

## Die besten Spiele von ...

## 2000

## DAS JAHR VON COUNTER-STRIKE

Im großen Buch der besten Spielejahre aller Zeiten findet man 2000 eher selten, aber das heißt nicht, dass da nicht auch viele bemerkenswerte Spiele erschienen wären. Von Paul Kautz und Petra Schmitz

Habt ihr noch so richtig aktive Erinnerungen an das Jahr 2000? Also schnell mal auf Wikipedia recherchiert: Y2K-Bug, Maya-Kalenderbasierte Untergangsszenarien, eine New Economy, die nicht nur massenhaft Online-Unternehmen hervorbrachte, sondern auch fast so schnell kam und ging wie das holländische Tulpenfieber im Jahr

1637. Und dann war da natürlich auch noch die Welt der Videospiele, die den Schritt zur 3D-Grafik im Großen und Ganzen endlich komplett vollzogen hatte und auch durch das Duell Dreamcast vs. PlayStation 2 in eine beeindruckende nächste Runde ging. Wir stellen euch die unserer Meinung nach besten Spiele dieses Jahres vor. ★

### Star Trek Voyager: Elite Force

Entwickler: **Raven Software**  
Release: **September 2000**

20

»Set Phasers To Frag!« Entschuldigung, das ist ja wohl bitteschön das coolste Motto, das jemals einen Ego-Shooter zieren durfte, ja? Und das dahinter stehende Spiel Voyager: Elite Force legte da problemlos noch eine Lässigkeitsschippe obendrauf: Die Entwicklungsfirma Raven Software zog hier alle Register ihres Könnens, holte aus der damals brandheißen id-Tech-3-Engine absolut alles raus – und sorgte für ein Erlebnis, das nicht nur Trekker, sondern auch Shooter-Fans gleichermaßen sehr glücklich machte! In der GameStar 10/2000 zierte das Spiel nicht nur das Cover, sondern erhielt von den vollkommen verückten Testern Martin Deppe und Peter Steinlechner eine Endwertung von starflotten 87 Punkten. Und es spielt sich heute noch gut.



### Resident Evil: Code Veronica

Entwickler: **Capcom**  
Release: **Mai 2000**

19

Das 1996 veröffentlichte Resident Evil gilt heutzutage völlig zu Recht als das Spiel, das das Genre des Survival-Horrors maßgeblich prägte und in den Mainstream hievte. Seine beiden Nachfolger (1998 und 1999) entwickelten das Spielprinzip sinnvoll weiter, aber danach war es wirklich an der Zeit, sich von der bereits etwas hüftschwachen ersten PlayStation zu verabschieden. Was Capcom dann 2000 auch tat: mit Code Veronica, dem Einstand der Serie auf der Dreamcast! Inhaltlich blieb zwar alles im Grunde beim Alten, aber erstmals waren nicht nur die Figuren, sondern auch alle Hintergründe in Echtzeit berechnet, was für wesentlich dynamischere Kameraperspektiven sorgte. Was dem beklemmenden (und bis heute verdammt herausfordernden) Survival-Horror, in dem man sowohl Chris Redfield als auch seine Schwester Claire steuert, enorm guttat.



### Jet Set Radio

Entwickler: **Smilebit/Sega**  
Release: **November 2000**

18

Man wird vor Spielbeginn ja gerne mal vor allem Möglichem gewarnt: schnell flackernde Bilder, blutige Gewalt, nackte Polygonhaut, ihr kennt das. In Jet Set Radio wurde man dagegen mit den folgenden Worten begrüßt: »Graffiti is art. However, Graffiti as an act of vandalism is a crime. [...] Sega does not condone the real-life act of vandalism in any form.« Was war das für ein Spiel, das einen vor Vandalismus bewahren wollte? In seinem Herz ein Funsport-Spiel, bei dem man auf In-line Skates durch ein stilisiertes Tokyo zischt. In Wirklichkeit aber gelebte Gesetzlosigkeit, bei der man auf der Flucht vor der Obrigkeit Shibuya und Shinjuku mit knallbunten Graffiti verzierte, begleitet von einem Killer-Soundtrack und erstmals in dem heute so wohlbekannten Cel-Shading-Style.



## Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2

Entwickler: **Westwood Pacific**  
Release: **Oktober 2000**

# 17

Gunnar Lott beendete seinen Test von Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2 in Ausgabe 11/2000 mit den Worten »Westwood hat mit veralteter Technik [...] ein spielswertes Programm hingelegt, das flott und einsteigerfreundlich daherkommt, aber auch Veteranen nicht enttäuschen sollte. Mit der Multiplayer-Brillanz eines Starcraft oder der Komplexität von Age of Empires 2 kann es allerdings nicht mithalten.« Dafür bot das Echtzeitstrategiespiel aber mitreißend designte Missionen, gerahmt von teilweise wunderbar trashigen Videos, eine coole Handlung, die die Welt von C&C in eine alternative Zeitlinie der Erde verlegt, und taffe Supereinheiten wie Tanya oder Boris, die im Alleingang ganze Feindesbataillone niedermähen – kein Wunder, dass Gunnar seinen Test mit einer Wertung von 87 beschloss.



## Street Fighter 3: 3rd Strike

Entwickler: **Capcom**  
Release: **Oktober 2000**

# 16

Wer im Jahr 2000 noch eine 2D-Pixelkloppelei auf den Markt bringt, sollte entweder sehr wahnsinnig oder sich seiner Sache besser sehr sicher sein. Capcom war vermutlich beides, denn der dritte Teil von Street Fighter hatte sich bereits seit einem Jahr in den Spielhallen bewährt, bevor er auf die Dreamcast wanderte und dabei nicht nur viele kleine und große Spielverfeinerungen mitbrachte, sondern auch einige neue Figuren. Das Kernspiel war zu diesem Zeitpunkt bereits zur Perfektion poliert – kein Wunder also, dass sich 3rd Strike noch bis heute in Listen der besten Street-Fighter-Spiele regelmäßig ganz oben wiederfindet. Außerdem brachte es uns den »Evo Moment #37« – eines der denkwürdigsten Ereignisse in der Geschichte des E-Sports überhaupt!



## Sacrifice

Entwickler: **Shiny Entertainment**  
Release: **November 2000**

# 15

Seit Dune 2, Warcraft und allerallerspätestens seit dem 1995 erschienenen Command & Conquer war klar, wie Echtzeitstrategie gefälligst auszusehen hat: leicht schräge Vogelperspektive, Basenbau, Maussteuerung, Ressourcenmanagement, Zerg Rush vielleicht. Dann kam Shiny Entertainment, Erschaffer eines der besten Jump&Runs aller Zeiten (Earthworm Jim 2, 1995) und des innovativ-abgefahrenen Shooters MDK (1997), daher und sagte: »Moment mal, da geht doch bestimmt noch was!« Das Resultat dieser Bemühungen hieß bei uns vollständig Sacrifice: Im Auftrag der Götter und war in seinem Herz ein klassisches RTS, nur verpackt in eine superschicke 3D-Hülle und voller abgefahrenere Ideen. Teilweise sogar zu abgefahren, wie man schön im 82-Punkte-Test von Markus Schwerdtel in GameStar 01/2001 nachlesen kann.



## Crimson Skies

Entwickler: **Zipper Interactive**  
Release: **Oktober 2000**

# 14

Die Flugsimulation, einst Glanz und Stolz der elitären PC-Gemeinde, war um die Jahrtausendwende herum zwar nicht direkt tot, müffelte aber schon leicht. Es gab zwar hin und wieder noch Lichtblicke wie das 1998er Falcon 4.0, aber ganz generell hatte der Flightstick kaum noch eine Existenzberechtigung. Hat das ausgerechnet auf einem Pen&Paper-Rollenspiel von FASA basierende Crimson Skies daran etwas geändert? Nein, aber es hat dem Genre eine abgefahrenere Zusatzebene hinzugefügt, die noch bis heute einzigartig ist: eine Mischung aus Simulation und Action-Geballer in einer alternativen Realität des Jahres 1937 mit 24 filmhaft inszenierten Missionen, einem abgefahrenen Szenario, (damals) wunderschöner Grafik und einfacher Steuerung. »Da flieg ich drauf!«, meinte Petra im Meinungskasten in Ausgabe 11/2000.



## Hitman: Codename 47

Entwickler: **IO Interactive**  
Release: **Dezember 2000**

# 13

Das Erstlingswerk des dänischen Entwicklungsstudios IO Interactive hätte wohl kaum kontroverser ausfallen können, schließlich übernimmt man in Hitman: Codename 47 die Rolle eines Glatzkopfes, dem die ganze Welt der Auftragsmorde offensteht: Beseitigt er seine Ziele mit dem Scharfschützengewehr, dem MG oder der Pistole? Oder geht er subtil vor, wechselt zwischendurch Klamotten und Identität, nur um schlussendlich die stramm gezogene Klaviersaiten sprechen zu lassen? Hitman war und ist noch bis heute grimmig und zynisch, kalt und innovativ, spielerisch herausfordernd und außergewöhnlich clever designt. Außerdem lässt die Serie dank etlicher Nachfolger die Kassen der (virtuell) morderverliebten Dänen nach wie vor sehr zuverlässig klingeln.



## Spider-Man

Entwickler: **Neversoft**  
Release: **September 2000**

# 12

Spiele rund um den Kerl, der alles kann, was auch eine Spinne kann, gab es bereits seit den frühen 80ern, aber es sollte bis zum Jahr 2000 dauern, bis die Spider-Man-Fans dieser Welt endlich auch in 3D losschwingen durften! Das Spiel von Neversoft, das zu diesem Zeitpunkt gerade mit dem ersten Teil der Tony-Hawk's-Serie einen dicken Hit gelandet hatte, war inhaltlich zwar so dünn wie ein Spinnenfaden, bot aber eine innovative Schwingmechanik, ebenso einfache wie druckvolle Kämpfe, coole Bosse sowie Tonnen an Fanservice. Spider-Man, das zuerst auf der PlayStation erschien, bevor es auf N64, Dreamcast und auch den PC umgesetzt wurde, zeichnete die Blaupause, an der sich jedes nachfolgende Spiel rund um den Comichelden orientierte. Und macht selbst heute noch erstaunlich viel Spaß!



## The Legend of Zelda: Majora's Mask

11

Entwickler: **Nintendo**  
Release: **November 2000**

Einem Megahit wie The Legend of Zelda: Ocarina of Time folgen zu müssen, ist eine unmögliche Aufgabe. Wer kriegt's hin? Nintendo natürlich: Majora's Mask, erschienen zwei Jahre nach Ocarina of Time und abermals auf dem N64, nutzte die gleiche Engine, den gleichen Grafikstil, das gleiche Interface – und machte ein komplett anderes Spiel daraus. Okay, vielleicht nicht komplett, aber definitiv nicht »more of the same«. Majora's Mask wirkt vertraut und bietet nach wie vor viel Exploration, Kampf mit Schwert, Schild, Bombe und Bumerang sowie schöne Melodien, wird inhaltlich aber gleichzeitig düsterer und erwachsener und erweitert die Erfolgsformel um eine innovative Zeitreisemechanik sowie sammelbare Masken, die Held Link neue Eigenschaften verleihen. Ein großes Spiel, in absolut jeder Hinsicht!



## Tekken Tag Tournament

10

Entwickler: **Namco**  
Release: **November 2000**

Als Sony im Herbst des Jahres 2000 seine PlayStation 2 auch endlich im Westen veröffentlichte, benötigte die Firma dringend Spiele, die eindrucksvoll demonstrieren sollten, was für Power man sich da gerade ins Haus geholt hatte. Und welches Spiel wäre für diese spezielle Augenöffnung wohl besser geeignet gewesen als das, das zu diesem Zeitpunkt bereits seit etwa einem Jahr in den Spielhallen regelmäßig für die Böden durchbrechende Kinnladen sorgte? Tekken Tag Tournament erweiterte das bewährte 3D-Kampfsystem der legendären Fighting-Game-Reihe nicht nur um damals schlicht spektakuläre Grafik, sondern vor allem um die innovative Tag-Team-Spielmechanik für Zwei-gegen-zwei-Gefechte, die die schnellen Fights noch actionreicher machte. Und nicht zu vergessen: »Tekken Bowl« ist noch bis heute eines der besten Bonus-Games!



## Shenmue

9

Entwickler: **Sega**  
Release: **Dezember 2000**

Shenmue schafft es noch bis heute zuverlässig, die Spielerschaft zu polarisieren: Die eine Hälfte liebt die Welt, die Yu Suzuki da erschaffen hat. Mit den vielen NPCs, die ihren individuellen Tagesabläufen folgen, und mit denen man das eine oder andere Schwätzchen halten durfte. Mit den absurd vielen Möglichkeiten, sich die Zeit zu vertreiben. Mit den aufregenden Kämpfen. Mit der großen, offenen Welt, in der man sich wochen-, wenn nicht sogar monatelang verlieren kann. Die andere Hälfte hasst die schneckenartige Geschwindigkeit, mit der sich das Spiel entfaltet. Das aufgezwungene Gabelstaplerfahren. Keine Frage, Shenmue hatte spielerisch klare Schwächen. Seine Entwicklung dauerte ewig, kostete viele Millionen Dollar und war einer der Gründe dafür, dass Sega nach dem Scheitern der Dreamcast der Hardware-Entwicklung den Rücken kehrte. Aber es ermöglichte einen Blick in eine Open-World-Zukunft, die bis dahin ungeahnt war.



## No One Lives Forever

8

Entwickler: **Monolith Productions**  
Release: **Dezember 2000**

91 Punkte – und das für einen Ego-Shooter? »No One Lives Forever ist viel packender als jeder 007-Film. Schießereien in der Seilbahn, Dramatik pur im All, heiße Gefechte im Superkurkenbunker – und ich mittendrin. Inhaltlich ist das Ding fast schon eine Offenbarung. Leveldesign, Gegner-KI, Abwechslung, Story und sogar die Musik: alles vom Feinsten!«, haut Peter Steinlechner für die GameStar 01/2001 begeistert in die Tasten. Was macht dieses Spiel denn so super? Ist es die smarte Heldin Cate Archer? Das wunderbare Szenario der Swingin' Sixties? Legendäre Levels wie »Unexpected Turbulence«? Die innovativen Bosskämpfe? Die intelligente Handlung? Die komplett abgefahrenen Gadgets wie explosive Lippenstifte und Robo-Pudel? Ja, all das. Und noch so viel mehr!



## Tony Hawk's Pro Skater 2

7

Entwickler: **Neversoft**  
Release: **September 2000**

Gerade mal ein Jahr verging zwischen Tony Hawk's Pro Skater und seinem direkten Nachfolger – wie viel kann sich da schon verändert haben? Auf den ersten Blick: nicht viel. Die Engine ist dieselbe, man kullert nach wie vor mit einer Vielzahl realer Skater durch phantasie-reich aufgebaute Levels und reißt einen Trick an den anderen. Auf den zweiten, dritten, vierten und auch 68. Blick hingegen wird klar, dass Neversoft alles nahm, was Teil 1 so fantastisch und erfolgreich machte und es auf 900 kurbelte! THPS2 ermöglichte erstmals, eigene Skater und Levels zu bauen. Außerdem war es mit dem (ebenfalls brandneuen) Manual möglich, höchst unterschiedliche Tricks zu verbinden, was für irre Komboketten sorgte. Und ging der Soundtrack innerhalb der Serie jemals fetter ab als hier? Das wird noch ausdiskutieren sein.



## Dark Project: The Metal Age

6

Entwickler: **Looking Glas Studios**  
Release: **März 2000**

Weniger als anderthalb Jahre lagen zwischen dem Release des ersten Thief von Ende 1998 und des zweiten Teils. Hierzulande unter dem Namen Dark Project: The Metal Age bekannt entführte uns der wieder in die seltsame Mischung aus Steampunk und Fantasy, wieder mit Diebesaufträgen im Gepäck. Wer glaubt, The Metal Age wäre nur ein warmer Aufwuchs des ersten Teils gewesen, schaute erstaunt, als klar wurde: Leveldesign und Garretts Möglichkeiten hatten einen ordentlichen Sprung nach vorne gemacht. Grafisch hingegen hatte sich nur wenig getan, aber das störte uns damals kein bisschen. Das Spielprinzip von Verstecken und Tricksen eingebettet in eine so schräge wie faszinierende Welt klappte auch beim zweiten Anlauf. Und als Sahnehäubchen: der beste Held mit der besten Stimme.



## Die Sims

Entwickler: **Maxis**  
Release: **Februar 2000**

# 5

»SUCHTGEFAHR! Daily Soap um Liebe, Tratsch und Eifersucht! Lenken Sie das Schicksal von Singles, Pärchen und Familien!« So stand es dick und fett auf dem Cover der GameStar 03/2000, wo Die Sims das große Titelthema war. Sechs Seiten Test mit einer abschließenden Wertung von 87 gab's, mit zwei nachgeschobenen Seiten voller Redaktions-Sims, inklusive Christian »Hot Cop« Schmidt und Heinrich »Aspirinator« Lenhardt. Keine Frage, die Sims waren überall. Und sie blieben es auch, auf viele, viele Jahre hinaus. Was im Jahr 1989 mit SimCity begann und dann über SimEarth (1990) und SimLife (1992) immer größer und zersäfter wurde, fand schließlich im mal mehr und mal weniger simplen Leben der einzelnen Bewohner der Sim-Städte seinen Höhepunkt. Die Sims war bei seinem Erscheinen das ultimative Casual Game, ein Zeit- und Lebensfresser erster Kajüte. Ein sensationell erfolgreicher Spielplatz der Trivialitäten und Gemeinheiten.



## Diablo 2

Entwickler: **Blizzard North**  
Release: **Juni 2000**

# 4

Juni 2000. Draußen scheint die Sonne. Es locken Strand und Zitroneneis. Nichts davon wird in der GameStar-Redaktion registriert. Das Einzige, was aus den Büros nach außen dringt, ist »Klick-Klick-Klick-Klick-Klick-Klick-Klick!«, der definierende Sound von Diablo 2, dem Vernichter von Fleischbestien, Freundschaften und linken Maustasten. Ja, es ist im Grunde das gleiche Spiel wie der 1997 veröffentlichte erste Überraschungshit: Man rennt durch zufällig aufgebaute Dungeons, schlachtet immer stärkere Bestien für immer besseres Loot, mit dem man sich immer bessere Ausrüstung leisten kann, mit dem man immer stärkere Bestien für immer besseres Loot schlachtet, mit dem man sich immer bessere Ausrüstung leisten kann, mit dem man etc. pp. Der Gameplay Loop war schlicht perfekt und gehörte eigentlich auf die Liste der schwer süchtig machenden Substanzen.



## Deus Ex

Entwickler: **Ion Storm**  
Release: **Juni 2000**

# 3

Mit dem Namen Ion Storm verbindet man Dakatana und die sonstigen Eskapaden John Romeros. Dabei vergisst man aber leicht, dass Ion Storm gleichzeitig auch die Heimat eines der bedeutendsten Action-Rollenspiele aller Zeiten war: Deus Ex. Unter der Leitung von Warren Spector und Harvey Smith entstand ein Spiel, das sich von dem »Monster da, du hier, Waffe: RABATZ!«-Designansatz bisheriger Ego-Shooter löste und dem Spieler die Wahl der Vorgehensweise überließ, während es eine packende Geschichte erzählte – etwas, das in direkter Linie zu modernen offenen Abenteuern wie Prey oder Cyberpunk 2077 führt. Peter Steinlechner nannte es im 88-Punkte-Test in Ausgabe 08/2000 »ein fulminantes Werk [...], das die Messlatte für intelligente Actionspiele erneut ein gutes Stückchen höher legt«. Ehrlicherweise muss man sagen: Das wird der Bedeutung dieses Meisterwerks noch nicht mal gerecht.



## Baldur's Gate 2

Entwickler: **Bioware**  
Release: **Oktober 2000**

# 2

Da brat uns doch einer einen Storch! Hatten wir nicht schon bei Dark Project: The Metal Age darauf hingewiesen, wie kurz Entwicklungszeiten damals im Vergleich zu heute waren? Insbesondere bei AAA-Spielen? Zwischen Baldur's Gate und Baldur's Gate 2 lagen damals auch nur zwei Jahre. Zwei! Jahre! Wie lange macht Bioware inzwischen an Dragon Age 4 rum? Egal, andere Zeiten, andere Ansprüche. Aber nachdem das kanadische Studio 1998 das Rollenspiel mit dem ersten Ausflug an die Schwertküste retten konnte, schaffte es nur zwei Jahre später den Titel, den alle Menschen zitieren, wenn es um Epos geht. In der ursprünglichen Bedeutung: Baldur's Gate 2 war riesig und erzählte eine riesige Geschichte – mit vielen kleinen dazwischen. In einer Welt, die nur so »klassische Fantasy« schrie. Und das Beste daran: Die Kämpfe nahmen nicht überhand, sondern waren im Gegensatz zu Teil 1 so ins Spiel verwoben, dass sie auch Spaß machten. Einziges Manko vielleicht: der Anfang. Der dürfte viele Einsteiger abgeschreckt haben. Hoffentlich haben es alle mindestens noch einmal mit Baldur's Gate 2 probiert.



## Counter-Strike

Entwickler: **Valve Software**  
Release: **November 2000**

# 1

Zwei Leute. Gerade mal zwei Leute waren nötig, um einen der wichtigsten Multiplayer-Shooter aller Zeiten zu erschaffen: Minh Le, auch bekannt als »Gooseman«, sowie sein Kumpel Jess Cliffe entwickelten innerhalb weniger Monate eine Modifikation für das erste Half-Life, das sich um das alte Katz-und-Maus-Spiel »Gut gegen Böse« dreht beziehungsweise »Antiterrorreinheiten gegen Terroristen«. Die einen wollen Dinge kaputt machen beziehungsweise Leute entführen, die anderen wollen sie daran hindern. Natürlich mit der Knarre in der Hand. Süchtig machend. Absolut unwiderstehlich. Seit fast 25 Jahren ist Counter-Strike der große, definierende Multiplayer-Shooter, der zwischenzeitlich mehrere Erweiterungen und Grafikwiedergeburt erfuhr, aber in seinem Kern noch genauso funktioniert wie in der im Juni 1999 veröffentlichten ersten Beta-Version. Praktisch jeder taktische Multiplayer-Shooter steht auf den Schultern dieses Giganten – der erst jetzt, also im Jahr 2023, in eine offizielle zweite Runde gehen soll! Zumindest in Sachen Namen. Spielerisch bleibt natürlich alles beim Alten.

