

– Die Geschichte der PC-Spiele –

Strategie • Action • Adventure / Rollenspiele • Sport • Simulationen

1980

- SOKOBAN** - Denkspiel - Erfindet die Idee des Klotzschubens. Vielen Dank! 1984 Spectrum Hobby
- BOULDER DASH** - Denkspiel - Buddelspiel mit fallenden Steinen und massig Levels. 1984 First Star
- TETRIS** - Denkspiel - Das bekannteste Computerspiel der Welt. Zieht eine Welle von Klönen nach. 1987 Spectrum Hobby
- PORTS OF CALL** - Handelspiel - Grafische Wirtschaftssimulation mit Schiffen. 1989 Argis
- SENTINEL** - Strategiespiel - Echtzeit-Knobeln in 3D-Welten. Surreale Atmosphäre. 1989 Firebird
- COMMAND HQ** - Strategiespiel - Multiplayer-taugliche Echtzeit-Duelle. 1990 Microplay
- CIVILIZATION** - Globalstrategie - Epochenales Meisterwerk. Weltgeschichte rundenbasiert. 1991 Microprose
- MASTER OF ORION** - Globalstrategie - Versetzt rundenweises Knobeln ins All. 1992 Microprose
- PANZER GENERAL** - Rundenstrategie - Bringt Hardcore-Militär-Taktik erfolgreich in die 90er. 1994SSI
- THEME PARK** - Aufbauspiel - Führt die "Theme"-Serien und Freizeitparks ein. 1994 Bullfrog
- HEROES OF MIGHT & MAGIC** - Rundenstrategie - Aufbau-Taktik-Mix im Fantasy-Szenario mit Fabelwesen. 1995 New World Computing
- COMMAND & CONQUER** - Echtzeit-Strategie - Löst den Echtzeit-Boom aus. Eindeutige Videos mit Schauspielern. 1995 Westwood
- ANNO 1602** - Aufbauspiel - Wirtschafts-Strategie, in Deutschland erfolgreich. 1998 Sunflowers
- HOMEWORLD** - Echtzeit-Strategie - Komplexe Raumschiffkämpfe in einem echten 3D-All. 1999 Bala Entertainment
- EUROPA UNIVERSALIS** - Globalstrategie - Schlachten und Diplomatie in Europa der Neuzeit. 2000 Paradox Entertainment
- SPELLFORCE** - Echtzeit-Strategie - Rollenspiel-Elemente, vielseitige Missionen. 2003 Phenomic
- MEDIAVAL 2: TOTAL WAR** - Echtzeit-Strategie - Für viele Strategen der Höhepunkt der Total-War-Reihe. 2006 Creative Assembly
- SPORE** - Genre - Will Wrights Gen-Baukasten ist cool, nervt aber mit DRM-Maßnahmen. 2008 Maxis
- DIE SIEDLER 7** - Aufbauspiel - Rückschau auf Waren und Wirtschaft tut der Serie gut. 2010 Blue Byte
- XCOM: ENEMY UNKNOWN** - Rundenstrategie - Komplexe, militärisch ziemlich schwierige Alien-Abwehr. 2012 Firaxis
- DOTA 2** - MOBA - Der Vorgänger war "eine Wortschöpfung", jetzt ein eigenes Spiel. 2013 Valve
- CITIES SKYLINES** - Aufbauspiel - Finanzielle Indiefest das bessere Sim City. 2015 Colossal Order

1981

- THE ANCIENT ART OF WAR** - Strategiespiel - Erstmals Echtzeit-Kämpfe und Schere-Stein-Papier-Balance. 1984 Broderbund
- SEVEN CITIES OF GOLD** - Strategiespiel - Bis heute der Inbegriff des freien Entdeckerspiels. 1987 Ozark
- DEFENDER OF THE CROWN** - Strategiespiel - Grafiklastiges Eroberungsspiel mit Action-Elementen. 1987 Cinemaware
- PIPEMANIA** - Denkspiel - Kniffliges Rohrverlegen. Wird sofort zum Klassiker. 1989 Empire
- RAILROAD TYCOON** - Aufbauspiel - Verkehrsmanagement-Spiel mit Aufbau-Elementen. 1990 Microprose
- SIM CITY** - Aufbauspiel - Begründet das Genre der Aufbauspiele. Stadt-Simulation in Echtzeit. 1990 Maxis
- LEMMINGS** - Denkspiel - Knuddel-Denkspiel stürzt Spieler in Lemmings-Manie. 1991 Pygnosis
- CAESAR** - Aufbauspiel - Komplexe Städtebausimulation mit antiken Szenario. 1992 Impressions Games
- MAD TV** - Aufbauspiel - Prototyp der klassischen Klamauf-Wirtschaftssimulation. 1993 Rainbow Arts
- SYNDICATE** - Strategiespiel - Düstere Echtzeit-Einsätze mit Agenten-Aufrüstung. 1993 Bullfrog
- DUNE 2** - Echtzeit-Strategie - Begründet das Echtzeit-Strategie-Genre. 1993 Westwood
- TRANSPORT TYCOON** - Aufbauspiel - Bis heute der Standard bei Verkehrsmanagementspielen. 1994 Microprose
- WARCRAFT: ORCS VS. HUMANS** - Echtzeit-Strategie - Erfindet die Einheiten-Upgrades, mächtige 3D-Engines. 1995 DMA Design/Rockstar North
- WORMS** - Action-Strategie - Klassisches Artillerie-Schießen mit kniffligen Wirmen. Team 17 1995 3D Realms
- DUKE NUKEM 3D** - Ego-Shooter - Humor und Schwelgereis. 3D-Realms 1996 3D Realms
- THE 7TH GUEST** - Render-Adventure - Wegbereiter für Myst, für die CD und für Videos. Tribbyte 1993
- DIABLO** - Action-Rollenspiel - Setzt das Hack-Prinzip der Zufallsbegegnung in superhe Grafik. 1996 Blizzard
- FALLOUT** - Action-Rollenspiel - Endzeit-Abenteuer. Geniales Charaktersystem. 1997 Interplay
- FINAL FANTASY 7** - Rollenspiel - Japanischer Stil am PC. Etwas befremdlich, storiertag. Square 1998
- NEED FOR SPEED** - Rennspiel - Unkompliziertes Sportwagen-Rennen mit Edelgrafik, Verfolgungswen. 1995 Electronic Arts
- COLIN MCRAE RALLY** - Rennsimulation - Realistische Rennwagen mit Unterhaltungswe. 1998 Codemasters
- GRAND PRIX LEGENDS** - Rennsimulation - Legende anspruchsvolle Oldie-Rennen. 1998 Pygnosis
- DRIVER** - Action-Rollenspiel - Großstadt-Raserei mit Action und Gangster-Story. 1999 Reflections
- BALDUR'S GATE 2** - Rollenspiel - Erfolgreichste Mega-Epos, komplex und detailliert. 2000 Bioware
- GOthic** - Rollenspiel - Erfischend rausheistiges Fantasy-Abenteuer aus Deutschland. 2001 Piranha Bytes
- DTM RACE DRIVER** - Rennspiel - Zahlreiche Rennvarianten. Kampagne mit Handlung. 2002 Codemasters
- IL-2 STURMOVIK** - Flugsimulation - Weltkriegs-Missionen mit authentischem Modell. 2001 MadDog Games
- FREELANCER** - Weltraumspiel - Würdige Verbindung von Action und Freiheit. 2003 Digital Anvil
- NFS UNDERGROUND** - Rennspiel - Inbegriff für Tuning-Bauer. Coolness-Faktor. 2003 Electronic Arts
- TEST DRIVE UNLIMITED** - Rennspiel - Innovative Mischung aus Online-Rollen- und Rennspiel. 2007 Eden Games
- LANDWIRTSCHAFTS-SIMULATOR** - Alltags-Simulation - Trecker und Mähdrescher starten einen neuen Simulations-Trend. 2008 Giants Software

1982

- LODE RUNNER** - Actionspiel - Taktisch angehauchter Plattform-Vorläufer der Jump&Runs. 1983 Broderbund
- MOON PATROL** - Actionspiel - PC-Debut für horizontal scrollende Ballerspiele. 1983 AtariSoft
- COMMANDO** - Actionspiel - Einstand des vertikalen Soldaten-Schießspiels. 1986 Capcom
- PIRATES!** - Actionspiel - Freies Handeln, Forschen und Kämpfen in der Karibik. 1987 Microprose
- MARBLE MADNESS** - Actionspiel - Beliebte Kugel-Geschicklichkeit. Isometrische Grafik. 1986 Electronic Arts
- MECHWARRIOR** - Actionspiel - Pickende Kämpfe in 3D-Szenario. Aufdringbare Mechs. 1989 Activision
- GOLDEN AXE** - Action-Adventure - Arcade-Umsetzung. Mysteriöser Modus. 1990 Sega
- PRINCE OF PERSIA** - Jump&Run - Vorbild für moderne Action-Adventures. Butterweiche Animationen. 1990 Broderbund
- ALONE IN THE DARK** - Action-Adventure - Grusel-Abenteuer, spielt mit den Perspektiven. 1992 Infogrames
- WOLFENSTEIN 3D** - Ego-Shooter - Shooter-Vorläufer. In Deutschland verboten. id Software 1992
- REBEL ASSAULT** - Action - Spektakuläre Star-Wars-Schlachten. CD-ROM-Kaufgrund. 1993 LucasArts
- SYSTEM SHOCK** - Shooter-Rollenspiel - Brillantes Szenario. Mega-Gegner Skodan. 1994 Looking Glass
- DOOM** - Ego-Shooter - Urnater der Ego-Shooter. Durchbruch für die 3D-Grafik. id Software 1993
- DESCENT** - 3D-Action - Stellt die 3D-Grafik auf den Kopf. Völlige Flugfreiheit. Interplay 1995
- DAY OF THE TENTACLE** - Grafik-Adventure - Zeitreise-Abenteuer. Zeil der 3D-Grafik. LucasArts 1993
- ELDER SCROLLS: ARENA** - Rollenspiel - Westwoods zweite Rollenspiel-Serie. Edelgrafik. Westwood 1993
- MYST** - Render-Adventure - Genre-Revolution: Die Art der Logikspiele bircht ein. 1994 Cyan
- ULTIMA ONLINE** - Online-Rollenspiel - Der große kommerzielle Durchbruch für Online-Rollenspiele. 1997 Origin
- FIFA INTERNATIONAL SOCCER** - Sportspiel - Anpfiff für die populärste Fußball-Serie. Sometische Draufschick-Grafik. 1994 Electronic Arts
- WIPEOUT** - Rennspiel - Hochgeschwindigkeitsspielen mit Glettem und cooler Musik. 1995 Pygnosis
- FLIGHT UNLIMITED** - Flugsimulation - Zivile Flugzeuge über hochdetailiertes Gelände. 1997 Looking Glass
- LONGBOW 2** - Flugsimulation - Dynamische Kampagne. Komplexes Flugsmodell. 1997 Electronic Arts
- FALCON 4.0** - Flugsimulation - Glanzstück der modernen Kampfflieger-Sims. 1998 Microprose
- WORLD OF TANKS** - Simulation - Die Free2Play-Parzenge-fichte sind unglücklich erfolgreich. 2010 Wargaming

1983

- BATTLEZONE** - Actionspiel - Technisch bahnbrechend. 3D-Grafik, Ich-Perspektive. 1983 AtariSoft
- RIVER RAID** - Actionspiel - PC-Debut für vertikal scrollende Ballerspiele. 1984 Activision
- DONKEY KONG** - Actionspiel - Tritt eine Welle von Jump&Run-Spielen los. 1983 AtariSoft
- ARKANOID** - Actionspiel - Gelungener Breakout-Klon mit Extras. Macht süchtig. 1986 Tatlo
- MIGHT & MAGIC** - Rollenspiel - Einsteiger-Alternative zu Ultima und Wizardry. 1987 New World Computing
- POOL OF RADIANCE** - Rollenspiel - Auftakt zur Serie der AD&D-Spiele. Taktik-Kämpfe.SSI 1989
- THE BARD'S TALE** - Text-Adventure - Spielt auch außerhalb von Dungeons und bietet kleinere Rätsel. 1985 Interspey
- ROGUE** - Action-Rollenspiel - Diablo-Vorbild. Action in Zufallsdungeons. 1983 Epyx
- PLANETFALL** - Text-Adventure - Lustiges Sci-Fi-Abenteuer mit coolen Roboter-Sidekick. 1983 Infocom
- SPACE QUEST** - Grafik-Adventure - Humor hält Entzug in Grafik-Adventures. 1986 Sierra
- LEISURE SUIT LARRY** - Grafik-Adventure - (Pauziger) Sex hält Entzug in Grafik-Adventures. 1987 Sierra
- DUNGEON MASTER** - Rollenspiel - Die Zeit rückt. Echtzeit-Erforschung eines Kerkes. 1989 FTL
- INDIANA JONES 4** - Grafik-Adventure - Mehrere Lösungswegen. Film-Inspizierung. LucasArts 1992
- ULTIMA 7** - Rollenspiel - Riesen-Epos in zwei Teilen, famose Iso-Grafik. Origin 1992
- ULTIMA UNDERWORLD** - Rollenspiel - Perspektivwechsel für Rollenspiele. Echos 3D lange vor Doom. Origin 1992
- WIZARDRY 7** - Rollenspiel - Komplexer Höhepunkt der Runden-Rollenspiele. 1992 Sir-Tech
- NHL HOCKEY** - Sportspiel - Star der Eishockey-Serie. Mittendrin-Gefühl. Electronic Arts 1993
- BM HATTRICK** - Fußballmanager - Aktuelle Partie erstmals in Echtzeit berechnet. 1994 Software 2000
- LANDS OF LORE** - Rollenspiel - Westwoods zweite Rollenspiel-Serie. Edelgrafik. Westwood 1993
- ELDER SCROLLS: ARENA** - Rollenspiel - 3D-Grafik. Bethesda 1993
- DIABLO** - Action-Rollenspiel - Setzt das Hack-Prinzip der Zufallsbegegnung in superhe Grafik. 1996 Blizzard
- FALLOUT** - Action-Rollenspiel - Endzeit-Abenteuer. Geniales Charaktersystem. 1997 Interplay
- FINAL FANTASY 7** - Rollenspiel - Japanischer Stil am PC. Etwas befremdlich, storiertag. Square 1998
- NEED FOR SPEED** - Rennspiel - Unkompliziertes Sportwagen-Rennen mit Edelgrafik, Verfolgungswen. 1995 Electronic Arts
- COLIN MCRAE RALLY** - Rennsimulation - Realistische Rennwagen mit Unterhaltungswe. 1998 Codemasters
- GRAND PRIX LEGENDS** - Rennsimulation - Legende anspruchsvolle Oldie-Rennen. 1998 Pygnosis
- DRIVER** - Action-Rollenspiel - Großstadt-Raserei mit Action und Gangster-Story. 1999 Reflections
- BALDUR'S GATE 2** - Rollenspiel - Erfolgreichste Mega-Epos, komplex und detailliert. 2000 Bioware
- GOthic** - Rollenspiel - Erfischend rausheistiges Fantasy-Abenteuer aus Deutschland. 2001 Piranha Bytes
- DTM RACE DRIVER** - Rennspiel - Zahlreiche Rennvarianten. Kampagne mit Handlung. 2002 Codemasters
- IL-2 STURMOVIK** - Flugsimulation - Weltkriegs-Missionen mit authentischem Modell. 2001 MadDog Games
- FREELANCER** - Weltraumspiel - Würdige Verbindung von Action und Freiheit. 2003 Digital Anvil
- NFS UNDERGROUND** - Rennspiel - Inbegriff für Tuning-Bauer. Coolness-Faktor. 2003 Electronic Arts
- TEST DRIVE UNLIMITED** - Rennspiel - Innovative Mischung aus Online-Rollen- und Rennspiel. 2007 Eden Games
- LANDWIRTSCHAFTS-SIMULATOR** - Alltags-Simulation - Trecker und Mähdrescher starten einen neuen Simulations-Trend. 2008 Giants Software

1984

- MS. PAC MAN** - Actionspiel - Der legendäre Spielhallen-Hit erobert den PC. 1983 AtariSoft
- ZORK** - Text-Adventure - Nicht das erste Adventure, trotzdem Gründungsgeber für das Genre. 1980 Infocom
- ULTIMA** - Rollenspiel - Geburtsstunde des klassischen Rollenspiels. Kämpfe in 3D-Dungeons. 1981 Galtieria Pacific
- WIZARDRY** - Rollenspiel - Dungeons aus der Ich-Perspektive. Erfindet die Party. 1981 Sir-Tech
- SPY HUNTER** - Rollenspiel - Baller-Raserei aus der Art der Draufschick-Rollenspiele. 1984 Sega
- SUMMER GAMES 2** - Sportspiel - Mit den Sommerspielen kommt Epyx' Games-Reihe auf dem PC. 1985 Epyx
- GATO** - U-Boot-Simulation - Erster Unterwasser-Einsatz auf dem PC. 1984 Spectrum Hobby
- SOLO FLIGHT** - Flugsimulation - Unterwegs im zivilen Postflieger. Realistisch. 1985 Microprose
- GUNSHIP** - Flugsimulation - Hell-Referenz mit dem Apache-Hubschrauber. 1986 Microprose
- ELITE** - Weltraumspiel - Urnater des Weltraumspies. Enorme spielerische Freiheit. 1987 Frontier
- M1 TANK PLATOON** - Panzer-Simulation - Taktisches Kommando über Panzerstreifen. 1989 Microprose
- F-15 STRIKE EAGLE 2** - Flugsimulation - Action-Isaghtspiel, reißt auch Einsteiger mit. 1989 Microprose
- WING COMMANDER** - Weltraumspiel - Erfindet die Space Opera. Start des Weltraum-Booms. 1990 Origin
- FALCON 3.0** - Flugsimulation - Erstmals halb-dynamische Kampagnen. Sehr realistisch. 1991 Spectrum Hobby
- RED BARON** - Flugsimulation - Hubschrauber-Luftschlachten mit WK1-Maschinen. 1990 Dynamix
- SECRET WEAPONS OF THE I.** - Flugsimulation - Höhepunkt der Flugsiege von Gene-Profi Larry Holland. 1991 Lucasfilm
- COMANCHE** - Flugsimulation - Hubschrauber-Action mit wegweisender Visual-Grafik. 1992 Novologic
- STRIKE COMMANDER** - Flugsimulation - Mischt Actionspiel und Simulation mit Story. 1993 Origin
- X-WING** - Weltraumspiel - Neuen Standard für Profi-Weltraumspies. 1993 LucasArts
- ACES OF THE DEEP** - U-Boot-Simulation - Grafik- und soundtrack-Planungsspielen. 1994 Dynamix
- WING COMMANDER 3** - Weltraumspiel - Die Space Opera wird zum interaktiven Kinofilm mit Schauspielern. 1994 Origin
- APACHE** - Flugsimulation - Hubschrauber-Action mit dynamischen Missionen. 1995 Digital Integrations
- SILENT HUNTER** - U-Boot-Simulation - Erste echte Konkurrenz für Silent Service. 1996 SSI
- FLIGHT UNLIMITED** - Flugsimulation - Zivile Flugzeuge über hochdetailiertes Gelände. 1997 Looking Glass
- LONGBOW 2** - Flugsimulation - Dynamische Kampagne. Komplexes Flugsmodell. 1997 Electronic Arts
- FALCON 4.0** - Flugsimulation - Glanzstück der modernen Kampfflieger-Sims. 1998 Microprose
- WORLD OF TANKS** - Simulation - Die Free2Play-Parzenge-fichte sind unglücklich erfolgreich. 2010 Wargaming

1985

- THE ANCIENT ART OF WAR** - Strategiespiel - Erstmals Echtzeit-Kämpfe und Schere-Stein-Papier-Balance. 1984 Broderbund
- SEVEN CITIES OF GOLD** - Strategiespiel - Bis heute der Inbegriff des freien Entdeckerspiels. 1987 Ozark
- DEFENDER OF THE CROWN** - Strategiespiel - Grafiklastiges Eroberungsspiel mit Action-Elementen. 1987 Cinemaware
- PIPEMANIA** - Denkspiel - Kniffliges Rohrverlegen. Wird sofort zum Klassiker. 1989 Empire
- RAILROAD TYCOON** - Aufbauspiel - Verkehrsmanagement-Spiel mit Aufbau-Elementen. 1990 Microprose
- SIM CITY** - Aufbauspiel - Begründet das Genre der Aufbauspiele. Stadt-Simulation in Echtzeit. 1990 Maxis
- LEMMINGS** - Denkspiel - Knuddel-Denkspiel stürzt Spieler in Lemmings-Manie. 1991 Pygnosis
- CAESAR** - Aufbauspiel - Komplexe Städtebausimulation mit antiken Szenario. 1992 Impressions Games
- MAD TV** - Aufbauspiel - Prototyp der klassischen Klamauf-Wirtschaftssimulation. 1993 Rainbow Arts
- SYNDICATE** - Strategiespiel - Düstere Echtzeit-Einsätze mit Agenten-Aufrüstung. 1993 Bullfrog
- DUNE 2** - Echtzeit-Strategie - Begründet das Echtzeit-Strategie-Genre. 1993 Westwood
- TRANSPORT TYCOON** - Aufbauspiel - Bis heute der Standard bei Verkehrsmanagementspielen. 1994 Microprose
- WARCRAFT: ORCS VS. HUMANS** - Echtzeit-Strategie - Erfindet die Einheiten-Upgrades, mächtige 3D-Engines. 1995 DMA Design/Rockstar North
- WORMS** - Action-Strategie - Klassisches Artillerie-Schießen mit kniffligen Wirmen. Team 17 1995 3D Realms
- DUKE NUKEM 3D** - Ego-Shooter - Humor und Schwelgereis. 3D-Realms 1996 3D Realms
- THE 7TH GUEST** - Render-Adventure - Wegbereiter für Myst, für die CD und für Videos. Tribbyte 1993
- DIABLO** - Action-Rollenspiel - Setzt das Hack-Prinzip der Zufallsbegegnung in superhe Grafik. 1996 Blizzard
- FALLOUT** - Action-Rollenspiel - Endzeit-Abenteuer. Geniales Charaktersystem. 1997 Interplay
- FINAL FANTASY 7** - Rollenspiel - Japanischer Stil am PC. Etwas befremdlich, storiertag. Square 1998
- NEED FOR SPEED** - Rennspiel - Unkompliziertes Sportwagen-Rennen mit Edelgrafik, Verfolgungswen. 1995 Electronic Arts
- COLIN MCRAE RALLY** - Rennsimulation - Realistische Rennwagen mit Unterhaltungswe. 1998 Codemasters
- GRAND PRIX LEGENDS** - Rennsimulation - Legende anspruchsvolle Oldie-Rennen. 1998 Pygnosis
- DRIVER** - Action-Rollenspiel - Großstadt-Raserei mit Action und Gangster-Story. 1999 Reflections
- BALDUR'S GATE 2** - Rollenspiel - Erfolgreichste Mega-Epos, komplex und detailliert. 2000 Bioware
- GOthic** - Rollenspiel - Erfischend rausheistiges Fantasy-Abenteuer aus Deutschland. 2001 Piranha Bytes
- DTM RACE DRIVER** - Rennspiel - Zahlreiche Rennvarianten. Kampagne mit Handlung. 2002 Codemasters
- IL-2 STURMOVIK** - Flugsimulation - Weltkriegs-Missionen mit authentischem Modell. 2001 MadDog Games
- FREELANCER** - Weltraumspiel - Würdige Verbindung von Action und Freiheit. 2003 Digital Anvil
- NFS UNDERGROUND** - Rennspiel - Inbegriff für Tuning-Bauer. Coolness-Faktor. 2003 Electronic Arts
- TEST DRIVE UNLIMITED** - Rennspiel - Innovative Mischung aus Online-Rollen- und Rennspiel. 2007 Eden Games
- LANDWIRTSCHAFTS-SIMULATOR** - Alltags-Simulation - Trecker und Mähdrescher starten einen neuen Simulations-Trend. 2008 Giants Software

1986

- LODE RUNNER** - Actionspiel - Taktisch angehauchter Plattform-Vorläufer der Jump&Runs. 1983 Broderbund
- MOON PATROL** - Actionspiel - PC-Debut für horizontal scrollende Ballerspiele. 1983 AtariSoft
- COMMANDO** - Actionspiel - Einstand des vertikalen Soldaten-Schießspiels. 1986 Capcom
- PIRATES!** - Actionspiel - Freies Handeln, Forschen und Kämpfen in der Karibik. 1987 Microprose
- MARBLE MADNESS** - Actionspiel - Beliebte Kugel-Geschicklichkeit. Isometrische Grafik. 1986 Electronic Arts
- MECHWARRIOR** - Actionspiel - Pickende Kämpfe in 3D-Szenario. Aufdringbare Mechs. 1989 Activision
- GOLDEN AXE** - Action-Adventure - Arcade-Umsetzung. Mysteriöser Modus. 1990 Sega
- PRINCE OF PERSIA** - Jump&Run - Vorbild für moderne Action-Adventures. Butterweiche Animationen. 1990 Broderbund
- ALONE IN THE DARK** - Action-Adventure - Grusel-Abenteuer, spielt mit den Perspektiven. 1992 Infogrames
- WOLFENSTEIN 3D** - Ego-Shooter - Shooter-Vorläufer. In Deutschland verboten. id Software 1992
- REBEL ASSAULT** - Action - Spektakuläre Star-Wars-Schlachten. CD-ROM-Kaufgrund. 1993 LucasArts
- SYSTEM SHOCK** - Shooter-Rollenspiel - Brillantes Szenario. Mega-Gegner Skodan. 1994 Looking Glass
- DOOM** - Ego-Shooter - Urnater der Ego-Shooter. Durchbruch für die 3D-Grafik. id Software 1993
- DESCENT** - 3D-Action - Stellt die 3D-Grafik auf den Kopf. Völlige Flugfreiheit. Interplay 1995
- DAY OF THE TENTACLE** - Grafik-Adventure - Zeitreise-Abenteuer. Zeil der 3D-Grafik. LucasArts 1993
- ELDER SCROLLS: ARENA** - Rollenspiel - Westwoods zweite Rollenspiel-Serie. Edelgrafik. Westwood 1993
- MYST** - Render-Adventure - Genre-Revolution: Die Art der Logikspiele bircht ein. 1994 Cyan
- ULTIMA ONLINE** - Online-Rollenspiel - Der große kommerzielle Durchbruch für Online-Rollenspiele. 1997 Origin
- FIFA INTERNATIONAL SOCCER** - Sportspiel - Anpfiff für die populärste Fußball-Serie. Sometische Draufschick-Grafik. 1994 Electronic Arts
- WIPEOUT** - Rennspiel - Hochgeschwindigkeitsspielen mit Glettem und cooler Musik. 1995 Pygnosis
- FLIGHT UNLIMITED** - Flugsimulation - Zivile Flugzeuge über hochdetailiertes Gelände. 1997 Looking Glass
- LONGBOW 2** - Flugsimulation - Dynamische Kampagne. Komplexes Flugsmodell. 1997 Electronic Arts
- FALCON 4.0** - Flugsimulation - Glanzstück der modernen Kampfflieger-Sims. 1998 Microprose
- WORLD OF TANKS** - Simulation - Die Free2Play-Parzenge-fichte sind unglücklich erfolgreich. 2010 Wargaming

1987

- BATTLEZONE** - Actionspiel - Technisch bahnbrechend. 3D-Grafik, Ich-Perspektive. 1983 AtariSoft
- RIVER RAID** - Actionspiel - PC-Debut für vertikal scrollende Ballerspiele. 1984 Activision
- DONKEY KONG** - Actionspiel - Tritt eine Welle von Jump&Run-Spielen los. 1983 AtariSoft
- ARKANOID** - Actionspiel - Gelungener Breakout-Klon mit Extras. Macht süchtig. 1986 Tatlo
- MIGHT & MAGIC** - Rollenspiel - Einsteiger-Alternative zu Ultima und Wizardry. 1987 New World Computing
- POOL OF RADIANCE** - Rollenspiel - Auftakt zur Serie der AD&D-Spiele. Taktik-Kämpfe.SSI 1989
- THE BARD'S TALE** - Text-Adventure - Spielt auch außerhalb von Dungeons und bietet kleinere Rätsel. 1985 Interspey
- ROGUE** - Action-Rollenspiel - Diablo-Vorbild. Action in Zufallsdungeons. 1983 Epyx
- PLANETFALL** - Text-Adventure - Lustiges Sci-Fi-Abenteuer mit coolen Roboter-Sidekick. 1983 Infocom
- SPACE QUEST** - Grafik-Adventure - Humor hält Entzug in Grafik-Adventures. 1986 Sierra
- LEISURE SUIT LARRY** - Grafik-Adventure - (Pauziger) Sex hält Entzug in Grafik-Adventures. 1987 Sierra
- DUNGEON MASTER** - Rollenspiel - Die Zeit rückt. Echtzeit-Erforschung eines Kerkes. 1989 FTL
- INDIANA JONES 4** - Grafik-Adventure - Mehrere Lösungswegen. Film-Inspizierung. LucasArts 1992
- ULTIMA 7** - Rollenspiel - Riesen-Epos in zwei Teilen, famose Iso-Grafik. Origin 1992
- ULTIMA UNDERWORLD** - Rollenspiel - Perspektivwechsel für Rollenspiele. Echos 3D lange vor Doom. Origin 1992
- WIZARDRY 7** - Rollenspiel - Komplexer Höhepunkt der Runden-Rollenspiele. 1992 Sir-Tech
- NHL HOCKEY** - Sportspiel - Star der Eishockey-Serie. Mittendrin-Gefühl. Electronic Arts 1993
- BM HATTRICK** - Fußballmanager - Aktuelle Partie erstmals in Echtzeit berechnet. 1994 Software 2000
- LANDS OF LORE** - Rollenspiel - Westwoods zweite Rollenspiel-Serie. Edelgrafik. Westwood 1993
- ELDER SCROLLS: ARENA** - Rollenspiel - 3D-Grafik. Bethesda 1993
- DIABLO** - Action-Rollenspiel - Setzt das Hack-Prinzip der Zufallsbegegnung in superhe Grafik. 1996 Blizzard
- FALLOUT** - Action-Rollenspiel - Endzeit-Abenteuer. Geniales Charaktersystem. 1997 Interplay
- FINAL FANTASY 7** - Rollenspiel - Japanischer Stil am PC. Etwas befremdlich, storiertag. Square 1998
- NEED FOR SPEED** - Rennspiel - Unkompliziertes Sportwagen-Rennen mit Edelgrafik, Verfolgungswen. 1995 Electronic Arts
- COLIN MCRAE RALLY** - Rennsimulation - Realistische Rennwagen mit Unterhaltungswe. 1998 Codemasters
- GRAND PRIX LEGENDS** - Rennsimulation - Legende anspruchsvolle Oldie-Rennen. 1998 Pygnosis
- DRIVER** - Action-Rollenspiel - Großstadt-Raserei mit Action und Gangster-Story. 1999 Reflections
- BALDUR'S GATE 2** - Rollenspiel - Erfolgreichste Mega-Epos, komplex und detailliert. 2000 Bioware
- GOthic** - Rollenspiel - Erfischend rausheistiges Fantasy-Abenteuer aus Deutschland. 2001 Piranha Bytes
- DTM RACE DRIVER** - Rennspiel - Zahlreiche Rennvarianten. Kampagne mit Handlung. 2002 Codemasters
- IL-2 STURMOVIK** - Flugsimulation - Weltkriegs-Missionen mit authentischem Modell. 2001 MadDog Games
- FREELANCER** - Weltraumspiel - Würdige Verbindung von Action und Freiheit. 2003 Digital Anvil
- NFS UNDERGROUND** - Rennspiel - Inbegriff für Tuning-Bauer. Coolness-Faktor. 2003 Electronic Arts
- TEST DRIVE UNLIMITED** - Rennspiel - Innovative Mischung aus Online-Rollen- und Rennspiel. 2007 Eden Games
- LANDWIRTSCHAFTS-SIMULATOR** - Alltags-Simulation - Trecker und Mähdrescher starten einen neuen Simulations-Trend. 2008 Giants Software

1988

- THE ANCIENT ART OF WAR** - Strategiespiel - Erstmals Echtzeit-Kämpfe und Schere-Stein-Papier-Balance. 1984 Broderbund
- SEVEN CITIES OF GOLD** - Strategiespiel - Bis heute der Inbegriff des freien Entdeckerspiels. 1987 Ozark
- DEFENDER OF THE CROWN** - Strategiespiel - Grafiklastiges Eroberungsspiel mit Action-Elementen. 1987 Cinemaware
- PIPEMANIA** - Denkspiel - Kniffliges Rohrverlegen. Wird sofort zum Klassiker. 1989 Empire
- RAILROAD TYCOON** - Aufbauspiel - Verkehrsmanagement-Spiel mit Aufbau-Elementen. 1990 Microprose
- SIM CITY** - Aufbauspiel - Begründet das Genre der Aufbauspiele. Stadt-Simulation in Echtzeit. 1990 Maxis
- LEMMINGS** - Denkspiel - Knuddel-Denkspiel stürzt Spieler in Lemmings-Manie. 1991 Pygnosis
- CAESAR** - Aufbauspiel - Komplexe Städtebausimulation mit antiken Szenario. 1992 Impressions Games
- MAD TV** - Aufbauspiel - Prototyp der klassischen Klamauf-Wirtschaftssimulation. 1993 Rainbow Arts
- SYNDICATE** - Strategiespiel - Düstere Echtzeit-Einsätze mit Agenten-Aufrüstung. 1993 Bullfrog
- DUNE 2** - Echtzeit-Strategie - Begründet das Echtzeit-Strategie-Genre. 1993 Westwood
- TRANSPORT TYCOON** - Aufbauspiel - Bis heute der Standard bei Verkehrsmanagementspielen. 1994 Microprose
- WARCRAFT: ORCS VS. HUMANS** - Echtzeit-Strategie - Erfindet die Einheiten-Upgrades, mächtige 3D-Engines. 1995 DMA Design/Rockstar North
- WORMS** - Action-Strategie - Klassisches Artillerie-Schießen mit kniffligen Wirmen. Team 17 1995 3D Realms
- DUKE NUKEM 3D** - Ego-Shooter - Humor und Schwelgereis. 3D-Realms 1996 3D Realms
- THE 7TH GUEST** - Render-Adventure - Wegbereiter für Myst, für die CD und für Videos. Tribbyte 1993
- DIABLO** - Action-Rollenspiel - Setzt das Hack-Prinzip der Zufallsbegegnung in superhe Grafik. 1996 Blizzard
- FALLOUT** - Action-Rollenspiel - Endzeit-Abenteuer. Geniales Charaktersystem. 1997 Interplay
- FINAL FANTASY 7** - Rollenspiel - Japanischer Stil am PC. Etwas befremdlich, storiertag. Square 1998
- NEED FOR SPEED** - Rennspiel - Unkompliziertes Sportwagen-Rennen mit Edelgrafik, Verfolgungswen. 1995 Electronic Arts
- COLIN MCRAE RALLY** - Rennsimulation - Realistische Rennwagen mit Unterhaltungswe. 1998 Codemasters
- GRAND PRIX LEGENDS** - Rennsimulation - Legende anspruchsvolle Oldie-Rennen. 1998 Pygnosis
- DRIVER** - Action-Rollenspiel - Großstadt-Raserei mit Action und Gangster-Story. 1999 Reflections
- BALDUR'S GATE 2** - Rollenspiel - Erfolgreichste Mega-Epos, komplex und detailliert. 2000 Bioware
- GOthic** - Rollenspiel - Erfischend rausheistiges Fantasy-Abenteuer aus Deutschland. 2001 Piranha Bytes
- DTM RACE DRIVER** - Rennspiel - Zahlreiche Rennvarianten. Kampagne mit Handlung. 2002 Codemasters
- IL-2 STURMOVIK** - Flugsimulation - Weltkriegs-Missionen mit authentischem Modell. 2001 MadDog Games
- FREELANCER** - Weltraumspiel - Würdige Verbindung von Action und Freiheit. 2003 Digital Anvil
- NFS UNDERGROUND** - Rennspiel - Inbegriff für Tuning-Bauer. Coolness-Faktor. 2003 Electronic Arts
- TEST DRIVE UNLIMITED** - Rennspiel - Innovative Mischung aus Online-Rollen- und Rennspiel. 2007 Eden Games
- LANDWIRTSCHAFTS-SIMULATOR** - Alltags-Simulation - Trecker und Mähdrescher starten einen neuen Simulations-Trend. 2008 Giants Software

1989

- BOULDER DASH** - Denkspiel - Buddelspiel mit fallenden Steinen und massig Levels. 1984 First Star
- TETRIS** - Denkspiel - Das bekannteste Computerspiel der Welt. Zieht eine Welle von Klönen nach. 1987 Spectrum Hobby
- PORTS OF CALL** - Handelspiel - Grafische Wirtschaftssimulation mit Schiffen. 1989 Argis
- SENTINEL** - Strategiespiel - Echtzeit-Knobeln in 3D-Welten. Surreale Atmosphäre. 1989 Firebird
- COMMAND HQ** - Strategiespiel - Multiplayer-taugliche Echtzeit-Duelle. 1990 Microplay
- CIVILIZATION** - Globalstrategie - Epochenales Meisterwerk. Weltgeschichte rundenbasiert. 1991 Microprose
- MASTER OF ORION** - Globalstrategie - Versetzt rundenweises Knobeln ins All. 1992 Microprose
- PANZER GENERAL** - Rundenstrategie - Bringt Hardcore-Militär-Taktik erfolgreich in die 90er. 1994SSI
- THEME PARK** - Aufbauspiel - Führt die "Theme"-Serien und Freizeitparks ein. 1994 Bullfrog
- HEROES OF MIGHT & MAGIC** - Rundenstrategie - Aufbau-Taktik-Mix im Fantasy-Szenario mit Fabelwesen. 1995 New World Computing
- COMMAND & CONQUER** - Echtzeit-Strategie - Löst den Echtzeit-Boom aus. Eindeutige Videos mit Schauspielern. 1995 Westwood
- ANNO 1602** - Aufbauspiel - Wirtschafts-Strategie, in Deutschland erfolgreich. 1998 Sunflowers
- HOMEWORLD** - Echtzeit-Strategie - Komplexe Raumschiffkämpfe in einem echten 3D-All. 1999 Bala Entertainment
- EUROPA UNIVERSALIS** - Globalstrategie - Schlachten und Diplomatie in Europa der Neuzeit. 2000 Paradox Entertainment
- SPELLFORCE** - Echtzeit-Strategie - Rollenspiel-Elemente, vielseitige Missionen. 2003 Phenomic
- MEDIAVAL 2: TOTAL WAR** - Echtzeit-Strategie - Für viele Strategen der Höhepunkt der Total-War-Reihe. 2006 Creative Assembly
- SPORE** - Genre - Will Wrights Gen-Baukasten ist cool, nervt aber mit DRM-Maßnahmen. 2008 Maxis
- DIE SIEDLER 7** - Aufbauspiel - Rückschau auf Waren und Wirtschaft tut der Serie gut. 2010 Blue Byte
- XCOM: ENEMY UNKNOWN** - Rundenstrategie - Komplexe, militärisch ziemlich schwierige Alien-Abwehr. 2012 Firaxis
- DOTA 2** - MOBA - Der Vorgänger war "eine Wortschöpfung", jetzt ein eigenes Spiel. 2013 Valve
- CITIES SKYLINES** - Aufbauspiel - Finanzielle Indiefest das bessere Sim City. 2015 Colossal Order

1990

- THE ANCIENT ART OF WAR** - Strategiespiel - Erstmals Echtzeit-Kämpfe und Schere-Stein-Papier-Balance. 1984 Broderbund
- SEVEN CITIES OF GOLD** - Strategiespiel - Bis heute der Inbegriff des freien Entdeckerspiels. 1987 Ozark
- DEFENDER OF THE CROWN** - Strategiespiel - Grafiklastiges Eroberungsspiel mit Action-Elementen. 1987 Cinemaware
- PIPEMANIA** - Denkspiel - Kniffliges Rohrverlegen. Wird sofort zum Klassiker. 1989 Empire
- RAILROAD TYCOON** - Aufbauspiel - Verkehrsmanagement-Spiel mit Aufbau-Elementen. 199