

Die besten Spiele von ...

WIRD'S JEMALS WIEDER SO GENIAL?

1998

Legendäre Hits am laufenden Band: Wohl kaum ein Spielejahr war jemals so vollgepackt wie 1998. Hier sind die Top 20 im Retro-Ranking. Von Paul Kautz

1998 war ein wirklich verdammt gutes Jahr: Google wurde gegründet, »Titanic« gewann elf Oscars (unter anderem als »Bester Film«), Frankreich besiegte Brasilien 3:0 im Finale der Fußballweltmeisterschaft, die Sonde Voyager-1 flog weiter in den Weltraum hinaus als jedes andere von Menschen erschaffene Objekt. Oh, und es erschie-

nen einige der wichtigsten Spiele aller Zeiten. In unserem Retro-Ranking möchte ich euch 20 davon vorstellen – erinnert ihr euch noch dran? Ich nämlich schon! Die folgende Liste ist naturgemäß komplett subjektiv und beinhaltet Spiele verschiedenster Plattformen, von PC über PlayStation bis Nintendo 64. ★

Warhammer: Dark Omen

Entwickler: **Mindscape**
Release: **2. März 1998**

20

Fragt man einen gewissen Gunnar Lott (der hat früher mal hier gearbeitet, die Älteren erinnern sich vielleicht), was seiner Meinung nach das bestetesteste Spiel aller Zeiten ist, bekommt man in weniger als vier Millisekunden einen mehrstündigen Vortrag an den Kopf getackert, wie man eigentlich eine derart bescheuerte Frage stellen könne und dass es ja wohl bitteschön ganz klar und superoffensichtlich sei, dass es sich dabei nur um Dark Omen handeln könne – einen Echtzeit-Fantasy-Taktikablenker der legendären Warhammer-Serie von Games Workshop. Welche Art von Empfehlung braucht ihr denn sonst noch?



Anno 1602

Entwickler: **Max Design**
Release: **31. März 1998**

19

Schon im Vorabtest in der Ausgabe 03/98 konnte Mick Schnelle seine Begeisterung kaum zügeln: »Anno 1602 ist ein äußerst gelungener Aufbau- und Wirtschaftsmix, dessen eigenem Charme ich mich wegen der ansprechenden Gestaltung und der durchdachten Steuerung weder entziehen kann noch will.« Zwei Ausgaben darauf brachen dann unter dem Stichwort »Liebe auf den ersten Klick« sämtliche Dämme. Die Siedler hatten ausgedient – hier floss Alkohol, um die Untertanen bei Laune zu halten! Und er fließt noch bis heute, in immer wechselnden Szenarien und immer mit einer Quersumme von neun im Namen.



Starcraft

Entwickler: **Blizzard Entertainment**
Release: **31. März 1998**

18

»Orks im Weltraum?« – Starcraft hatte nicht direkt die besten Startvoraussetzungen. Die auf der E3 1996 präsentierte erste Version, die noch überdeutlich auf der Grafik-Engine von Warcraft 2 basierte, sah veraltet und uninteressant aus und wurde von der skeptischen Spielepresse mehr oder weniger in der Luft zerrissen. Also wurde die gesamte Entwicklung über Bord geworfen, und man begann wieder bei null. Mit einem Resultat, das mit seinen drei höchst unterschiedlichen Rassen und dem perfekt ausbalancierten Spielprinzip das Genre der Echtzeitstrategie für immer verändern und prägen sollte. Und ganz nebenbei auch noch Südkorea zum Mekka des E-Sports machte.



Resident Evil 2

Entwickler: **Capcom**
Release: **29. April 1998**

17

Das 1996 veröffentlichte Resident Evil war nicht der erste Survival-Horror-Titel. Je nachdem, welche Definition man anlegt, geht das Genre zurück bis in die frühen 80er-Jahre. Im Allgemeinen gilt aber das 1992er Alone in the Dark als der große Urvater des Genres. Es war jedoch Resident Evil, das Survival-Horror endgültig als Begriff definierte und dann auch gleich für lange Zeit dominierte. Und zwar bis 1998, als der Nachfolger erschien – zuerst ebenfalls auf der PlayStation – und das Original in jeder Hinsicht verbesserte, erweiterte und übertrumpfte! Ein (anfangs in Deutschland indiziertes) Meisterwerk, das sich selbst heute noch gleichermaßen gut und beklemmend spielt.



Tekken 3

Entwickler: **Namco**
Release: **29. April 1998**

16

Das 1994 in den Spielhallen veröffentlichte Tekken war ein solides Fighting Game, ein halbwegs würdiger Konkurrent zu Segas Virtua Fighter – aber noch etwas träge und ungenau. Der 1996er-Nachfolger Tekken 2 machte das Spiel flüssiger, schneller und umfangreicher. Aber es war erst der 1997 in den Spielhallen und im Jahr darauf auch auf der PlayStation aufschlagende Teil 3, der den Sieg perfekt machte. Tekken 3 bot sensationelle Grafik, makellose Steuerung, ein beeindruckend abwechslungsreiches Kämpferfeld. Oh, und Tekken Ball, das nachweislich zweitbeste Bonuspiel aller Zeiten. Es gab in den Jahren danach so viele Nachfolger und Ableger (Teil 8 ist gerade in Arbeit), und dennoch spielt sich Tekken 3 auch heute noch super!



Gran Turismo

Entwickler: **Polys Entertainment**
Release: **8. Mai 1998**

15

Echte Fahrsimulationen und Spielkonsolen – das klingt nach einer Massenkarambolage. Wo sind sie denn, die Lenkräder, die Pedale und die Schaltknüppel, hinter denen die PC-Brumm-Brumm-Enthusiasten leicht abschätzig hervor lächeln? Stellt sich heraus: Braucht man alles nicht, wenn man stattdessen eine hervorragende Fahrphysik, einen gigantischen Fuhrpark (140 reale Autos!) sowie motivierende Spielmodi in der Garage hat.

Gran Turismo bot zudem als erstes Spiel überhaupt vollen Support für den vibrierenden und über zwei Analogsticks verfügenden DualShock-Controller der PS One. Das Resultat: ein Rennspielmeilenstein, der einen auch heute noch problemlos monatelang ans Pad fesseln kann. Und bis heute das bestverkaufte Spiel auf der ursprünglichen PlayStation ist, sogar noch vor Final Fantasy 7!



Unreal

Entwickler: **Epic Megagames/Digital Extremes**
Release: **22. Mai 1998**

14

»Yes, this is an actual PC game screenshot!«, schrieb die amerikanische Spielezeitschrift auf dem Cover ihrer Februar-98-Ausgabe. Um deutlich zu machen, dass die schiere grafische Unfassbarkeit, die ihren Lesern da entgegen sprang, nicht etwa einer vorgerenderten Zwischensequenz oder einer Konzeptzeichnung entstammte, sondern in Echtzeit berechnete, texturierte Polygon-3D-Grafik war, direkt aus dem Spiel! Mit Unreal und seinen grafischen Wunderwelten nahm die damals noch Epic Megagames genannte Firma den Kampf gegen die 3D-Platzhirsche id Software und 3D Realms auf – und gewann ihn auch. Sehr deutlich sogar, wie wir mittlerweile wissen, denn wie sähe die moderne Spielewelt ohne Unreal Engine aus?



Conflict: Freespace – The Great War

Entwickler: **Volition**
Release: **15. Juni 1998**

13

Descent war 1995 ein 3D-Meilenstein – als sich Shooter noch immer über zweidimensionale Levels, platte Sprites als Gegner und statische Beleuchtung definierten, bot das Erstlingswerk von Parallax Software komplette Bewegungsfreiheit im 3D-Raum, Polygonroboter als Feinde und Echtzeitlicht.

Nach einem verbesserten Nachfolger im Jahr 1996 teilte sich Parallax Software dann in Outrage Entertainment und Volition auf – und letztere Firma sollte mit Conflict: Freespace (beziehungsweise Descent: Freespace, wie es ursprünglich hieß) eine packende Space Opera erschaffen, die der altherwürdigen Wing-Commander-Serie von Chris Roberts ernsthafte Konkurrenz machte.



Commandos: Hinter feind- lichen Linien

Entwickler: **Pyro Studios**
Release: **24. Juni 1998**

12

»Nervenzerfetzende Echtzeittaktik« wurde es auf dem Cover der GameStar-Ausgabe 07/98 genannt – eine Kombination von Wörtern, mit der man eigentlich nicht rechnet. Und dennoch war die Spannung in Commandos zum Teil haarsträubend, wenn man in Echtzeit mit einem sechsköpfigen Spezialistenteam aus einer zoombaren Iso-Perspektive den Ausgang des Zweiten Weltkriegs entscheidend zugunsten der Alliierten beeinflusste. Ein unerwarteter Hit eines kleinen spanischen Studios, der noch bis heute zuverlässig Fingernägel ruiniert und mehrere Nachfolger erhalten hat. Und nicht zuletzt andere Titel (wie das in dieser Ausgabe gezeigte Shadow Gambit) inspiriert hat!



Dead or Alive

Entwickler: **Team Ninja**
Release: **1. Juli 1998**

11

Man kann über die Dead-or-Alive-Serie zu Recht die eine oder andere Augenbraue heben. Wie zum Beispiel über die Alterseinstellung in den Optionen, mit der man den Hüftgrad der Brüste der Kämpferinnen bestimmt. Oder ganz generell die aus heutiger Sicht leicht unangenehme Hypersexualisierung der zum Teil offensichtlich minderjährigen Kämpferinnen. Man kann aber auch ein innovatives Kampfsystem sehen, das mehr als in jeder anderen Prüglerserie der damaligen Zeit auf Verteidigung und Konter statt auf stures Nach-vorne-Gekloppe setzt. Egal welche Sichtweise man bevorzugt – man erhält in jedem Fall ein exzellentes Fighting Game.



Banjo- Kazooie

Entwickler: **Rare**
Release: **17. Juli 1998**

10

Der 3D-Plattformer, wie wir ihn heute kennen, nahm 1997 mit Super Mario 3D auf dem N64 seinen Anfang. Dieses Spiel legte die Messlatte gleich mal derart hoch, dass es eine Zeit lang praktisch unmöglich schien, dass ein anderer Titel jemals in irgendeiner Art und Weise drüberkommen könnte. Wenn ein Entwicklerteam diese herkuleske Aufgabe schaffen könnte, dann nur Rare, zu dieser Zeit Nintendos externe Superstars. Übertrumpfte Banjo-Kazooie also Super Mario 64? Nein. Aber es hat der Welt dennoch ein ganz vorzügliches 3D-Jump&Run mit einem der albernstern Heldenduos aller Zeiten gegeben. Und gezeigt, wie viel Potenzial noch in diesem Genre schlummerte.



Fallout 2

Entwickler: **Black Isle Studios**
Release: **29. Oktober 1998**

9

Wenn ein Spiel schon einen leicht staksigen Untertitel wie »A Post Nuclear Role Playing Game« trägt, dann sollte es bitteschön verdammt viel Spaß machen, um diesen Mangel an Kreativität wieder auszubürsten. Kollektives Aufatmen: Fallout 2 meistert diese Herausforderung mit Bravour!

Bereits sein ein Jahr zuvor veröffentlichter Vorgänger, der zusammen mit Baldur's Gate als Retter des westlichen Rollenspiels gilt, sorgte mit seinem originellen Endzeitszenario, dem fesselnden Spielprinzip, dem zynischen Humor und der beeindruckenden Welt für begeisterte Spieler – und der Nachfolger legte auf all das nochmal eine Schippe radioaktiver Suppe drauf. Genau so bringt man die Polka in die Apokalypse!



Grim Fandango

Entwickler: **LucasArts**
Release: **30. Oktober 1998**

8

Tim Schafers Twitter-Profil trägt nicht ohne Grund den Namen »TimOfLegend«. Der Mann ist nun mal eine absolute Legende, die nicht nur an den ersten beiden Monkey-Island-Spielen beteiligt war, sondern auch Meisterwerke wie Vollgas, Day of the Tentacle oder Psychonauts erschaffen hat. Sowie mit Grim Fandango eines der kreativsten und vor allem abgefahrensten Adventures aller Zeiten. Denn wie bekloppt muss man sein, um den Spieler die Rolle eines laufenden Skeletts übernehmen zu lassen, das im Reich der Toten als Reiseveranstalter arbeitet und sich durch ein stark vom Film Noir inspiriertes Abenteuer puzzeln muss? Die Antwort: sehr bekloppt. Und dafür können wir alle nur höchst dankbar sein!



Railroad Tycoon 2

Entwickler: **Poptop Software**
Release: **31. Oktober 1998**

7

Sid Meiers 1990er-Aufbauspiel Railroad Tycoon ist wie so viele seiner früheren Titel ein Klassiker. Trotzdem mussten Fans der virtuellen Version einer fröhlichen Spielzeugetisenbahn satte acht Jahre auf einen Nachfolger warten. Der dann auch schon nicht mehr von Microprose selbst, sondern vom befreundeten Unternehmen Poptop Software ausgearbeitet wurde. Railroad Tycoon 2 entwickelte trotzdem noch genau die gleiche Zugkraft (huh!) wie das Original. Nur jetzt aus hochauflösender isometrischer Ansicht statt der platten Vogelperspektive des Originals. Selbst bei knallharten Wirtschaftssimulationen schadet ein bisschen Eyecandy schließlich nicht.



Half-Life

Entwickler: **Valve Software**
Release: **19. November 1998**

Ein besseres Weihnachtsgeschenk konnte sich der Shooter-Fan damals kaum wünschen: Half-Life kam, sah und krepelte das bis dahin vor allem vom Motto »Kreaturen aus der Hölle da, du mit Raketenwerfer hier, mach mal!« geprägte Genre von Grund auf um. Es war nicht mehr die ebenso atem- wie kontextlose Action, die im Vordergrund stand, sondern die beklemmende Handlung, die auf innovative Art und Weise vor allem durch die Umgebung selbst erzählt wurde. Damals haben wir erst richtig gelernt, was »environmental storytelling« ist. Half-Life wurde zum Meilenstein, der seinerseits nicht nur einen sensationellen Nachfolger in die Welt brachte, sondern auch erst Mods wie Counter-Strike oder Team Fortress ermöglichte.



Dark Project: Der Meisterdieb (Thief)

Entwickler: **Looking Glass Studios**
Release: **30. November 1998**

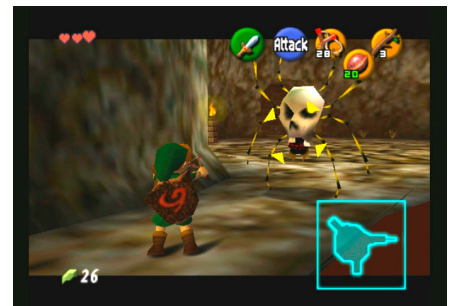
Wenn das Stichwort »Looking Glass Studios« fiel, dann schossen bei Spiele-Fans in den 90ern die Ohren zuverlässig nach oben. Die Firma stand aufgrund von Spielen wie System Shock, Ultima Underworld oder Flight Unlimited unter Großartigkeitsgeneralverdacht. Und dann entwickeln die Mannen rund um Greg LoPiccolo ein Spiel, bei dem es darum geht, mit einem dunkel gewandeten Pfeil-und-Bogen-Profi aus der Ego-Perspektive durch ebenso kreativ gestaltete wie komplett offene Levels zu schleichen, um Missionen abzuschließen. Was konnte da schon schiefgehen? Wie man feststellen würde: praktisch nichts. Fragt mal Petra Schmitz, wenn ihr gerade ein paar Stunden Zeit habt. Es gibt auch eine Klasse Folge des GameStar-Podcasts mit ihr, die ist dann etwas kürzer.



The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Entwickler: **Nintendo**
Release: **11. Dezember 1998**

Man kann über The Legend of Zelda: Ocarina of Time sehr vieles wissen. Dass es das erste 3D-Zelda überhaupt war. Dass es das Konzept der Open World geprägt hat wie kaum ein anderes Spiel. Dass es seit seiner Veröffentlichung auf jede einzelne Nintendo-Heimkonsole portiert wurde. Dass es in Sachen kontextsensitiver Aktionen und 3D-Zielerfassung Pionierarbeit geleistet hat. Aber eigentlich braucht man nur eines zu wissen: dass das Spiel seit vielen Jahren unverrückbar auf dem ersten Platz der Metacritic-Bestwertungen aller Zeiten steht – mit einem Metascore von fast perfekten 99.



Falcon 4.0

Entwickler: **Microprose**
Release: **11. Dezember 1998**

Sieben Jahre mussten Fans von Hardcore-Flugsimulationen darben, bis Falcon 3.0 endlich eine Zahl nach oben gerückt wurde. Hat sich das Warten und geduldige Polieren des Flightsticks gelohnt? Aber sowas von! Nicht nur sah Falcon 4.0 mit seinen (für damalige Verhältnisse) fotorealistischen Flugzeugen und Landschaften schlicht spektakulär aus, auch bot es ein ebenso anspruchsvolles wie realistisches Flugmodell sowie eine beeindruckend dynamische Kampagne. Noch bis heute ist dieser Falke ein König der Lüfte – was auch daran liegt, dass er nach wie vor von einer enthusiastischen Community gepflegt wird.



Turok 2

Entwickler: **Iguana Entertainment**
Release: **18. Dezember 1998**

Das N64 war zu seiner Zeit fraglos ein faszinierendes und kraftvolles Stück Technik, aber es hatte leider auch mit einigen eklatanten Nachteilen zu kämpfen. Einer der größten davon – die sehr begrenzte Rechenpower – äußerte sich vor allem in einer oftmals stark begrenzten Sichtweite in 3D-Spielen, was der Konsole den Spitznamen »Nebelwerfer« verpasste. Auch das 1997er Turok: Dinosaur Hunter sowie sein Nachfolger litten unter diesem Problem. Und trotzdem hat gerade Turok 2 mit seinen spektakulären Animationen, den kreativen Levels, dem coolen Multiplayer-Modus sowie dem erbarmungslosen Spieldesign für sehr viele Kinnladen gesorgt, die selbst die stabilsten Böden durchbrechen konnten.



Baldur's Gate

Entwickler: **Bioware**
Release: **21. Dezember 1998**

Wenn sich Ärzte entschließen, ihren Beruf an den Nagel zu hängen, um Videospiele zu machen, dann darf man schon davon ausgehen, dass die Doktoren genauer über das nachgedacht haben, was sie da vorhaben. Das erste Spiel der frisch gegründeten Firma Bioware, nämlich die 1996er 3D-Mech-Ballerei Shattered Steel, zeigte schon Potenzial. Aber erst das zweite Werk machte deutlich, dass das in der Tat Ärzte waren, denen die Frauen (und natürlich auch männliche Spieler) vertrauen können: Baldur's Gate, ein auf dem AD&D-Regelwerk basierendes Spielspaßmonster, gilt mittlerweile als der große Retter des westlichen Rollenspiels. Die Auswirkungen sehen wir mit Pillars of Eternity und Co. noch heute, 2023 erscheint auch Baldur's Gate 3.

