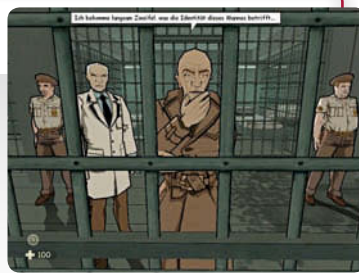
Der eigenwillige Stil war für XIII Herausstellungsmerkmal und Todesurteil zugleich: Das Cartoon-Spiel verkaufte sich tragisch schlecht und landete rasch in Spielesammlungen und als Vollversion auf Heften (GameStar: Ausgabe 05/07), was dann schließlich doch für etwas Verbreitung sorgte. Letztlich war der Misserfolg von XIII verantwortlich für die eher schleppende Entwicklung im Bereich der Comic-Grafik.

XIII

Entwickler: Ubisoft
Erscheinungsjahr: 2003

Darum war es besonders:

Zu XIII fällt Spielern, sofern sie das Spiel überhaupt kennen, spontan immer eines ein: Comic-Grafik! Erst danach folgen, wenn überhaupt, die spannende Agentengeschichte oder die gelungene Mischung aus Schleich- und Action-Passagen. Auf Basis der Unreal Engine 2 wollte XIII die Cel-Shading-Technik, die für den Comic-Look verantwortlich ist, salonfähig machen – und scheiterte, zumindest vorläufig. Die Verkaufszahlen waren erschreckend schwach. Dabei setzte die Spielmechanik erfrischend konsequent auf Comic-Konventionen. Gegner konnten wir durch ein in Comic-Schrift visualisiertes »Tap, Tap«



Der reduzierte **Comic-Look** wirkt auch heute noch ansehnlich.

bereits hinter Wänden lokalisieren, ein Fragezeichen oder ein »Alert!« über dem Kopf signalisierten ihren Aufmerksamkeitszustand. So war der eigenwillige Stil nicht nur Gimmick, sondern spielentscheidend. Auch wenn jüngere Titel wie Team Fortress 2, Borderlands oder Street Fighter 4 heute wieder vermehrt auf Cel Shading als Stilmittel zurückgreifen (und das zum Teil sogar erfolgreich), so bleibt der Vorreiter XIII bis heute das spieltechnisch konsequenteste Comic-Spiel.

Vampire 2 Bloodlines

Entwickler: Troika
Erscheinungsjahr: 2004

Darum war es besonders:

Frägt man Spieler nach dem besten Rollenspiel aller Zeiten, fallen schnell die Namen großer Serien wie Ultima, Baldur's Gate oder Fallout. Gelegentlich taucht aber ein einzelner Titel mit auf: Vampire 2: Bloodlines. Die Gründe dafür sind zahlreich. Allen voran glänzt das Spiel durch eine bis heute kaum übertroffene Atmosphäre. Unterstützt von der damals brandneuen Source Engine (Half-Life 2)

Darum kennt es heute keiner mehr:

Bereits die Entwicklung des Spiels war von Schwierigkeiten zwischen dem Entwickler Troika und dem Publisher Activision gekennzeichnet, Bloodlines kam unfertig auf den Markt. Zahllose Bugs störten nicht nur das Spielvergnügen, ein Plot-Stopper verhinderte an einer Stelle sogar komplett das Weiterspielen. Kurz darauf musste Troika, auch aufgrund der schlechten Verkäufe von Bloodlines, seine Pforten schließen.

zauberte Bloodlines außergewöhnliche Gesichtsanimationen auf den Schirm, an denen sich jederzeit der Gemütszustand des Gegenübers ablesen ließ. Die hervorstechende Qualität des Spiels liegt aber in seinem Quest-Design. Erstens bietet es höchste Abwechslung, denn wir kämpfen und töten nicht nur, sondern ermitteln, brechen ein, stehlen, plaudern, verführen, schleichen. Zweitens bietet außer Deus Ex wahrscheinlich kein anderes Spiel derart viele Lösungsmöglichkeiten für jede Quest. Ob wir Gewalt oder Heimlichkeit wählen, Bedrohung oder Verführung im Gespräch einsetzen, Magie oder Schusswaffen verwenden, liegt ganz bei uns. Drittens unterscheidet sich je nach gewähltem Charakter das Spielerlebnis deutlich, was den Wieder-spielwert ungemein erhöht.

Das Spiel:

Basierend auf dem Pen&Paper-Rollenspiel Vampire: The Masquerade übernehmen wir in Bloodlines (nach Redemption aus dem Jahr 2000 bereits der zweite Teil der Reihe) die Rolle eines frisch gebissenen Vampirs im modernen Los Angeles, der zwischen die Fronten rivalisierender Vampir-Clans im Kampf um einen geheimnisvollen Sarkophag gerät.



Die bedrückende und realistische **Großstadt-Atmosphäre** gehört zu den Stärken des Spiels.

Das Spiel:

In der Rolle des Erfinders Giacomo übernehmen wir im Echtzeit-Strategiespiel Rise of Legends nacheinander die Führung der dampftechnikorientierten Vinci, der magiebegabten Alin und der göttlich-elementaren Cuotl. Auf einer Strategiekarte können wir zwischen den Schlachten Ländereien ausbauen, Truppen ausheben oder neue Technologien erforschen.

Darum kennt es heute keiner mehr:

Für das grandiose Scheitern von Rise of Legends kann es nur eine logische Erklärung geben: Das eigenwillige Steampunk-Orient-Maya-Szenario war nicht attraktiv genug. An der Komplexität dürfte es nicht gelegen haben, da ja auch Titel wie Supreme Commander oder Hearts of Iron ihre Käufer finden.

Rise of Legends

Entwickler: Big Huge Games
Erscheinungsjahr: 2006

Darum war es besonders:

Der indirekte Nachfolger des Klassikers Rise of Nations war im Grunde genommen ein Echtzeit-Strategietitel in Perfektion. Im Jahre 2006 beeindruckten uns nicht nur die detailreiche Grafik, sondern vor allem die abwechslungsreichen Völker sowie die komplexe Spielmechanik. Wir mussten nicht nur auf der Strategiekarte unsere Ländereien geschickt aufbauen und die Feldzüge planen, sondern in den Schlachten strategisch wichtige Territorien einnehmen und verteidigen. Hinzu sollten wir die Spezialfähigkeiten unserer Helden überlegt einsetzen und ausbauen. Die stark spielende KI erlaubte dabei kaum Ruhepausen. Das Ganze verpackte Rise of Legends in eine abwechslungsreiche Geschichte um das Schicksal



Die komplexen und fordernden **Echtzeit-Schlachten** verlangen dem Spieler alles ab.

Giacomos. Nicht jedes Spielelement war unbedingt neu, aber in dieser fordernden Zusammenstellung bis heute einmalig, ebenso wie die drei Völker. Die Vinci stellten eine eigenwillige Mischung aus Renaissance, Bismarck-Deutschland und Jules-Verne-Steampunk dar, die Alin schienen einem düsteren orientalischen Märchen entsprungen, und die Cuotl hatten ihre Anleihen bei lateinamerikanischen Hochkulturen wie Mayas oder Azteken.