

Die 20 besten Spiele von ...

1993

DIE HÖLLE RUFT!

1993 – das Jahr, in dem der PC endgültig zur ultimativen Spielmaschine aufstieg! Aber auch abseits von MS-DOS wurden vor 31 Jahren einige zeitlose Klassiker erschaffen. Von Paul Kautz

Ahhh, 1993: »Jurassic Park« bricht nicht nur Zuschauerrekorde, sondern auch die Kinnläden der Kinobesucher. Whitney Houston singt sich über »Bodyguard« in die Herzen. Prince benennt sich in etwas um, das laut Walter Moers so aussieht, »als wäre es für einen Esoterik-Buchladen gemacht, der nebenbei Speere und Trompeten verkauft«. Und der im Mai veröffentlichte »Super Mario Bros.«-Film be-

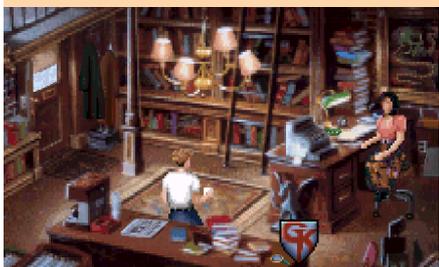
weist, dass Hollywood das Konzept der dem Ausgangsmaterial treu bleibenden Spielverfilmungen sofort und makellos verstanden hat. Auf der technischen Seite der Dinge veröffentlicht Intel seinen ersten Pentium-Prozessor, und Nintendo und Silicon Graphics beginnen die Arbeit am »Project Reality«, das im Juni 1996 unter dem Namen »N64« für Spaß in fernen 3D-Welten sorgen sollte.

Gabriel Knight: Sins of the Fathers

Entwickler: **Sierra On-Line**
Release: **Dezember 1993**

20

Gabriel Knight: Sins of the Fathers ist ein gutes Beispiel dafür, dass ein Spiel nicht die höchsten Wertungen aller Zeiten einsacken muss, um als Kulttitel in die Geschichte einzugehen. Gerade mal 54 Prozent hat es in der PC Player 2/94 erhalten und 72 Prozent in der zeitgleich veröffentlichten Power Play. Die Kritiker beschwerten sich vor allem über die Undurchschaubarkeit der Puzzles und die Fummeligkeit der Bedienung. Gleichzeitig sorgten die sehr atmosphärische Inszenierung, der exzellente Soundtrack sowie vor allem die spannende Handlung aus der Feder von Chefentwicklerin Jane Jensen für fasziniertes Grübelkneten am Kinn. Und die wenige Wochen nach der Ursprungsveröffentlichung nachgeschobene CD-Version punktete mit hochkarätigen Sprechern wie Tim Curry, Mark Hamill, Michael Dorn oder Leah Remini.



Star Fox/ Starwing

Entwickler: **Argonaut Software, Nintendo EAD**
Release: **Februar 1993**

19

1993 war die Hochphase der 16-Bit-Konsolen: Segas Mega Drive und Nintendos im Jahr zuvor veröffentlichtes SNES hatten all die Action, all die Jumpnunnerei und all die mitreißenden Rollenspiele. Was sie nicht hatten, war 3D-Grafik, mal ganz allgemein gesprochen, denn für diese mathematisch anspruchsvollen Berechnungen waren ihre Prozessoren in aller Regel schlicht zu langsam. Was macht also Nintendo? Lässt von der britischen Firma Argonaut Software einen Co-Prozessor entwickeln, den »Super FX Chip« (Arbeitstitel »MARIO«, was für »Mathematical, Argonaut, Rotation & Input/Output« steht), der schnelle und zum Teil sogar texturierte Polygonobjekte auf dem SNES ermöglicht! Das daraus resultierende Spiel war zwar ein supersimpler Rail-Shooter mit einer speziell aus heutiger Sicht horrend niedrigen Framerate, aber das spielte keine Rolle: echte 3D-Grafik! Auf meinem niedlichen, kleinen SNES! Hexerei!



X-Wing

Entwickler: **Totally Games, LucasArts**
Release: **März 1993**

18

Es erscheint auch 30 Jahre später noch surreal, dass die bereits 1982 ins Leben gerufene Spielesparte von Lucasfilm erst 1993 ihr erstes offizielles Star-Wars-Spiel entwickeln durfte, da die Lizenz vorher an externe Firmen vergeben wurde. Und diese Premiere sollte es gleich mal so richtig in sich haben. X-Wing erfüllte fast alle Nerd-Träume: An Bord eines X-, Y- oder A-Wings zischt man in schneller Polygon-3D-Grafik durch die weit, weit entfernte Galaxis, lieferte sich heiße Raumbkämpfe mit der Flotte des Imperiums und sorgte final für einen standesgemäß zerberstenden Todestern. Das Handling der Maschinen war nicht einfach, die zum Teil unbarmherzig schweren Missionen setzten stark auf Auswendiglernen. Aber X-Wing zeigte der Welt, wie viel Spielpotenzial noch in der Star-Wars-Lizenz schlummerte.



Sam & Max Hit The Road

Entwickler: **LucasArts**
Release: **Dezember 1993**

17

Manche Spiele verbleiben im Gedächtnis, weil sie einen grafisch umhauen, eine tolle Handlung bieten oder für einzigartige Momente gesorgt haben. An andere wie Sam & Max Hit The Road erinnert man sich gerne zurück, weil sie voller Zitate für die Ewigkeit sind: »Max, where should I put this so it doesn't hurt anyone we know or care about?« »Out the window, Sam. There's nothing but strangers out there.« Oder »Who was that?« »I don't know. But if it weren't for the carefree innocence of this carnival, I'd be breaking his kneecaps.« Ganz zu schweigen von »Cash. Never leave home without it.« Die Kombination aus Hund mit Schlapphut sowie einem psychopathischen Knuddelhansen sorgte für eines der bis heute beklopptesten und witzigsten Adventures überhaupt! Wenn ihr es noch nicht gespielt habt: Was zum Henker stimmt nicht mit euch?



Strike Commander

Entwickler: **Origin Systems**
Release: **Juni 1993**

16

Mehr als drei Jahre hat die Entwicklung von Strike Commander gedauert – Anfang der 90er war das noch eine unerhört lange Zeit! Aber die Erwartungen an das neue Meisterwerk von Chris »Wing Commander« Roberts waren auch verdammt hoch: Die beste Grafik aller Zeiten sollte es liefern, die heißeste Luftkampf-Action und die am besten inszenierte Story sowieso. Konnte das Spiel nach all der Wartezeit und den himmelhochjauchenden Vorschusslorbeeren auch nur eines dieser Versprechen erfüllen? Na ja, sagen wir's mal so: 96 Prozent in der PC Games 7/93, 90 Prozent in der Power Play, 88 Prozent in der PC Player sowie hellauf begeisterte Action-Fans rund um die Welt. Strike Commander sollte zur Blaupause der »Action-Simulation« werden, die noch bis heute von Spielen wie der »Ace Combat«-Serie gehegt und gepflegt wird.



Syndicate

Entwickler: **Bullfrog Productions**
Release: **Juni 1993**

15

»Syndicate ist düster und gewalttätig, zynisch und amoralisch, schonungslos und pessimistisch – und damit höchst faszinierend. Es gibt hier keine Helden, keine Rettung aus der Dystopie, keine Hoffnung auf eine strahlende Zukunft, keine gelehrte Moral, kein Happy End, sondern nur die düstere Erkenntnis, dass Gewalt eine sehr gute Lösung für alle Probleme ist.« So fassen wir das Spiel in einem Special zusammen, das wir zum 30-jährigen Jubiläum von Syndicate auf GameStar.de veröffentlicht haben. Das Spiel von den damals für praktisch jede einzelne Veröffentlichung frenetisch gefeierten Bullfrog Productions war innovativ und einzigartig. Und ist das übrigens auch noch bis heute. Trotz aller Nachfolger und Ableger. Superspannende Action-Taktik in einer dystopischen Zukunft mit heftig kreischenden Miniguns, blitzenden Überzeugungsstrahlern und erbarmungslosen Gegnern.



Virtua Fighter

Entwickler: **Sega AM2**
Release: **Oktober 1993**

14

Yu Suzuki mag als Entwickler vielleicht nicht ganz so bekannt sein wie Shigeru Miyamoto oder Sid Meier, aber wir verdanken dem Mann einige der wichtigsten Spiele aller Zeiten: Hang-On, Space Harrier, Out Run, Shenmue – und Virtua Fighter, dem allerersten Arcade-3D-Fighting-Game überhaupt! Ohne Virtua Fighter gäbe es nicht nur kein Tekken und kein Soul Calibur, auch wäre die Geschichte der 3D-Spiele im Allgemeinen komplett anders verlaufen, hätte es dieses Game nicht gegeben: Die Entwickler von Meilensteintiteln wie Tomb Raider oder Quake haben zu Protokoll gegeben, dass Virtua Fighter für sie eine große Inspiration für die Gestaltung von 3D-Figuren und -Welten gewesen sei. Und selbst für die Designer der ursprünglichen PlayStation-Hardware lieferte das Spiel eine durchschlagkräftige Vorlage. Virtua Fighter veränderte die Welt der 3D-Grafik für immer – und ganz nebenbei war es auch noch ein wirklich exzellentes Fighting Game!



Simon the Sorcerer

Entwickler: **Adventuresoft**
Release: **September 1993**

13

1993 waren die Machtverhältnisse im Bereich der Adventures klar geregelt: Auf der einen Seite gab es Sierra, auf der anderen Seite LucasArts, und mehr brauchte die Menschheit zum verknobelten Überleben auch nicht. Denn in den frühen 90ern bildeten sich Enklaven unabhängiger Abenteuerentwickler heraus, die zum Teil ganz erstaunliche Spiele hervorbrachten. Die Star-Trek-Spiele von Interplay etwa, die thematisch wild durch die Gegend springenden Abenteuer von Revolution Software – oder Simon the Sorcerer. Deswegen Entwicklerfirma Adventuresoft hatte seine Wurzeln eigentlich im Horrorgenre, wollte dann aber mal ein Adventure auf Basis von Terry Pratchetts »Scheibenwelt« machen, konnte sich aber die Lizenz nicht leisten. Also setzten sich Vater und Sohn Woodroffe hin und gestalteten einfach ihre eigene Fantasy-Parodie, in der sich Jungspund Simon durch alle möglichen Märchenklischees puzzelt.



Secret of Mana

Entwickler: **Square**
Release: **August 1993**

12

Das Super Nintendo hatte nicht gerade mit einem Mangel an qualitativ hochwertigen Rollenspielen zu kämpfen – gerade Square lieferte da einen Klassiker nach dem anderen ab. Unter anderem eben auch Secret of Mana, eine faszinierende Mischung aus Final Fantasy und The Legend of Zelda: Die Rundenkämpfe wurden durch ein Echtzeitsystem mit Timing-Element ersetzt, außerdem durften bis zu drei Abenteurer per Multitap-Adapter gleichzeitig loslegen, eine geradezu unerhörte Innovation in diesem Genre! Knuddelige, farbenfrohe Grafik, ein zeitloser Soundtrack von Hiroki Kikuta, die fesselnde Handlung: All das und noch viel mehr machte Secret of Mana zum Instant-Klassiker, der im Jahr 2018 sogar ein komplettes 3D-Remake erhielt. Es mag seinen Anfang als Final-Fantasy-Spin-off gehabt haben, bildete aber seinerseits die Basis für eine komplett eigene Serie, die noch bis heute weitergeführt wird.



Rebel Assault

11

Entwickler: **LucasArts**
Release: **November 1993**

Rebel Assault ist echt kein gutes Spiel. War es noch nie, was vor allem daran liegt, dass da echt nicht viel Spiel drinsteckt! Im Wesentlichen ist das ein selbstständig ablaufender, bis zur Unkenntlichkeit zusammenkomprimierter Film, über den Sprites gelegt werden, auf die man minimale Einflussmöglichkeit hat. Und dennoch darf die Wirkung dieses, in Ermangelung eines besseren Wortes, Spiels nicht eine Sekunde lang unterschätzt werden. Denn Rebel Assault zählt zur heiligen Dreifaltigkeit der Games, die der CD-ROM zu ihrem Durchbruch verholfen haben – und anders als The 7th Guest und Myst bot das hier nicht nur Action, sondern vor allem auch Star Wars! Rebel Assault in Aktion zu sehen, hat sich damals angefühlt, wie im Kino zu sitzen und das Geschehen auf der Leinwand selbst zu lenken. Wen juckt es da schon, dass das Ding weniger Spiel enthielt als ein runzeliges Salatblatt?



Wing Commander: Privateer

10

Entwickler: **Origin Systems**
Release: **September 1993**

Origins »Wing Commander«-Serie hatte im Jahr 1993 bereits zwei höchst erfolgreiche Hauptteile mit jeweils ebenso vielen Addons auf dem Kerbholz, der noch mehr in Richtung Hollywood-Präsentation gehende dritte Teil war unter der Leitung von Serienpapa Chris Roberts auch schon in Arbeit. Parallel dazu arbeitete ein anderes Team unter der Leitung von Joel Manners aber daran, das »Wing Commander«-Universum mit der Exploration und dem Handelsaspekt von Klassikern wie Elite zu verbinden. Das Resultat hieß vollständig »Wing Commander: Privateer« und lieferte genau das, was versprochen wurde: die unverändert heiße Laser-Action aus der bewährten »OriginFX«-Engine, kombiniert mit einem ausufernd großen Sandbox-Universum voller Freiheit, Handel, Alien-Artefakten und vielen, vielen Sternensystemen, die zum Erkunden und Ausbeuten einladen.



Myst

9

Entwickler: **Cyan**
Release: **September 1993**

Es gibt echt nicht so viele Spiele, die ihren Einstand auf Mac und Windows 3.1 hatten und trotzdem von sich behaupten können, unsterbliche Klassiker zu sein. Myst war niemals ein typisches Spiel. Stattdessen erwartete einen hier eine Welt bestehend aus zwar in für damalige Verhältnisse echt hoher Auflösung gerenderten, aber sterilen Standbildern, durch die man sich aus der Egoperspektive durchklickte und Puzzles löste. Das war wirklich das ganze Spiel: »Wer sich (...) ins Abenteuer wagt, dürfte bald vor Reizentzug in ein tiefes Koma fallen«, schrieb Volker Weitz im 60-Prozent-Test in der Power Play 2/94. Und dennoch ist Myst eines der wichtigsten Spiele der Geschichte, denn genau wie Rebel Assault machte es nicht nur die CD-ROM salonfähig, sondern mit seinem auf gut geschmalzte Hirnfunktionen setzenden Spielprinzip das Computerspiel an sich für eine neue und gigantische Zielgruppe interessant.



Master of Orion

8

Entwickler: **Simtex, Microprose**
Release: **Oktober 1993**

Civilization im Weltraum. So lässt sich Master of Orion im Großen und Ganzen umschreiben. Allerdings würde diese Definition etwas zu kurz greifen. Denn MoO, wie es von seinen Fans liebevoll gemutet wird, gilt zusammen mit Civilization als eines der definierenden Spiele des Genres, das wir heute als »4X« kennen (»Explore, Expand, Exploit, Exterminate«). Außerdem entstammt der Ursprung dieses Namens einer Vorschau von Master of Orion in der 110. Ausgabe des amerikanischen Spielmagazins Computer Gaming World. Die unendlichen Weiten des Weltraums als Spielweise, Diplomatie und Krieg mit vielen sehr unterschiedlichen Alien-Rassen, Rollenspielelemente, viele mögliche Lösungen für viele unterschiedliche Probleme – Master of Orion war nicht nur ein wichtiger Meilenstein des 4X-Genres, sondern schafft es selbst heute noch mühelos, die Spielenden in seinem VGA-Universum versinken zu lassen.



Lands of Lore

7

Entwickler: **Westwood Studios**
Release: **August 1993**

In den ganz frühen 90ern entwickelten die Westwood Studios die beiden ersten Teile der »Eye of the Beholder«-Saga als Auftragsarbeiten fürSSI: zwei formidable Hits für den Publisher, wovon Westwood aber nicht so wahn-sinnig viel hatte. Nachdem das Unternehmen 1992 von Virgin Interactive übernommen wurde, wollte man an diese Erfolge anknüpfen. Dieses Mal jedoch in Eigenregie, ohne beengendes AD&D-Regelkorsett und vor allem mit deutlich größerer Zugänglichkeit. Das Resultat nannte sich in voller Länge Lands of Lore: The Throne of Chaos und bot einige der schönsten, stimmungsvollsten und spielbarsten Rollenspielswelten der damaligen Zeit. Spätestens mit diesem Spiel (nicht zu vergessen Dune 2 und The Legend of Kyrandia) wurden die Westwood Studios endlich als Entwicklungsmacht ernst genommen. Was zu gigantischen Hits wie dem 1995er Command & Conquer führte. Bis Electronic Arts 1998 auf den Plan trat. Aber das ist eine andere Geschichte.



Sim City 2000

6

Entwickler: **Maxis**
Release: **Dezember 1993**

Das 1989 erschienene Sim City war ein Vorreiter im Bereich der Göttersimulationen, Aufbau-spiele und unscheinbarer Lebenszeitver-nichter. Nachdem die Arbeiten daran seinen Entwickler Will Wright aber satte fünf Jahre kosteten, hatte der kein gesteigertes Interesse an einem Nachfolger – es bedurfte hartnäckigen Nachhakens und Prototypbastelns durch seinen Partner Fred Haslam, bis er sich doch darauf einließ, was 1993 dann zu Sim City 2000 führte, abermals zuerst auf dem Mac. Und wenig überraschend ließ das Spiel die Aufbauspaßgemeinde aus allen verfügbaren Socken springen, denn Sim City 2000 verbesserte das Original in ausnahmslos jeder Hinsicht. Sim City 2000 war das perfekte (und von Kritikern und Fans gleichermaßen gefeierte) Sequel, das seinerseits für eine Tonne an Portierungen und noch mehr Tonnen an Nachfolgern und Ablegern wie dem 2000er Die Sims und Fortsetzungen sorgte.



FIFA International Soccer

Entwickler: **EA Canada**
Release: **Dezember 1993**

5

Die Fußballsimulation gehört zu den ältesten Spielegenres überhaupt. In den 80ern und frühen 90ern gab es höchst erfolgreiche Spiele wie Microprose Soccer, International Soccer, Kick Off oder Sensible Soccer, die alle ihren Platz in den Geschichtsbüchern verdient haben. Aber das 1993 zuerst auf Segas Mega Drive veröffentlichte FIFA International Soccer hob den Kickspaß auf ein ganz anderes Niveau: Dank der isometrischen Ansicht und der animierten Kicker sah das Ganze wie eine Fernsehübertragung aus, und dank der offiziellen FIFA-Lizenz waren auch die 48 Teams echt (wenn auch die Spielernamen noch nicht enthalten waren). Ja, die erste Fassung hatte noch mit Problemen zu kämpfen, inklusive eines KI-Torwarts, der sich einfach austricksen ließ. Aber dieses Spiel, das von einem kleinen Team in nicht mal einem Jahr für weniger als 100.000 Dollar entwickelt wurde, das legte den Grundstein für eine der größten und erfolgreichsten Spielmarken aller Zeiten!



Ridge Racer

Entwickler: **Namco**
Release: **Oktober 1993**

4

Als Ridge Racer im Oktober mit glühenden Reifen in die japanischen Spielhallen bretterte, war es mit seiner rasend schnellen, texturierten 3D-Grafik, dem auf fette Drifts setzenden Spielprinzip, dem pumpenden Soundtrack und dem völlig überdrehten Ansager nicht weniger als eine Sensation. Die nur wenige Monate darauf als exzellent umgesetzter Starttitel der brandneuen PlayStation den Massen auch gleich nochmal sehr genau zeigte, wieso sie dieses heiße System unbedingt haben mussten. Ridge Racer definierte den Begriff des »Arcade Racers« neu, war für die Weiterentwicklung der 3D-Spiele locker genauso bedeutend wie Virtua Fighter und legte den Grundstein für eine extrem erfolgreiche Serie. Das bis dato letzte Ridge Racer (Draw & Drift) erschien 2016.



Die Siedler

Entwickler: **Blue Byte**
Release: **November 1993**

3

Wer sich jemals ernsthaft gefragt hat, wieso die gerade in Deutschland so spektakulär erfolgreiche Siedler-Serie in den USA niemals so richtig Fuß fassen konnte, hat offensichtlich nicht mitbekommen, wie das Ursprungsspiel da drüben hieß: Serf City: Life is Feudal. Seufz. Nun ja: Im November 1993 veröffentlichte Blue Byte die zu weiten Teilen von einem einzigen Entwickler (Volker Wertich) in die Welt gebrachte Aufbau- und Simulation auf dem Amiga – und löste damit eine gewaltige Welle an vergleichbaren Programmen aus, die nicht nur speziell die deutsche Spielelandschaft auf Jahre hinaus bestimmen sollten, sondern auch den Begriff »Wuselfaktor« verankerten. Etwa ein Dreivierteljahr nach dem Amiga-Original folgte auch noch die PC-Version, die in erster Linie eine deutlich höhere und wesentlich besser spielbare SVGA-Auflösung mit sich brachte. Und, nicht zu vergessen, eine der erfolgreichsten deutschen Spielmarken ins Leben rief.



Day of the Tentacle

Entwickler: **LucasArts**
Release: **Juni 1993**

2

Die Schlacht der Adventure-Größen wird wohl niemals einen eindeutigen Sieger hervorbringen: Die Sierra-Jünger schicken gerne Roger Wilco, Larry Laffer, King Graham oder Gabriel Knight ins Rennen, während die LucasArts-Front von Guybrush Threepwood, Indiana Jones, Sam & Max und Manny Calavera gehalten wird. Sowie natürlich von Bernard, Laverne und Hoagie, den drei Helden des offiziellen Nachfolgers von Maniac Mansion. In einem der für Adventures besten Jahre überhaupt, in dem hochkarätige Point&Click-Ware wie Space Quest 5, Sam & Max, Simon the Sorcerer, Freddy Pharkas, Leisure Suit Larry 6, Star Trek: Judgment Rites oder The Legend of Kyrandia 2 erschien, schaffte es Day of the Tentacle trotzdem locker, sie alle zu übertrumpfen. Mit schlicht sensationeller Grafik, einfacher Bedienung, einer herrlich abgefahrenen Handlung sowie einigen der besten Puzzles aller Zeiten hatte es keine Probleme, die Herzen und locker sitzenden Brieftaschen der Menschen für sich zu gewinnen. Day of the Tentacle kam mit einem wilden Zeitreiseplot, komplett bekloppten Gegnern und einer Knobelei, an der Petra zwei Tage lang rumdachte. Außerdem ist im Spiel das komplette Maniac Mansion versteckt.



Doom

Entwickler: **id Software**
Release: **Dezember 1993**

1

Was könnte über Doom geschrieben werden, das nicht bereits tausend Mal geschrieben worden ist? Der vom texanischen Miniteam id Software in knapp einem Jahr entwickelte Geniestreich ist fraglos der bedeutendste Ego-Shooter aller Zeiten, der das Genre für alle Zeiten prägte. Doom verdanken wir einige der ikonischsten Gegner und Waffen aller Zeiten, das Deathmatch, das Modding, das Geschäftsmodell der Engine-Lizenzierung, den direkten Digitalvertrieb, die Speedruns, die gesamte E-Sports-Szene, Online-Shooter und noch so viel mehr – von der »Can it run Doom?«-Szene mal ganz zu schweigen. Doom war nicht der erste Shooter seiner Art, genau genommen war es noch nicht mal der erste Ego-Shooter von id Software, aber es war das Spiel, das zur Blaupause für alles wurde, was nach ihm kam. Vergleichbare Spiele wurden lange Zeit schlicht als »Doom-Klone« eingearbeitet, bevor sich ab Ende der 90er dann der Begriff »Ego-Shooter« beziehungsweise »First-Person Shooter« durchsetzte. Doom sieht aus heutiger Sicht natürlich grobpielig und simpel aus, spielt sich aber immer noch höllisch schnell, höllisch brutal und vor allem höllisch gut!