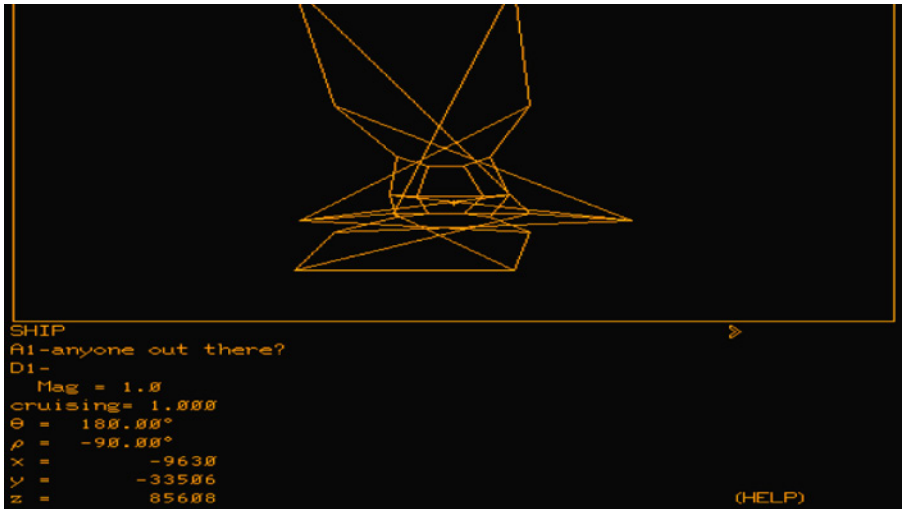
Halo hat alles verändert

Vor 15 Jahren wohnten die Multiplayer-Shooter auf dem PC. Heute kommen sie auf Besuch vorbei. Dabei wäre das Genre ohne den PC gar nicht denkbar. Von Petra Schmitz

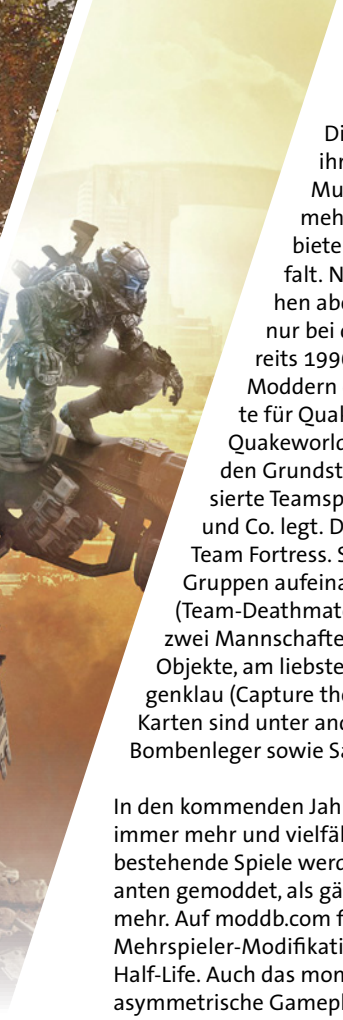
Halo! Ein Name wie Donnerhall. Ein Name, der CPUs und Grafikkarten erzittern lässt. Ein Name, den PC-Spieler nur hinter vorgehaltener Hand aussprechen sollten. Weil Halo schuld ist. Woran? Dazu kommen wir später. Lange vor Halo, lange vor Zielhilfen, lange vor dem Call of Duty-Fließband nämlich steht die goldene Zeit der Multiplayer-Shooter auf dem PC. Alles beginnt verhängnisvoll. Alles beginnt mit Doom.

Zwar gibt es schon vor Doom die Möglichkeit, gegen andere Spieler und nicht nur gegen die KI anzutreten, etwa in Spasim (kurz für Space Simulation), einem Weltraum-Shooter von 1974, in dem bereits sage und schreibe 32 Mann in einem Netzwerk gleichzeitig durchs All brausen und aufeinander schießen können, aber es ist erst id Softwares Marsmondmonstermetzelei, die dem Gegeneinander den nötigen Schwung verleiht. Nicht zuletzt, weil Netzwerke 1993 deutlich verbreiteter sind als 1974. Bis zu vier Spieler ballern sich in Doom in dem von John Carmack und John Romero »Deathmatch« getauften Spielmodus blaue Bohnen um die Sprite-Ohren. Dass dabei wegen des zu Anfang unsauberen Codes ganz nebenbei die gesamte interne Kommunikation von Universitäten und Firmen lahm gelegt wird, würzt die Geschichte mit dem nötigen Quäntchen Abenteuer, um sie fast in den Legendenstatus zu erheben. Doom läutet das Zeitalter der Multiplayer-Shooter ein. Seit 1993 schießen sich weltweit Spieler gegenseitig über den Haufen. Zunächst nur in Firmen-, Schul- und kleineren Heimnetzwerken, später auf großen LANs und schließlich sogar im Internet.



Bereits im grafisch sparsamen Spasim von 1974 können 32 Spieler gegeneinander antreten.

Dass die Mehrspielergefechte überhaupt im Internet boomen, haben wir abermals den Entwicklern bei id Software zu verdanken. John Carmack schreibt wieder einen neuen Netzcode, dieses Mal für Quake (1996), nachdem sich herausstellt, dass der ursprünglich für den Netzwerkbetrieb geschriebene im Internet nicht richtig läuft. Quakeworld nennt Carmack die so überarbeitete Version des Deathmatch-Multiplayers, der selbst über lahme 56k-Wählleitungen gut funktioniert, weil er Verzögerungen intern ausgleicht. Quakeworld ist zwar längst nicht das erste Spiel, das im Internet läuft, aber es ist das bei weitem nutzerfreundlichste. Während man bei Spielen wie Heretic (Fantasy-Shooter von Raven Software, 1994, Publisher: id Software) noch auf bestimmte Internet-Dienste zurückgreifen muss, um an den Matches teilzunehmen, kann man sich im integrierten Browser von Quakeworld einfach einen Server aussuchen und beitreten. Und so kennen wir es dann in den folgenden Jahren von den vielen, vielen Shootern unterschiedlichster Bauart fast nicht mehr anders.



Die Ego-Shooter mit ihren angedockten Multiplayer-Modi vermehren sich schnell und bieten immer mehr Vielfalt. Neue Spiele entstehen aber längst nicht mehr nur bei den Entwicklern, bereits 1996 erscheint eine von Moddern erstellte Spielvariante für Quake beziehungsweise Quakeworld, die damals schon den Grundstein für klassenbasierte Teamspiele wie Battlefield und Co. legt. Die Mod nennt sich Team Fortress. Statt einfach nur in Gruppen aufeinander zu schießen (Team-Deathmatch), kämpfen hier zwei Mannschaften um bestimmte Objekte, am liebsten tritt man im Flaggenklau (Capture the Flag) an. Auf den Karten sind unter anderem Aufklärer, Bombenleger sowie Sanitäter unterwegs.

In den kommenden Jahren trägt das Genre immer mehr und vielfältigere Blüten. Für bestehende Spiele werden Multiplayer-Varianten gemoddet, als gäbe es kein Morgen mehr. Auf moddb.com finden sich allein 248 Mehrspieler-Modifikationen zum ersten Half-Life. Auch das momentan angesagte asymmetrische Gameplay (Left 4 Dead, Multiplayer von Dying Light, Evolve) findet schon früh seinen Weg in die Shooter. Bereits für Quake 2 existiert eine Mod, in der man entweder als spinnenartiges Monster oder als Soldat antreten kann. Gloom nennt sich das gute Stück. Später spielen wir so ähnlich in der Half-Life-Mod Natural Selection. Die mixt auf ebenso erfrischende wie fordernde Art auch noch Echtzeit-Strategie in die Multiplayer-Gefechte, etwas, das wir später minimal bei Battlefield 2 finden. Um

Beliebter noch als das Original: Team Fortress Classic, eine kostenlose Half-Life-Erweiterung. In der entschärften deutschen Version treten Roboter gegeneinander an.

die Balance zu gewährleisten, bleiben die meisten Team-Shooter aber zunächst bei der Symmetrie: Die Klassen auf beiden Seiten sind identisch, ebenso das Map-Layout.

Einer der berühmtesten Vertreter des asymmetrischen Gameplays schleicht 1998 um die Ecke. »Ich war ein Fan des Terrorismus-Themas. Ich spielte Rainbow Six und Spec Ops, fand beides gut, hatte aber das Gefühl, dass da etwas fehlte. Und Rainbow Six war

GameStar ist schuld

mir deutlich zu langsam.« Das sagte ein gewisser Minh Le gegenüber Gamasutra in einem Interview von 2002. Vier Jahre zuvor hat Le zusammen mit seinem Freund Jess Cliffe den bis dato erfolgreichsten Multiplayer-Shooter entwickelt: Counter-Strike.

Counter-Strike ist deutlich abstrakter als Rainbow Six oder Spec Ops. Das Setting versucht nicht, die Realität abzubilden. Ein Terroristenteam tritt gegen ein Polizistenteam an, eine Bombe, die nur ein paar Kisten zerstört, muss hochgehen, Geiseln, die ohne Begründung festgehalten werden, sollen befreit werden. Das so reduzierte Drumherum und das im Vergleich zu Rainbow Six höhere Tempo sprechen nicht nur die Taktiker, sondern nahezu jeden an, der Freude an Multiplayer-Shootern hat. Man darf ohne Scheu von einer weltweiten Massenbewegung sprechen. An der GameStar zumindest im deutschsprachigen Raum beteiligt sind. Auf der CD (ja, damals waren es noch CDs) der Ausgabe 5/2000 finden GameStar-Leser die Beta 6.0 von Counter-Strike. Viele, sehr viele probieren die Mod aus. So viele, dass uns anschließend Vorwürfe à la »GameStar hat die Community kaputt gemacht!« gemacht werden, weil sich plötzlich so viele

Der Multiplayer-Modus von Doom zerschoss im wahrsten Sinne des Wortes ganze Netzwerke.

Counter-Strike 1.6 (links) wird noch heute gespielt. Deutlich beliebter ist aktuell allerdings der neuste Ableger Counter-Strike: Global Offensive.

unerfahrene Spieler auf den hiesigen Servern tummeln.

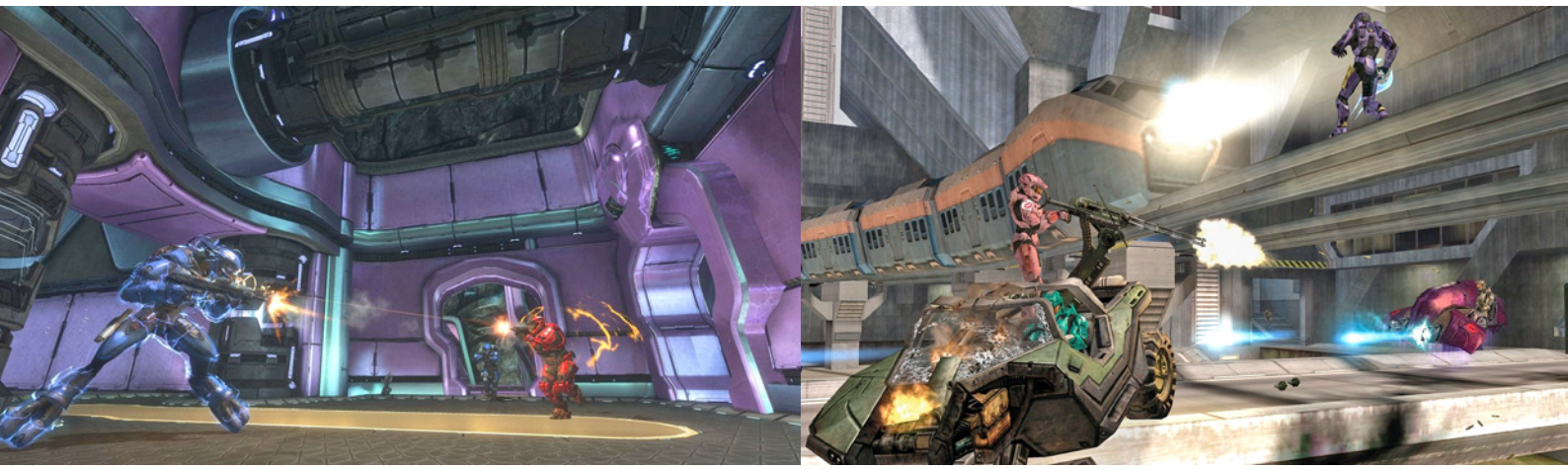
So großartig die Mods von Hobbyteams auch sind, die Entwickler bleiben nicht untätig. 1999 erscheinen gleich zwei wichtige und weltbekannte Shooter, beide sind bis heute in Deutschland indiziert. Das Besondere an ihnen: Sie bieten keine Singleplayer-Kampagne. Man kann zwar gegen Bots antreten, Kern der Angelegenheit sind aber die Multiplayer-Partien. Beide Spiele erscheinen auch für Konsolen, Heimatplattform bleibt allerdings der PC. Und natürlich wird auch für diese Titel gemoddet. Die Langlebigkeit und Verbreitung von Shootern wird nicht nur, aber auch darüber bestimmt, wie freundlich sie in Sachen Modifikation sind, wie offen sie die junge Szene empfangen. Das erste Half-Life verkauft sich bis zum Erscheinen des Nachfolgers (2004) immerhin über acht Millionen Mal. Die Zahl ist nicht zuletzt so hoch, weil man das Spiel bis Ende 2000 benötigt, um Zugriff auf Counter-Strike zu haben. Erst im November 2000 wird aus der Mod ein Stand-Alone-Titel.

Konsolen spielen Ende 2000 noch keine nennenswerte Rolle für die Multiplayer-Shooter, auch wenn ein ebenfalls indiziertes James Bond-Spiel auf dem Nintendo 64 bereits 1997 für Aufsehen sorgt. Allerdings kann man die Partien nur im Splitscreen austragen. Der PC dominiert das Genre weiterhin, was hauptsächlich an drei Faktoren liegt: die vergleichsweise leicht umzusetzende Internet-Anbindung, die bereits erwähnten Modifikationen und die grundlegende Technik. Insbesondere Shooter treiben die Qualität der Darstellung voran und gelten immer wieder als Hardware-Seller, als Verkaufsargument für neue Grafikkarten und schnellere Prozessoren. Konsolen mit ihren limitierten und nicht austauschbaren Komponenten stellen eine Hürde dar, die viele Entwickler erst ein paar Jahre später nehmen wollen beziehungsweise nehmen müssen.

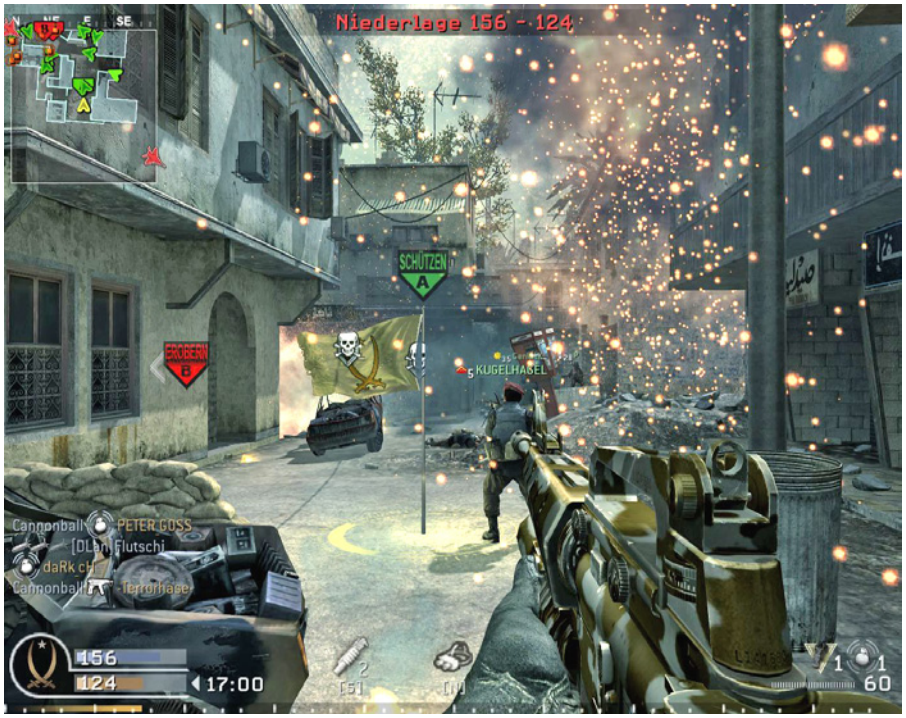
Auf der E3 1999 wird Halo: Combat Evolved angekündigt, ein Science-Fiction-Shooter, der für Mac und PC geplant ist. Halo, zunächst noch als Third-Person-Shooter konzipiert (bei ersten Versionen handelt es sich gar um Echtzeit-Strategie à la Myth), beeindruckt nicht nur die Fachpresse nachhaltig. Man spricht von realistischer Grafik und einer wunderschönen Welt. Im kommenden Jahr gibt Microsoft allerdings bekannt, dass man das Entwicklerstudio Bungie gekauft habe und Halo als Launchtitel exklusiv für die erste Xbox erscheinen soll. PC-Spieler sind stinksauer, der Graben zwischen Konsolen- und PC-Anhängern vertieft sich, zumal Halo bei Release zum »System Seller« wird und der Xbox zum Erfolg verhilft. Auch viele PC-Spieler greifen notgedrungen zur neuen Konsole, weil sie unbedingt mit dem Master Chief auf der Ringwelt gegen Aliens antreten wollen, inzwischen in der Ego-Perspektive. Die Preissenkung von anfänglich 479 Euro für die erste Xbox auf bald 299 Euro lässt den Plattformwechsel noch leichter fallen. Microsoft hat mit Halo einen beispiellosen Marketing-Coup hingelegt.

Auch wenn die Singleplayer-Kampagne begeistert – der Multiplayer ist es, der die Spieler immer wieder vor die Konsole lockt, obwohl er nur im Splitscreen oder im LAN via System Link funktioniert. Doom lässt grüßen! Vom ersten Halo verkaufen sich bis 2005 circa fünf Millionen Einheiten. Halo 2, das im November 2004 erscheint, schafft es sogar auf über acht Millionen. Ein immenser Erfolg, vor allem, wenn man bedenkt, dass es sich lediglich um Verkaufszahlen für eine einzige Plattform handelt. Aber Microsoft hat inzwischen nachgerüstet und bietet mit Xbox Live einen Service für Online-Matches an, Multiplayer-Partien gehen so lockerer von der Hand, der Ruhm von Halo wächst. Halo 2 hält für zwei Jahre locker den Rekord für den am meisten gespielten Xbox-Live-Titel – bis schließlich das erste Gears of War erscheint. Der grün behelmte Master Chief wird zu einer Ikone.

Mit dem Erfolg von Halo und Halo 2 können Entwickler von Shootern die Konsolen nicht länger ignorieren. Natürlich gibt's auch schon lange zuvor Umsetzungen oder exklusive Titel (etwa das erste Medal of Honor von 1999 für die PlayStation), aber erst Bungies Hits erschaffen auch auf den Konsolen einen ernstzunehmenden Markt für das



Halo: Combat Evolved (links, Bild aus dem Remake) und Halo 2 markieren den Wendepunkt für Shooter auf der Konsole – und auf dem PC.



CoD 4: Sechs Millionen Einheiten für die Xbox 360 gegen etwas über eine Million für den PC.

Genre. In der Übergangsphase erscheinen zwar noch einige PC-exklusive Titel wie Battlefield 2, aber danach wird's dünn – und der PC als Plattform für (Multiplayer-)Shooter verliert an Boden. Exklusivdeals wie Biowares Mass Effect (zunächst nur auf der Xbox 360) oder das als Halo-Killer angepriesene Killzone (PlayStation 2 und 3) treiben den Plattformwechsel weiter voran.

Der PC gibt Impulse

Die große Zäsur findet im Jahr 2007 statt. Das erste Modern Warfare kommt zeitgleich für den PC, die PlayStation 3 und die Xbox 360. Während für den PC »nur« etwas über eine Million Einheiten verkauft werden, geht die PlayStation-Version über vier Millionen Mal über den Ladentisch. Und die Xbox-Version sogar über sechs Millionen Mal. Der Trend setzt sich fort und lässt sich vor allem an den weiteren Call of Duty-Titeln besonders gut ablesen. Modern Warfare 3 verkauft sich knapp 30 Millionen Mal, fast 15 Millionen Einheiten entfallen dabei auf die Xbox 360, über zwölf Millionen noch auf die Playstation 3. Den kümmerlichen Rest teilen sich der PC und die Wii. »Ja, aber die meisten kaufen sich Call of Duty doch nicht wegen des Multiplayers, sondern wegen der Einzelspieler-Kampagne«, dürfte jetzt so mancher einwerfen. Mag sein, jedoch verkaufen sich auch die hauptsächlich wegen des Mehrspielers interessanten Titel Battlefield 3 und Battlefield 4 für Playstation und Xbox deutlich besser als für den PC.

Eine der unschönen Nebenwirkungen des Konsolenbooms: nicht modbare Spiele. Wo Battlefield 1942 und Battlefield 2 für Hobby-Entwickler noch offenstehen, kommt Battlefield 3 abgeschlossen auf den Markt. Statt der Community weiterhin die Möglichkeit zu geben, den Battlefield-Spielen neue Impulse und eine gewisse Langlebigkeit durch Mods zu verpassen, wollen die Entwickler lieber ihre inzwischen liebgewonnen DLCs verkaufen. Außerdem ist Langlebigkeit längst nicht mehr gewünscht. Spieleentwicklung läuft am Fließband, von großen Marken erscheinen neue Ableger im Ein- oder Zweijahresrhythmus.

Ein weiterer saurer Apfel, in den die PC-Spieler beißen müssen: der verschwindende Serverbrowser. Viele Spiele, die plattformübergreifend erscheinen, setzen auf das mehr oder minder unbefriedigende Matchmaking der Konsolen. Erster großer Aufreger in diesem Zusammenhang ist Modern Warfare 2 von 2009, bei dem wir lediglich den Spielmodus auswählen dürfen, aber keine speziellen Partien. Stundenlang unsere Lieblingsmap auf dem Lieblingsserver mit unseren Lieblingsgegnern? Geschichte! Battlefield immerhin bietet den Browser nach wie vor an, auch wenn wir keine eigenen Server mehr aufsetzen dürfen, sondern nur noch auf Mietserver von bestimmten Anbietern zurückgreifen können.

Browser in Battlefield hin oder her, der PC hat als führende Plattform für Shooter beziehungsweise Multiplayer-Shooter ausgedient. Zumindest was Triple-A-Produktionen angeht. Geradezu absurd steigende Produktionskosten (schon ein Modern Warfare 2 hat angeblich 200 Millionen Dollar verschlungen) und die inzwischen immense Verbreitung der führenden Konsolen (Playstation 3: 80 Millionen verkaufte Exemplare, Xbox 360: 84 Millionen, Playstation 4: zehn Millionen, Xbox One: fünf Millionen) lassen reine PC-Shooter für die Entwickler immer unattraktiver erscheinen. Der PC entwickelt sich mehr und mehr zum exklusiven Rummelplatz für Free2Play-Shooter und Hardcore-Nischentitel wie die Arma-Spiele. Apropos Arma: Arma 2 und die Total Conversion DayZ beweisen, dass Mod-Erfolgsgeschichten auch heute noch möglich sind, wenn man sie nur zulässt. Ein Trost in diesem Zusammenhang: Die Trends kommen nach wie vor vom PC. Die Konsolen haben dem Genre bis jetzt keine nennenswert neuen Impulse verleihen können.

Ein vielleicht zukunftsweisender Schritt zurück in die Vergangenheit: das neue und bis dato als reines PC-Spiel geplante Unreal Tournament. Es entsteht nicht auf dem klassischen Weg bei den Entwicklern, sondern fast ausschließlich in der Community. Passend dazu soll's kostenlos spielbar sein. Wie Epic trotzdem Geld verdienen will? Indem für die Engine sowie die entsprechenden Entwicklungstools monatliche Lizenzgebühren fällig werden. Epic legt also die kreative Leitung des neuen UT in Spieler- und Modder-Hände. Ob sich das im Falle von Unreal Tournament auszahlt, bleibt abzuwarten. Der Blick in die Vergangenheit zeigt allerdings, dass kreative Impulse fast ausschließlich aus der PC-Community entstehen, dass eine lebendige Modding-Szene das Genre nicht nur bereichert, sondern aktiv vorantreibt. Wenn Destiny also tatsächlich konsolen-exklusiv bleibt, dann sollten sich PCler nicht unbedingt grämen. Sie haben's schon gespielt. PET

DayZ beweist, dass Mod-Erfolgsgeschichten keine Vergangenheit sein müssen.