

Die besten Spiele von ...

1985

EINE NEUE ZEITRECHNUNG

Was für ein Jahr für die Spielewelt! Einige der wichtigsten Spiele und Spieleserien aller Zeiten nahmen hier ihren Anfang. Wir stellen sie euch vor! Von Paul Kautz

1985 – das liegt nun schon einen Tag zurück oder zwei. Genau genommen so lang, dass damals Spiele noch programmiert wurden, indem man Nullen und Einsen in Steintafeln hämmerte. »Zurück in die Zukunft« eroberte die Kinos und versprach uns im zweiten Teil ein Jahr 2015 mit Flugautos, echter 3D-Holographie, Hoverboards und verlässlichen Wetterberichten. Ahem. Das Wrack der Titanic wurde entdeckt, genauso wie das riesige Ozonloch über der Ant-

arktis. Man kann nur froh sein, dass es damals Twitter noch nicht gab. Am digitalen Ufer der Nachrichten erholte sich die amerikanische Videospieleindustrie gerade vom großen Crash des Jahres 1983, was vor allem dem 1985 im Westen veröffentlichten NES zu verdanken war. Microsoft veröffentlichte Windows 1.0, Sega den Master-System-Vorläufer Sega Mark III und Commodore den allerersten Amiga. Aber wir wollten ja über Spiele reden.

Ghosts 'n Goblins

Entwickler: **Capcom**
Release: **Juli 1985**

20

Der Kampf gegen das Böse dieser Welt bei gleichzeitiger Befreiung einer entführten Prinzessin ist das leicht gesalzene Butterbrot der Spielebranche: Bisschen unkreativ, geht aber immer. Capcom würzte diese Standardformel mit einem putzigen Szenario sowie einem alles andere als putzigen Schwierigkeitsgrad: Ghosts 'n Goblins sog die Yen-, Dollar- und Markstücke der Spieler ein wie ein schwarzes Loch und errichtete schon mit dem ersten Spiel ein paar sehr wichtige Säulen der künftigen Serie. Ritter Arthur mit Blümchenschlupfer als letztes Bollwerk gegen die Untoten dieser Welt. Absurd hoher Schwierigkeitsgrad. Doppeltes Durchspielen nötig, um das richtige Ende sehen zu dürfen. Knifflige Steuerung mit Doppelsprung. Beschwingter Soundtrack von Ayako Mori. Das von Capcom-Legende Tokuro Fujiwara entwickelte Jump&Run eroberte 1985 die Spielhallen und wurde in den darauffolgenden Jahren auf so ziemlich allen Systeme umgesetzt.



Choplifter

Entwickler: **Sega**
Release: **September 1985 (Spielhalle)**

19

Choplifter stammt eigentlich aus dem Jahr 1982, wurde im Original von Dan Gorlin für den Apple 2 entwickelt und dann von Brøderbund vertrieben. Das sind die, die den letzten, aber richtig großen Erfolg mit dem ersten Myst feiern konnten. Nachdem sich Choplifter da sowie auf diversen 8-Bit-Heimcomputern als veritabler Erfolg entpuppte, schnappte sich Sega die Lizenz und brachte die innovative Mischung aus Sidescroller-Ballerei und Geiselrettung in die Spielhallen – von wo aus der wahre Siegeszug des Spiels begann! Choplifter erhielt etliche Nachfolger, Ableger und Klone und spielt sich selbst heute noch überraschend frisch. Ein ähnliches Spiel kam 1982 mit Fort Apocalypse raus, das schaffte es aber nur auf die alten Heimcomputer.



Hang-On

Entwickler: **Sega**
Release: **Juli 1985**

18

Ein Rennspiel mit dem Joystick oder dem Lenkrad zu spielen, ist eine Sache. Aber sich auf ein großes Plastikmotorrad zu setzen und dieses mit dem ganzen Körper durch die Kurven zu steuern, während farbenprächtige 16-Bit-Grafik flüssig an einem vorbeizoomt – das ist nochmal etwas ganz anderes! Segas »Super Scaler«-Hardware, die speziell für Hang-On entwickelt wurde, war damals schlicht spektakulär und die Deluxe-Arcade-Variante von Hang-On mit dem bewegungsgesteuerten Rennbikie nicht weniger als ein Realität gewordener Jungstraum. Mit diesem Spiel nahm die Karriere von Chefentwickler Yu Suzuki ihren richtigen Anfang. Und da sollte noch einiges auf uns zukommen! Ach ja, Hang-On gab es auch ohne Plastikmotorrad davor. Man musste stehen, durfte aber immerhin eine Art Lenker in den Händen halten. Nicht das gleiche Erlebnis.



Yie Ar Kung-Fu 17

Entwickler: **Konami**
Release: **März 1985 (EU)**

Eigentlich wurde Yie Ar Kung-Fu bereits Ende 1984 veröffentlicht. Allerdings nur testweise in wenigen ausgewählten japanischen Spielhallen, um zu schauen, wie das Ganze bei der Spielerschaft ankommt. Da deren Daumen scheinbar enthusiastisch nach oben zeigten, folgte die umfassende weltweite Veröffentlichung dann im März 1985 – und es wurde geprügel wie nie zuvor! Yie Ar Kung-Fu zählt zusammen mit Karate Champ von Data East (das einen relevanten Auftritt im Van-Damme-Film »Bloodsport« hatte) zu den Urvätern des Fighting-Game-Genres, das dann über Titel wie The Way of the Exploding Fist (1985), International Karate (1985) oder Street Fighter (1987) groß gemacht wurde, bevor es in den 90ern komplett explodierte.



Paperboy 16

Entwickler: **Atari Games**
Release: **Februar 1985**

Manchmal sind Spielkonzepte so angenehm pragmatisch: Du bist ein Zeitungsjunge und trägst Zeitungen auf dem Fahrrad aus. Wenn du sie deinen Kunden vor die Haustür wirfst, achte bitte darauf, keine Scheiben, Grabsteine oder Personen auf Einrädern umzuschmeißen. Meide Breakdancer, Autos, Rasenmäher, bissige Hunde und Gevatter Tod, wenn's möglich ist. Sobald du deine Lieferung abgeschlossen hast, steht es dir frei, mit Höchstgeschwindigkeit über einen Hindernisparcours zu zischen. Das hat zwar nichts mit deiner Lieferung zu tun, aber du hast bestimmt gerade »Die BMX-Bande« gesehen. 1991 folgte übrigens noch ein Paperboy 2, allerdings fiel dieser Zeitungsjunge eher negativ auf, die Publikationen wollten nicht wirklich von ihm ausgetragen werden.



Duck Hunt 15

Entwickler: **Nintendo**
Release: **Oktober 1985 (US)**

Die sogenannten »Lightgun-Shooter« gab es in den Spielhallen selbst 1985 schon ewig. Bereits in den 60er Jahren setzten Automaten wie Segas Periscope auf das Prinzip der Positionserfassung einer Lichtquelle innerhalb einer Kathodenstrahlröhre. Auch Nintendo baute schon früh auf diese schnell an Popularität gewinnende Technologie, mit Spielen wie dem Laser Clay Shooting System (1973) oder Wild Gunman (1974). Richtig groß wurde dieses Genre aber natürlich erst mit dem Ankommen in den heimischen Kinderzimmern. Und Duck Hunt, einer der Starttitel des NES in den USA, zeigte gleich mal, wie es richtig geht: Die dafür benötigte Pistole, der NES Zapper, war leicht zu bedienen, das Spielprinzip steht selbsterklärend bereits im Namen des Spiels. Und der Hund, der normalerweise für das Holen zuständig ist, einen aber vorzugsweise gehässig auslacht, wenn man daneben schießt, dürfte mehr Lichtpunkte abbekommen haben als alle anderen Ziele im Spiel.



Commando 14

Entwickler: **Capcom**
Release: **April 1985**

Schon wieder Capcom, schon wieder Tokuro Fujiwara – und eigentlich sollte man annehmen, dass dieses Mal seine Inspiration für ein Spiel mit einem dauerfeuernden Supermuskelpakethelden aus dem 1985er Film gleichen Namens (dt. »Das Phantom-Kommando«) mit dem dauerfeuernden supermuskelpaketheldigen Arnold Schwarzenegger stammen dürfte. Man läge damit aber falsch, denn der Film erschien erst etwa ein halbes Jahr, nachdem Commando (oder vielmehr »Der Wolf des Schlachtfelds«, wie der Originalname des Spiels übersetzt lautet) die Welt mit dem sehr zukunftssträchtigen Konzept des Runs-and-Guns vertraut gemacht hatte. Und wie könnte es keinen Erfolg haben? Der Held heißt ja schließlich Super Joe!



Excitebike 13

Entwickler: **Nintendo**
Release: **Oktober 1985 (US)**

In Japan erschien Excitebike bereits Ende 1984 auf dem Nintendo Famicom und war dort auch ein passabler Hit. Aber erst die Veröffentlichung in den USA als einer der Starttitel des NES machte es zum durchschlagenden Erfolg: Aufregende, weich scrollende Dirtbike-Rennen über Hindernisse und gegen fiese Computer-Konkurrenten, mit rasanten Turbo-Boosts und hohen, weiten Sprüngen sorgten für großes Hallo am Gamepad. Außerdem durfte man über einen simplen integrierten Editor auch seine eigenen Strecken basteln – aber leider nicht speichern, da das dafür benötigte Laufwerk ausschließlich in Japan veröffentlicht wurde. Nichtsdestotrotz: Ein weiterer Erfolg dieses vielversprechenden Jungdesigners namens Shigeru Miyamoto. Den sollten wir wirklich mal im Auge behalten ...



Space Harrier 12

Entwickler: **Sega**
Release: **Oktober 1985**

Eine rasend schnelle 3D-Ballerei, bei der man dank dauerfauchendem Jetpack in ständiger Bewegung in den Bildschirm hinein zischt, einäugige Elefanten, Moai-Statuen, Riespilze oder Doppelkopfdrahen bekämpft und, sofern man das Ganze in der Spielhalle erlebte, dabei vom Automaten heftig durchgeschüttelt wurde. In seinem Herzen war das von Yu Suzuki entwickelte Spiel ein recht simpler Rail-Shooter – aber es sah so gut aus, spielte sich so rasant, bot so viele abgefahrene Ideen! Es gab sogar eine Automatenversion mit einem hydraulischen Sitz, der die Bewegungen der Figur zumindest vertikal nachahmte. Yu Suzuki wurde in den 80ern einfach nicht langweilig! Apropos Langweile: Die Version für das Sega Master System wurde damals auch schon von der Power Play getestet. Man bemängelte, dass die Grafik nicht so toll sei wie auf den Automaten, und Heinrich Lenhardt konstatierte, dass ihn Space Harrier schnell gelangweilt habe.



Kung Fu Master

11

Entwickler: **Irem**
Release: **Juni 1985 (NES)**

Was Yie Ar Kung Fu an Bedeutung für das klassische Fighting Game hatte, hatte Kung Fu Master für das Beat 'em up: Die bereits Ende 1984 unter dem Namen Spartan X in den japanischen Spielhallen veröffentlichte Prügelei warf dem durch scrollende Levels laufenden Helden schier endlose Gegnerwellen entgegen, die er durch gezielte Schläge und Tritte mit den Fehlentscheidungen in ihrem Leben konfrontierte. Die Hauptinspiration dafür war der 1984 veröffentlichte Jackie-Chan-Film »Spartan X« (auch bekannt als »Wheels on Meals« oder »Powerman«). Die von Shigeru Miyamoto entwickelte NES-Version, abermals einer der Launch-Titel des Systems in den USA, war ein, Pardon, durchschlagender Erfolg, der die Welt mit dem Genre des Brawlers bekannt machte.



Gradius

10

Entwickler: **Konami**
Release: **Februar 1985**

Ahh, die 80er – das Jahrzehnt, in dem Raumschiffe noch alberne Namen haben durften. Xevious hatte die »Solvalou«, Katakis den »DS-H75 Eaglefighter«, und in Gradius fliegt man mit der »Vic Viper« durch den sehr laserhaltigen Weltraum. Das Spiel, das man außerhalb Japans unter dem Namen Nemesis kennenlernte, war erstmal ein echt guter, aber wenig Aufsehen erregender Horizontal-Scroller bekannter Scramble-Schule (1981, ebenfalls Konami). Aber nicht nur sah Gradius wesentlich besser aus als sein Quasi-Vorgänger, auch verfügte es über ein extrem cleveres Power-up-System, das den Spielern die Entscheidung überließ, welche Waffen sie wann verbessern. Das Resultat ist eine ganz exzellente Ballerei und der Beginn einer sehr langlebigen Serie, die auch exzellente Spin-offs wie die glorreiche Parodius-Reihe hervorgebracht hat. Destroy the core!



The Oregon Trail

9

Entwickler: **MECC**
Release: **Dezember 1985**

Seinen Ursprung hatte das Wagentreck-Abenteuer bereits im Jahr 1971, als ein von drei Lehrern in gerade mal zwei Wochen entwickeltes Text-Adventure, das sich um die Pioniertage im amerikanischen Westen des späten 19. Jahrhunderts drehte, als ein explosiver Durchfall gerne mal das verfrühte Spiel(und Lebens-)ende bedeuten konnte. Ein interessantes Programm, lehrreich auf jeden Fall, aber natürlich nur eine Fußnote – in den frühen 70ern gab es ja noch keine Computerspieleszene per se. 14 Jahre später sah die Sache schon anders aus. Also entwickelte Philip Bouchard im Auftrag vom »Minnesota Educational Computing Consortium« ein komplett auf Grafik setzendes Remake des Oldies für den Apple 2, das dann später auch auf dem C64 oder dem PC landete und ein monströser Erfolg wurde. Eines der bekanntesten Lernspiele aller Zeiten, das für einen Großteil der amerikanischen Bildung über die Siedlerzeit des Landes verantwortlich sein dürfte.



Gauntlet

8

Entwickler: **Atari Games**
Release: **Oktober 1985**

Sich in der Spielhalle allein auf die Suche nach Schätzen, Schlüsseln, Ruhm, Ehre und möglichst vielen Kerben auf der Axt zu machen, ist völlig normal. Zu zweit darf man schon seltener losziehen, aber immer noch oft genug. Aber zu viert? Im Jahr 1985? Un-erhört! Ed Loggs Mega-Hit Gauntlet machte es möglich: Als Barbar, Zauberer, Walküre oder Elf, alle mit unterschiedlichen Eigenschaften und Waffen, zieht man durch eine Reihe an mit Gegnerhorden vollgestopften Labyrinthen, immer auf der Suche nach Schätzen und Schlüsseln, die Zugriff auf noch mehr Schätze ermöglichen. Ein sensationeller, schwer süchtig machender Koop-Spaß, der fast so viele Nachfolger und Klone inspirierte, wie das Spiel Gegner hat.



Impossible Mission

7

Entwickler: **Epyx**
Release: **Januar 1985 (EU)**

»Another visitor! Stay a while ... stay forever!« – gut 25 Jahre, bevor man diesen Satz zum ersten Mal bei den Kollegen Gunnar Lott und Christian Schmid gehört hat, ertönte er in damals sehr beeindruckender Qualität aus dem sonst so fiepsigen Commodore 64! Das von Dennis Caswell für die Kultfirma Epyx entwickelte Agentenabenteuer, das Ende 1984 zuerst in den USA erschien, bevor es im Januar 1985 auch endlich bei uns erhältlich war, hatte aber noch deutlich mehr zu bieten: spektakulär weiche Animationen des Helden, ein bemerkenswert cleveres Spielprinzip, das stark auf Geschicklichkeit setzt, sowie mit Elvin Atomblender den ja wohl bitteschön besten Namen aller Zeiten für einen wahnsinnigen Wissenschaftler! Fun fact: In der NTSC-Version (USA) für den Atari 7800 gab es einen Bug, der das Spiel unlösbar machte.

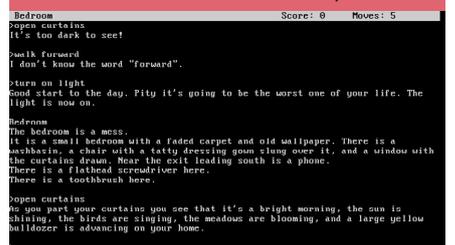


Hitchhiker's Guide to the Galaxy

6

Entwickler: **Infocom**
Release: **Januar 1985 (EU)**

Manche nennen es Text-Adventure, andere nennen es Interactive Fiction. In jedem Fall ist es eine Selberrtip-Variante des vermutlich zweitbesten Buchs aller Zeiten (Anmerkung der Redaktion: behauptet zumindest Paul, aber der liest ja bekanntlich seit ungefähr 30 Jahren nicht mehr). Und zwar eine aus der Zeit gefallene, denn klassische Text-Adventures ganz ohne Grafik, dafür aber mit einem schlaun Parser, waren selbst Anfang 1985 (das Spiel erschien zuerst Ende 1984 in den USA) schon aus der Mode. Kein Grund für Infocom-Veteran Steve Meretzky und »Hitchhiker«-Autor Douglas Adams, aus der großartigen Buchvorlage nicht doch noch ein mindestens ebenso großartiges Spiel zu machen. Ja, es hat einige der fiesesten Puzzles aller Zeiten (Hallo, Babelfisch!) – aber es ist ein Text-Adventure! Und zwar nicht irgendeines, sondern eines der besten überhaupt.



Rescue on Fractalus

Entwickler: Lucasfilm Games
Release: August 1985

5

Es gibt im 1982er »Star Trek II: Der Zorn des Khan« diese eine Szene, in der der »Genesis-Effekt« demonstriert wird: Ein Kameraflug über einen leblosen Planeten, der sich wie durch Zauberhand in ein blühendes Paradies verwandelt. Ein spektakulärer Moment aus den Händen von Industrial Light & Magic, der als erster kompletter CGI-Effekt in die Geschichte eingehen sollte. Die speziell dafür entwickelte Methode fraktaler Grafikberechnung fand ihren Weg zwei Jahre später in stark vereinfachter Form in Rescue on Fractalus, wo sie abermals für realistisch zerklüftete Landschaften sorgte – jetzt aber auf 8-Bit-Computern. Das Spiel war bereits 1984 fertig, wurde aber erst 1985 veröffentlicht. Als es dann endlich auf den Markt kam, sorgte das Spiel in erster Linie für ungläubiges Staunen. Und gerüchtweise auch für schreiende Kinder, weil die an die eigenen Raumschiffenster hämmern den Gegen so erschreckend waren.



The Bard's Tale

Entwickler: Interplay
Release: Dezember 1985

4

Tales of the Unknown: Volume I – The Bard's Tale – so der vollständige und überhaupt nicht sperrige Name des Spiels, das unter dem verkürzten Titel The Bard's Tale in die Geschichte eingehen sollte. Und das wegen der wunderbaren Stadt Skara Brae, die man retten muss. Wegen der sechs Mitglieder umfassenden Party, die man sich aus einer ganzen Reihe von sehr unterschiedlichen Charakterköpfen zusammenstellt. Wegen der ebenso anspruchsvollen wie sehr befriedigenden rundenbasierten Kämpfe. Wegen der vielen auf Papier gekritzelt Karten, der vielen, vielen durchzockten Nächte – und der vielen ebenso schönen wie hilfreichen Gesänge des Barden. Dungeon Crawler waren selbst 1985 schon keine überraschende Neuheit mehr, aber Tales of the Unknown: Volume I – The Bard's Tale machte in einem runden Paket einfach alles richtig.

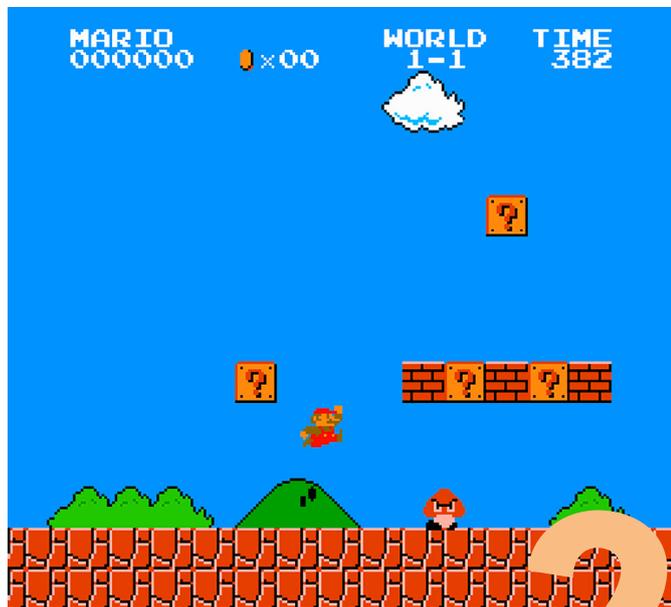


Ultima IV: Quest of the Avatar

Entwickler: Origin Systems
Release: November 1985

3

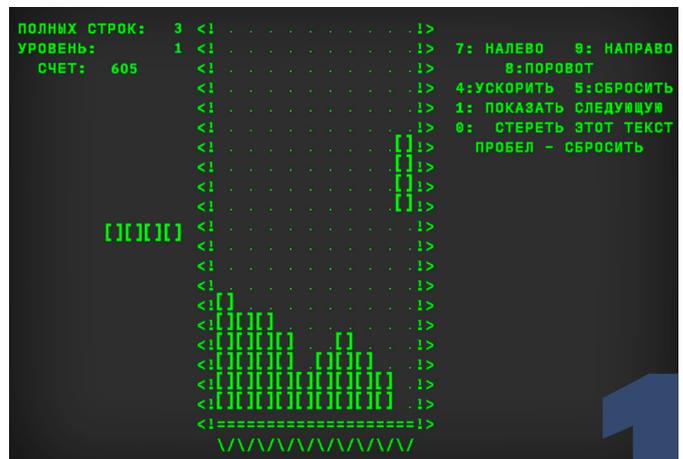
Die ersten drei Teile der offiziell seit 1981 laufenden Ultima-Serie waren historisch betrachtet fraglos wichtige Spiele, aber inhaltlich servierten sie dann doch eher ganz schön dünne Rollenspielsuppe. Erst mit dem vierten Teil verabschiedete sich Origin Systems vom klassisch lahmen »Finde den bösen Zauberer und haue ihn kaputt!«-Ansatz der ersten Spiele und führte Held Avatar in das »Age of Enlightenment«, also ins Zeitalter der Erleuchtung. Oooohm! Mit deutlich mehr Handlung, vielen moralischen Entscheidungen und dem Erstauftreten der acht Tugenden, die in späteren Serienteilen noch deutlich mehr Gewicht erhalten sollten. Dazu noch eine riesige offene Welt, viele Dialogoptionen, eine erstaunliche Menge an Gesellschaftskritik, und fertig war das Rollenspielschwergewicht, das sein Schöpfer Richard Garriott noch bis heute zu seinen persönlichen Lieblingen der Serie zählt.



Super Mario Bros.

Entwickler: Nintendo
Release: September 1985 (US)

Tja. Was soll man über Super Mario Bros. schon noch schreiben? Es ist DAS prototypische Jump&Run, mit mehr als 40 Millionen Exemplaren das bestverkaufte NES-Game überhaupt, gilt als eines der besten Spiele aller Zeiten, ist zu einem sehr großen Teil direkt dafür verantwortlich, dass es heute überhaupt wieder einen Videospielemarkt gibt, war das große Zugpferd von Nintendo of America, als es um die Markteinführung des NES ging – und es machte seinen Erfinder Shigeru Miyamoto endgültig zum Superstar. Absolut alles daran ist ikonisch. Ihr kennt es alle. Wenn ihr nicht gerade Michael Hengst seid, dann liebt ihr es vermutlich auch alle. Und zwar völlig zu Recht!



Tetris

Entwickler: Alexey Pajitnov
Release: 1985

Wenn man sich mit der damaligen Berichterstattung über Tetris auseinandersetzt, dann stellt man sehr schnell fest, dass es damals anscheinend nur einen einzigen Satz gab, mit dem diese Artikel eingeleitet werden konnten: »From Russia With Love«. Beziehungsweise eben »Liebesgrüße aus Moskau«. Ernsthaft: Es schien keine anderen Artikelüberschriften dafür zu geben! Wie viel Liebe bei der Entwicklung tatsächlich im Spiel war, ist nicht überliefert – aber dass das Resultat ein absoluter Geniestreich war, kann niemand ernsthaft bestreiten. Tetris ist das quintessenzielle »Einfach zu lernen, unmöglich aus der Hand zu legen«-Spiel, das sich bis heute mehr als 200 Millionen mal verkauft hat, auf mehr Plattformen portiert wurde als jedes andere Spiel (fast 70) und tief, sehr tief in der Popkultur verankert ist. Und all das aus ein paar simplen ASCII-Zeichen, da der Computer, auf dem es entwickelt wurde (ein sowjetischer Электроника 60 aus dem Jahr 1978) keine Grafik darstellen konnte. Ein Jahrhundertspiel. Ach Quatsch, Jahrtausendspiel!