

Die besten Spiele von ...

DAS GROSSARTIGSTE SPIELEJAHR?

1992

Sehr gute Spielejahre gibt es einige – aber war eines jemals besser als 1992? Schauen wir uns doch einfach mal unsere Top 20 dieses Jahrgangs an. Von Paul Kautz

1992 war für die Spielewelt per se kein besonders wichtiges Jahr. Ja, Nintendo veröffentlichte endlich auch hierzulande seine wunderbare SNES-Konsole – aber sonst gab es keine relevanten Hardware-Veröffentlichungen. Das musste also durch umso bessere Software

kompensiert werden. Und wie das geklappt hat! 1992 gehört zu den ganz großen Jahren der Spielgeschichte. Es gibt sogar Menschen, die sagen, es sei das bis dato beste gewesen. Wie seht ihr das angesichts unserer 20 Highlight-Titel? ★

Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles in Time

Entwickler: Konami
Release: November 1992

20

Spiele rund um die »Teenage Mutant Ninja Turtles« (oder die »Teenage Mutant Hero Turtles«, weil bei uns Ninjas ja böse sind) gab es bereits seit den End-80ern, und sie waren zum Teil auch echt verdammt gut – aber nicht so gut wie das, was Konami ab Ende 1991 in die Spielhallen brachte und dann im Jahr darauf auch auf dem frischgebackenen SNES veröffentlichte: Turtles in Time war ein sensationeller Brawler-Spaß für zwei Spieler, der erst 2022 mit dem glorreichen Shredder's Revenge einen würdigen Nachfolger erhielt.

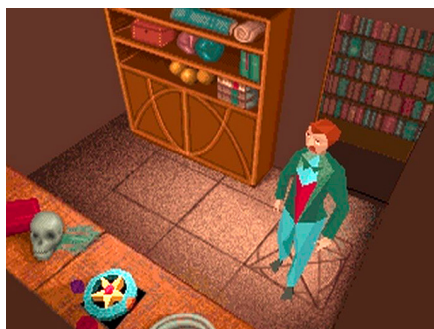


Alone in the Dark

Entwickler: Infogrames
Release: November 1992

19

Das 1996 veröffentlichte Resident Evil gilt im Allgemeinen als der Urvater des modernen Survival-Horrors, und das auch völlig zu Recht. Aber der Grundstein für dieses Genre wurde bereits vier Jahre zuvor gelegt, in Alone in the Dark – einem Spiel, das bereits all die Elemente aufwies, die Capcom später verfeinern sollte: In Echtzeit berechnete 3D-Grafik vor statischen Hintergründen, wenige, dafür aber umso herausforderndere Gegner, dauernde Entmächtigung der Spielenden, knappes Inventar. Auch wenn hier weniger Zombies im Vordergrund standen und vielmehr elementarer Horror mit einer Extraportion Cthulhu.



Flashback

Entwickler: Delphine Software
Release: Dezember 1992

18

Boris Schneider mag Flashback im Test der PC Player in Ausgabe 7/93 gerade mal eine Wertung von 59 Punkten gegeben haben, stand mit dieser Meinung weltweit aber allein da. Denn der geistige Nachfolger des Klassikers Another World bot viel mehr als nur einen heftigen Schwierigkeitsgrad: In der Haut des unter Gedächtnisverlust leidenden Helden Conrad B. Hart kämpft man sich durch den Dschungel auf dem Saturnmond Titan, die Erde sowie eine lila Alien-Welt, überwindet knifflige Plattformherausforderungen, löst knackige Puzzles und bewundert die auf ausgefeilter Rotoskopie basierenden Animationen. Ein Klassiker, der gleich mehrere Remakes erfahren hat und im Jahr 2023 auch endlich ganz offiziell fortgesetzt werden soll.

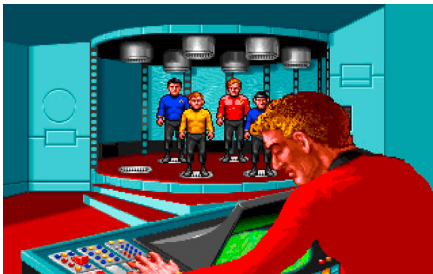


Star Trek: 25th Anniversary

Entwickler: **Interplay**
Release: **März 1992**

17

Ende der 80er und speziell Anfang der 90er feierten die klassischen Point&Click-Abenteuer einen Höhepunkt nach dem anderen: Firmen wie Lucasfilm Games/LucasArts und Sierra feuerten eine hitverdächtige Klickerei nach der anderen ab. War da neben Indiana Jones, Guybrush Threepwood und Roger Wilco überhaupt noch Platz für andere Helden? Aber klar doch, vor allem wenn sie James Tiberius Kirk hießen! Star Trek: 25th Anniversary verband die Grübelfreudigkeit des Genres mit der Abenteuerlust von Star Trek – und verpasste zwar das namensgebende 25-jährige Jubiläum der Serie um etwa ein Jahr, beamte sich aber trotzdem punktgenau in die Herzen aller Fans. Ein ganz wunderbares Abenteuer, das im Jahr darauf mit dem Nachfolger Star Trek: Judgment Rites noch verbessert wurde. Fun Fact: Star-Trek-Fan Petra hat beide nicht gespielt!



Desert Strike

Entwickler: **Electronic Arts**
Release: **April 1992**

16

Kann man mit einem Spiel Spaß haben, das kurz nach dem Golfkrieg erscheint und den Untertitel »Return to the Gulf« trägt? Oh ja – sogar ohne Probleme, wenn sich unter der martialischen Hülle eine Action-Simulation mit erstaunlichem Tiefgang verbirgt: An Bord eines AH-64 Apache (ihr wisst schon: Hubschrauber) fliegt man durch ein golfiges Wüstenszenario, um feindliche Waffen zu zerstören, verschollene Kameraden zu bergen und schlussendlich das ultimative Böse zu bekämpfen: Saddam Hus General Kilbaba. Klingt erstmal nach typisch hirnlosem Rambo-Rummsbumms, aber begrenzte Ressourcen wie Munition, Treibstoff und Platz an Bord machen Desert Strike selbst heute noch zu einem taktischen Leckerbissen.



Mortal Kombat

Entwickler: **Midway**
Release: **August 1992 (Spielhalle)**

15

Es sollte zwar noch bis zum September des Jahres 1993 dauern, bis Mortal Kombat endlich auch zuhause einschlug, und sogar nochmal ein halbes Jahr länger, bis auch PC-Spieler endlich in den Genuss einer offiziellen Umsetzung kamen. Zu diesem Zeitpunkt war die Prügelei aber schon lange eine spielbare Legende: Digitalisierte Kämpfer droschen sich in abgefahrenen Szenarien so lange das Blut aus dem Körper, bis die Worte »FINISH HIM/HER!« auf dem Bildschirm erschienen – woraufhin dann, eine korrekte Codeeingabe vorausgesetzt, Köpfe flogen, Wirbelsäulen den Besitzer wechselten oder Körper brannten. Die moralgeeichte Öffentlichkeit war pflichtgemäß entsetzt, die Spieler waren begeistert, und das Fighting-Game-Genre war für immer verändert. Und wer könnte jemals den Film vergessen? Oder den zugehörigen Song?



Super Mario Kart

Entwickler: **Nintendo**
Release: **Dezember 1992**

14

Im Frühjahr 1992 wurde das zu diesem Zeitpunkt bereits anderthalb Jahre alte Super Nintendo auch in Europa veröffentlicht, wodurch auch wir mit Spaßgranaten wie Super Mario World oder F-Zero loslegen durften. Dann erschien gegen Ende des Jahres das so unscheinbar betitelte Super Mario Kart – und erschuf nicht nur mit einem Schlag das Genre des Funracers, sondern sorgte auch mit gut gezielten Schildkrötenpanzern, platzen Ballons im Battle-Modus und fiesen Schubsern auf der gemeingefährlichen Rainbow Road für einige der härtesten Freundschaftstests aller Zeiten.

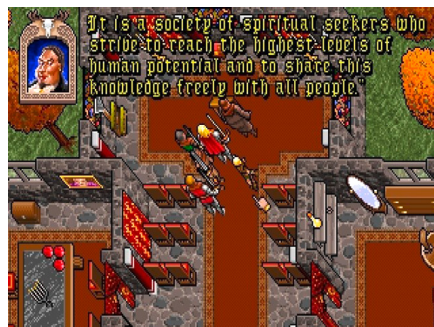


Ultima 7: The Black Gate

Entwickler: **Origin Systems**
Release: **April 1992**

13

Origins altherwürdige Ultima-Serie existiert bereits seit 1981 (sogar seit 1979, wenn man Akalabeth: World of Doom dazuzählt) – und die Serie schaffte es mit jedem neuen Hauptteil, das von Richard »Lord British« Garriott erschaffene Universum noch größer, noch schöner und noch aufregender zu gestalten. Alle Fans (Hallo, Jochen Gebauer!) sind sich einig: Größer, schöner und aufregender als in Ultima 7: The Black Gate wurde es danach nicht mehr! Außer vielleicht in ... aber dazu kommen wir gleich noch.



The Legend of Kyrandia

Entwickler: **Westwood Studios**
Release: **August 1992**

12

Die Westwood Studios waren Anfang der 90er ein noch recht unbeschriebenes Blatt, die sich vor allem mit (zum Teil exzellenten) Auftragsarbeiten wie den ersten beiden Teilen der »Eye of the Beholder«-Trilogie über Wasser hielten. Aber irgendwann dachte sich dort jemand: Wieso sollen eigentlich andere den Ruhm einfahren für die Spiele, die wir entwickeln? Und so begann man endlich damit, eigene Marken zu erschaffen – und mit einer davon, nämlich The Legend of Kyrandia, kreierte man eine Point&Click-Welt, die LucasArts und Sierra in fast jeder Hinsicht das Wasser reichen konnte. 1993 und 1994 legte Westwood dann noch mal nach mit Hand of Fate und Malcolm's Revenge. Erstaunlich, dass dazwischen noch Lands of Lore (1993) und unser Platz 11 erschienen sind. Wie haben die das gemacht?



Dune 2: Battle for Arrakis

Entwickler: **Westwood Studios**
Release: **Dezember 1992**

Mit der anderen Westwood-Marke erschuf man mal eben die moderne Echtzeitstrategie: Basen wurden gebaut, Spice, pardon, »Gewürz« wurde geerntet, und Sandwürmer wurden bekämpft, während sich die verfeindeten Häuser Atreides, Harkonnen und Ordos erbitterte Schlachten lieferten – in der hierzulande veröffentlichten Fassung begleitet von überraschend österreichisch klingender Sprachausgabe. Ein gigantischer Erfolg, der das Genre zwar nicht erfand, aber maßgeblich prägte und Nachfolgeserien wie Warcraft, Starcraft, Age of Empires oder Command & Conquer überhaupt erst möglich machte.



Sonic the Hedgehog 2

Entwickler: **Sega**
Release: **November 1992**

Anfang der 90er waren Spielveröffentlichungen größtenteils noch ziemlich unreguliert: Neue Games erschienen zumeist erst in Japan, dann irgendwann in den USA, und dann irgendwann, gerne ein, zwei Jahre darauf, auch mal in Europa. Nicht so bei Sonic The Hedgehog 2: Al Nilsen, der damalige Director of Global Marketing bei Sega of America, erschuf den »Sonic 2sday«, was der 24. November 1992 war – der Tag, an dem das mit Hochspannung erwartete Sequel des Mega-Drive-Hits Sonic The Hedgehog überall im Westen gleichzeitig in den Läden stehen sollte. Was es dann auch tat, was eine logistische Meisterleistung war – und Millionen von Spielenden eines der besten 16-Bit-Jump'n'Runs aller Zeiten zugänglich machte.



Contra 3: The Alien Wars

Entwickler: **Konami**
Release: **September 1992**

Das bereits seit 1989 die Spielhallen unsicher machende Gradius III gehörte sowohl in Nordamerika als auch bei uns zu den SNES-Starttiteln – und vermittelte leider recht deutlich den Eindruck, dass die brandneue Konsole mit dem »Super« im Namen für spritelastige Ballertitel wohl alles andere als super geeignet sei. Ein Eindruck, der sich dankbarerweise allerspätestens im Februar 92 in Rauch auflöste – denn da veröffentlichte Konami den offiziellen dritten Teil der Contra-Serie, der mit Dauerfeuer-Action, Bossmonstern, hirnerknotender Mode-7-Zauberei und abwechslungsreichem Leveldesign überdeutlich machte, welche Power in dem grauen Kasten steckte. Die im September bei uns veröffentlichte Fassung hieß »Super Probotector: Alien Rebels« und ersetzte die beinharten Machokämpfer durch schwer bewaffnete Roboter, was aber nichts an der Großartigkeit des Spiels änderte.



Streets of Rage 2

Entwickler: **Sega**
Release: **Dezember 1992**

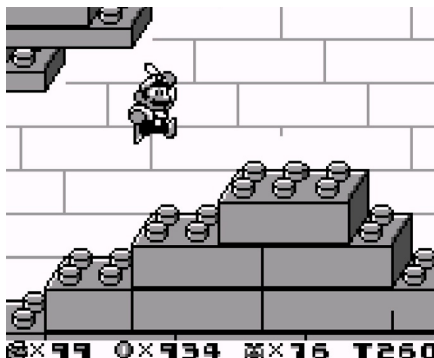
Das 1991 auf dem Mega Drive veröffentlichte Streets of Rage war Segas sehr kompetente Antwort auf Capcoms Final Fight, aber auch nicht sehr viel mehr. Gut ein Jahr ging ins Land, der Nachfolger erschien – und dürfte jeden aus den Socken geblasen haben, der ihn zu sehen bekam: Massiv verbesserte Grafik, ein nochmals besserer Soundtrack von Altmeister Yuzo Koshiro, ein exzellentes Kampfsystem, abwechslungsreiche Fighter, die sich durch noch abwechslungsreichere Levels prügeln – noch viel besser hätte eine Fortsetzung kaum ausfallen können! Streets of Rage 2 legte die Messlatte für Brawler-Qualität drastisch nach oben und gilt noch bis heute als einer der besten Vertreter dieses Genres überhaupt.



Super Mario Land 2: Six Golden Coins

Entwickler: **Nintendo**
Release: **November 1992**

»Marios größtes Game-Boy-Abenteuer aller Zeiten!«, steht vorn auf der Packung – was natürlich erstmal noch nicht viel heißt, denn sein 1989er Vorgänger, der Game-Boy-Starttitel Super Mario Land, war zwar sehr unterhaltsam, aber nicht direkt ein Umfangswunder. Das änderte sich im 1992er Nachfolger: Obwohl das ROM lediglich vier Megabit Platz bot, wartete darauf eine riesige Spielewelt mit für Game-Boy-Verhältnisse exzellenter Grafik, einem wundervollen Soundtrack sowie ein herausforderndes Abenteuer. Außerdem feierte der aus dem Marioversum nicht mehr wegzudenkende Wario hier seinen Erstauftritt als finaler Boss.



Wolfenstein 3D

Entwickler: **id Software**
Release: **Mai 1992**

Die Geschichte von id Software liest sich wie ein Spielertraum: Eine Handvoll enthusiastischer Geeks findet durch Zufall zusammen, die kreative Energie knistert, man erschafft in der Freizeit ein paar Games, die Planeten stehen günstig – und von einem Tag auf den nächsten sollte die Spielewelt nie mehr dieselbe sein. Dieser Tag war der 5. Mai 1992, an dem Wolfenstein 3D veröffentlicht wurde – ein atemloser, brutaler, faszinierender und technisch brillanter Geniestreich! Der nicht nur den modernen Ego-Shooter erfunden, sondern auch dem Shareware-Modell seinen endgültigen Durchbruch ermöglicht hat. Ohne Wolfenstein 3D gäbe es kein Doom, kein Call of Duty und kein Fortnite.



Street Fighter 2: The World Warrior

Entwickler: **Capcom**
Release: **Dezember 1992**

Manche sagen »Prügelspiel«, manche sagen »Fighting Game«, aber alle sagen »Yeah!«, wenn sie »HADOOOOKEN!« hören – den Ruf, den die Kloppekumpels Ryu und Ken von sich geben, wenn sie einen ihrer hellblauen Feuerbälle aus den Händen in Richtung der Gegner zaubern. Street Fighter 2 erschien bereits im Frühjahr 1991 in den Spielhallen, und dominierte sie von der ersten Minute an. Und als dann Ende 1992 die praktisch Arcade-perfekte Umsetzung davon auf dem Super Nintendo landete, waren die Freundschaften dieser Welt mit einem Mal dauergefährdet. Und sie blieben es auch auf Jahre hinaus.



Comanche

Entwickler: **Novalogic**
Release: **November 1992**

Heutzutage würde ein Untertitel wie »Maximum Overkill« vermutlich nur ironisch verwendet werden – aber im Jahr 1992 meinte es Novalogic damit absolut ernst. Denn diese Ende 1992 praktisch aus dem Nichts kommende Helikopterballerei war aufgrund der ebenso neu- wie einzigartigen »Voxel Space«-Grafiktechnologie optisch der absolute Überknaller, der besser aussah als ausnahmslos jede andere Flugsimulation, die damals erhältlich war. Dass das Teil inhaltlich ein eher laues Lüftchen war – geschenkt. Denn kein Spiel zeigte damals eindrucksvoller, dass dem PC die Spielezukunft gehörte. Hierzulande wurde der Untertitel übrigens in das etwas weniger krachbummige »Operation White Lightning« geändert. Erstaunlich.



Ultima Underworld: The Stygian Abyss

Entwickler: **Blue Sky Productions**
Release: **März 1992**

Wie schrieb ich weiter oben in der Liste bei Ultima 7? »Größer, schöner und aufregender als in Ultima 7 wurde es danach nicht mehr!« – das kommt natürlich darauf an, ob man Obenteuer bevorzugt oder sich doch lieber in düsteren Kellern herumtreibt. Denn die wahnsinnig fortschrittliche 3D-Technologie von Blue Sky Productions (aus denen dann kurz darauf Looking Glass werden sollte) sorgte in Kombination mit der prestigeträchtigen Ultima-Lizenz für eines der atmosphärisch dichtesten und immersivsten 3D-Abenteuer aller Zeiten, das den Grundstein für die System Shocks, Skyriums und World of Warcrafts dieser Welt legen sollte!



Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Entwickler: **LucasArts**
Release: **Juni 1992**

Das 1989er Indiana Jones and The Last Crusade war ein nur okayes bis gutes Point&Click-Adventure. Was macht man also, wenn man viel Verbesserungspotenzial sieht, aber keinen Film hat, an dessen Lizenz man sich abermals ranhängen könnte? Man pfeift auf das Synergiewunder und erschafft sich seine Abenteuerwelten einfach selbst! Das Schicksal von Atlantis hätte auch auf der Leinwand für deutlich mehr Spannung gesorgt als die Jagd nach Alien-Kristallschädeln. Und die clevere Struktur des Abenteuers, die drei sehr unterschiedliche Vorgehensweisen und damit auch Spielerlebnisse ermöglichte, ist noch bis heute meisterhaft. Mal ganz davon abgesehen, dass die kongeniale Sophia Hapgood einer der besten Sidekicks aller Zeiten ist.



The Legend of Zelda: A Link to the Past

Entwickler: **Nintendo**
Release: **September 1992**

Nintendos SNES konnte sich wirklich nicht über einen Mangel an erstklassiger Software beschweren – speziell aus eigenem Hause krachte von Beginn an ein Tophit nach dem anderen auf die mit knapp 3,6 MHz getaktete Konsole. Aber mit einem Wunder wie The Legend of Zelda: A Link to the Past konnte schlicht keiner rechnen. Die beiden vorherigen Spiele (1986 beziehungsweise 1987) waren schon mindestens gut – aber das dritte Zelda sprengte sämtliche Qualitätsgrenzen, sowohl audiovisuell als auch inhaltlich. Die damalige Spielepresse kam mit dem Ausformulieren der Superlative gar nicht mehr hinterher – und selbst heute noch muss man sehr hartnäckig suchen, um jemanden zu finden, der von dem Spiel nicht mindestens fasziniert ist. Es war vor 30 Jahren großartig, es ist heute großartig, und es wird auch in 30 Jahren noch großartig sein!

