

Die besten Spiele von ...

2001

GOTHIC NICHT AUF PLATZ 1?

Mit Stronghold, Max Payne, Gothic und GTA 3 erschienen im Jahr 2001 Spiele, die heute als zeitlose Klassiker gelten. Da fällt es schwer, sich auf ein Top-20-Ranking festzulegen. Von Paul Kautz

2001, laut Kubrick das Jahr der Odyssee im Weltraum. Dennis Tito flog als erster Weltraumtourist an Bord der International Space Station gut eine Woche lang um die Erde, die Entschlüsselung der menschlichen DNS begann, die Wikipedia wurde veröffentlicht, genauso wie der erste iPod von Apple. In den Kinos dieser Welt sorgten Blockbuster wie »Harry Potter und der Stein der Weisen« und »Der Herr der Ringe: Die Gefährten« für aus allen Nähten platzende Kassen – und die Ter-

roranschläge des 11. September schockierten die Welt. Microsoft veröffentlichte Windows XP, das sich als eines der populärsten Betriebssysteme entpuppen sollte und offiziell bis 2008 (und inoffiziell sogar bis 2019) unterstützt wurde. Gleichzeitig gab es gleich drei neue Videospielsysteme: den Gamecube und den Game Boy Advance von Nintendo sowie die erste Xbox. Und wie sah es 2001 in Sachen Videospiele aus? Wir blicken zurück. Los geht's.

Burnout

Entwickler: **Criterion Games**
Release: **November 2001 (PS2)**

20

Criterion Games (beziehungsweise ursprünglich Criterion Studios) kannte man um die Jahrtausendwende herum eigentlich kaum: Das 1997er U-Boot-Actionspiel Sub Culture tauchte unter dem Sonar der meisten Spieler, das 1999 veröffentlichte Trickstyle erschien zeitgleich mit dem ersten Teil der Tony-Hawk's-Serie und ging traurig glucksend unter. Aber die Firma ließ sich nicht entmutigen, denn sie hatte eine Geheimwaffe im Ärmel: die selbstentwickelte Renderware-3D-Engine, die spektakulär schnelle und effektreiche Bilder auf die Fernseher zauberte. So auch die im unter dem Arbeitstitel Shiny Red Car entwickelten Racer Burnout, der sich mit seiner fetzigen Geschwindigkeit, der Boost-Mechanik und den coolen Crashes in die Herzen der Spieler raste. Criterion rief damit eine Serie ins Leben, die mit jedem Teil spektakulärer wurde, auch wenn das letzte offizielle Spiel (Burnout Paradise) schon 14 Jahre alt ist.

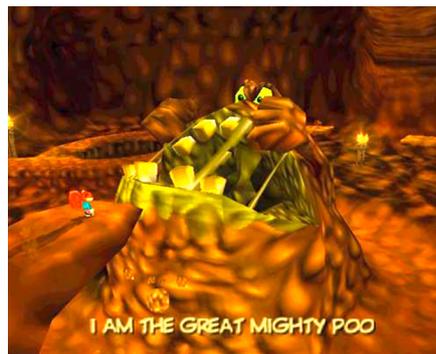


Conker's Bad Fur Day

Entwickler: **Rare**
Release: **April 2001 (N64)**

19

Ein 3D-Jump&Run, bei dem die Entwickler auf der offiziellen Webseite selbst schreiben, dass es besser nicht von Unter-17-Jährigen gespielt werden sollte? Huiii, was kann uns denn da wohl erwarten? Nun, unter anderem ein dauerbesoffenes Eichhörnchen, ein singender Scheißhaufen, Sonnenblumen mit übergroßen Polygonbrüsten, Selbstmordwitze sowie eine zum Teil sehr deftige Sprache. Conker's Bad Fur Day war quasi »American Pie« zum Spielen, nur eben mit einem Eichhörnchen als Held. Aus heutiger Sicht mag das alles ziemlich albern und kindisch wirken, aber damals war Rares absolut solider 3D-Plattformer ein inhaltlicher Grenzgang – was umso mehr verwunderte, wenn man bedenkt, dass er anschließend auf der Konsole der Familienversterherfirma Nintendo erschien.



Paper Mario

Entwickler: **Intelligent Systems**
Release: **Oktober 2001 (N64)**

18

Im Laufe seines langen Lebens war Mario schon sehr viel: Plattformhopper, Tennisrichter, Schreibmaschinenlehrer, Arzt, Rennfahrer, Mäler, Olympionike, Breakdancer, Basketballer, Astronaut und gerüchteweise auch Klempner. Aber Rollenspielheld war bis zum neuen Jahrtausend nicht dabei. Oder zumindest bei uns nicht, denn das von Square entwickelte und 1996 auf dem SNES veröffentlichte Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars erschien nur in Japan und den USA. 2001 dagegen (beziehungsweise bereits 2000 in Japan) veröffentlichte Nintendo das erste Paper Mario auf dem N64 und machte damit deutlich, wie wandlungsfähig der Schnauzbartmann wirklich ist. Buchstäblich sogar, denn die wunderbar ausdrucksstarken 2D-Figuren drehten sich fließend in alle Richtungen. Dass unter der herrlich liebevollen Hülle auch noch ein höchst kompetentes Action-Rollenspiel steckte, war die Sahne auf der Kirsche.



Phoenix Wright: Ace Attorney 17

Entwickler: **Capcom**
Release: **Oktober 2001 (GBA)**

Das erste Spiel der Ace-Attorney-Serie erschien im Oktober 2001 auf dem 3DS, allerdings nur in Japan unter dem Namen »Gyakuten Saiban« (etwa »Wende im Prozess«). Es war so erfolgreich, dass es bereits zwei Nachfolger erhielt (Justice for All sowie Trials and Tribulations), bevor das Originalspiel 2006 auf den Nintendo DS portiert, ins Englische übersetzt und folgerichtig dann endlich auch mal im Westen veröffentlicht wurde. Mittlerweile ist aus der simplen Visual Novel, die sich um den Strafverteidiger Phoenix Wright dreht, der vor Gericht um die Unschuld seiner Mandanten kämpft, eine gigantische Serie geworden: viele Spiele in der Hauptserie, diverse Ableger und Crossovers auf einer Vielzahl von Plattformen, eine offizielle Manga-Reihe, eine offizielle Anime-Serie ... Und es gibt sogar einen dem Ursprungsmaterial beeindruckend treu bleibenden Kinofilm!



Ico 16

Entwickler: **Team Ico**
Release: **September 2001 (PS2)**

Ein Junge mit Hörnern, der in einem Tempel abgeliefert und dort »Zum Wohle des Dorfes« sich selbst überlassen wird – das ist die Ausgangssituation des Erstlingswerks des japanischen Studios Team Ico unter Chefdesigner Fumito Ueda. Schon nach kurzer Zeit trifft der Junge auf Prinzessin Yorda, mit der er zusammen aus dem Schloss zu fliehen versucht, stets verfolgt von Schattenwesen. Ico ist eine avantgardistische Mischung aus Geschicklichkeits- und Puzzlespiel, die komplett ohne Sprache oder Schrift auskommt und in der ein Großteil der Geschichte im Kopf der Spieler stattfindet, während sie die sanft verträumte Grafik sowie den atmosphärischen Soundtrack genießen. Ein bis heute ungewöhnliches Meisterstück, das den Boden für Mammutwerke wie Shadow of the Colossus (2005) und The Last Guardian (2016) ebnete. Ach, übrigens: Die korrekte Aussprache des Namens ist »I-ko«.



Ghost Recon 15

Entwickler: **Red Storm Entertainment**
Release: **November 2001**

Dass die Spiele, die in den Szenarien von Tom Clancy stattfinden, genau wie seine Bücher gerne mal unter »America, fuck yeah!« zusammengefasst werden können, ist kein Geheimnis. Das heißt aber nicht, dass diese Spiele schlecht wären. Ganz im Gegenteil, Reihen wie Rainbow Six (1998) oder eben Ghost Recon gelten nicht nur als Mitbegründer des Genres der Taktik-Shooter, sondern auch als gute und spannend inszenierte Actionspiele. Als Anführer einer Elitetruppe sorgt ihr hier in der ganzen Welt für Terrorismusfreiheit. Klingt behämmert, ist aber eine fesselnde Mischung aus Planung auf der Übersichtskarte und nervenzerfetzender Action aus der Ego-Perspektive. 82 Punkte gab's dafür von Peter Steinlechner in GameStar Ausgabe 1/2002: »Wenn für Sie bei Taktik-Shootern vor allem die erste Worthälfte wichtig ist und Sie auf eine gute Story verzichten können, möchte ich Ihnen dieses Programm (...) wärmstens ans Herz legen.«



Dark Age of Camelot 14

Entwickler: **Mythic Entertainment**
Release: **Oktober 2001**

»Dark Age of Camelot! Einer der wundervollsten Zeitfresser, in denen ich je einen Teil meines Lebens verspielen durfte«, schrieb Petra schon vor etlichen Jahren in einer der Hall-of-Fame-Artikel der GameStar (Ausgabe 10/2014). Kein Wunder, denn damals war es ja auch das große, populäre 3D-Online-Rollenspiel vor World of Warcraft. Ja, davor gab's auch schon Meridian 59, Everquest oder Asheron's Call – aber DAoC, wie wir crazy Kids dazu sagten, kam, sah und klotzte: drei Fraktionen und Reiche, zwölf Rassen, 33 Klassen, Hunderte von Quests sowie, endlich, echtes PvP – kein Wunder, dass Petra und ihr hammerschwingender Troll »Quambo Wambo« in Ausgabe 1/2002 eine Wertung von 87 Punkten zückten. Das Spiel überlebte den WoW-Rush, erhielt im Laufe der Jahre einen Haufen Erweiterungen – und wird sogar noch bis heute aktiv gespielt, wenn auch seit 2019 natürlich als Free2Play-Titel.



Silent Hill 2 13

Entwickler: **Konami**
Release: **November 2001 (PS2)**

Hach ja, wisst ihr noch? Damals? Als Konami noch eine Spielefirma war und förmlich ein Meisterwerk nach dem anderen veröffentlichte? Silent Hill, erschienen 1999 noch auf der ersten PlayStation, war eines davon. Silent Hill 2, das zwei Jahre darauf zuerst auf der Nachfolgekonsole einschlug, nahm all das, was das erste Spiel so brillant machte, und drehte es auf Anschlag: die beklemmende Atmosphäre, die furchterregende Gegnergestaltung, die geheimnisvoll wabernde Soundkulisse von Akira Yamaoka, das clevere Spieldesign. Kollege Fabiano schreibt noch heute Lobgesänge auf die brillante Story! Silent Hill 2, das ein Jahr später dann auch noch auf Xbox und PC veröffentlicht wurde, gilt noch bis heute als eines der besten Survival-Horror-Spiele aller Zeiten. Wen wundert es da noch ansatzweise, dass bald ein Remake kommt?



Pro Evolution Soccer 12

Entwickler: **Konami**
Release: **November 2001 (PS2)**

Wir bleiben bei Konami: Die Firma machte bereits seit 1995 gute Fußballspiele, unter den Titeln Goal Storm, International Superstar Soccer und World Soccer: Winning Eleven. Als 2001 dann Pro Evolution Soccer erschien, war das also keine allzu große Überraschung, wie man nicht zuletzt am japanischen Originaltitel World Soccer: Winning Eleven 5 sieht. Aber das »Evolution« im Namen hatte schon seinen Grund – denn das hier, das war etwas ganz Neues, etwas Besseres! Auf den ersten Blick sah das Spiel genauso aus wie seine Vorgänger, aber die deutlich schlauere Spieler-KI, das genaue Passsystem, die exzellente Ballphysik – all das war für die damalige Zeit spektakulär gut und dem großen Platzhirsch, EAs FIFA-Serie, meilenweit überlegen. Was PES über Jahre hinweg zum »Fußballspiel für Fußball-Fans« machte.



Devil May Cry

Entwickler: **Capcom**
Release: **Dezember 2001 (PS2)**

11

Ist schon witzig, wie manchmal Irrwege zu ungeplant exzellenten Resultaten führen: Ursprünglich war Devil May Cry nämlich als Resident Evil 4 in Arbeit, entwickelte sich aber in eine Richtung, die Serienvater Shinji Mikami als nicht mehr zur Serie passend empfand – woraufhin er Chefdesigner Hideki Kamiya empfahl, einfach ein eigenständiges Spiel daraus zu machen. Das auf Style setzende Kampfsystem, das einen großen Teil seiner Faszination (und Eleganz) daraus zieht, dass man Gegner möglichst lange in der Luft hält und dort mit allen Waffen bearbeitet, hat seine Wurzeln in einem Bug aus dem Spiel Onimusha: Warlords (auch 2001), der dann einfach zum Feature ausgeweitet wurde. Das Resultat war ein cooles, irre schnelles und verdammt fetziges Spiel, das Höchstwertungen wie Dämonenseelen einsammelte, sich millionenfach verkaufte und eine für Capcom mittlerweile extrem wichtige Serie ins Leben rief.



Commandos 2: Men of Courage

Entwickler: **Pyro Studios**
Release: **September 2001**

10

Markus Schwerdtel meckert im Sechs-Seiten-Test in Ausgabe 10/2001 zwar viel über die umständliche Bedienung sowie das gerne mal frustrierende Missionsdesign von Commandos 2 und beginnt seinen Meinungskasten mit »Selten habe ich mich bei einem Spiel so geärgert wie bei diesem« – beendet ihn aber auch mit »Für mich ist Teil 2 eines der Top-Spiele des Sommers« und einer Wertung von 87 Punkten. Die spanischen Pyro Studios haben alles genommen, was den 1998er Vorgänger gut und besonders machte, es verbessert, erweitert und auf Hochglanz poliert. Das Ergebnis ist ein Taktikspiel, das einen zwar erstmal mit seiner Komplexität erschlägt, dafür dann aber dank seiner spielerischen Tiefe wochen-, wenn nicht sogar monatelang fesselt. Und dabei auch noch so verdammt gut aussieht!



Final Fantasy X

Entwickler: **Square**
Release: **Juni 2001 (PS2)**

9

Ein offizielles, also nummeriertes Final Fantasy ist immer eine große Sache. Bei den Ablegern und Nebengeschichten dürfen sich die Square-Designer gerne mal kreativ austoben – aber bei einem Haupttitel wie Final Fantasy X wird gefälligst ganz groß geklotzt: die beste Grafik, die aufwendigsten Soundtracks, die aufregendsten Kämpfe und vor allem die ganz großen Emotionen. Nicht ohne Grund empfiehlt Kollegin Ann-Kathrin das Rollenspiel mit Nachdruck ständig als eines ihrer liebsten »Spiele gegen Liebeskummer«. Die Geschichte um Tidus und Yuna ist wundervoll inszeniert und erzählt, das neue (und hier immer noch rundenbasierte) CTB-Kampfsystem (»Conditional Turn-Based Battle«) macht jedes Gefecht zu einer interessanten Herausforderung. Außerdem verzichtet das Spiel erstmals auf das klassische Aufleveln. Stattdessen gibt es jetzt das gigantische Sphärobrett, das eine deutlich flexiblere Charakterentwicklung erlaubt.



Stronghold

Entwickler: **Firefly Studios**
Release: **Oktober 2001**

8

»Cooler Mix aus Age of Empires und Anno 1602« steht auf dem Cover von GameStar 11/2001, während rechts ein kampfbereiter Rittersmann leicht irritiert in die Welt schaut. »Nur wer Aufbau- und Taktikelemente gleichermaßen beherrscht, wird in monumentalen Belagerungen siegreich bleiben«, heißt es dann im Heft weiter als Auftakt des Stronghold-Sechsstücker, den Tester Heiko mit einer Wertung von 87 Punkten beschließt. Dieses unauffällige, kleine Spiel des unauffälligen, kleinen Entwicklers Firefly Studios hatte ihn bereits Monate zuvor gepackt – und die fesselnde Mischung bekannter Elemente aus Aufbau- und Echtzeitstrategiespielen schaffte das dann auch mit dem Rest der Spielerschaft. Burgen bauen, Wirtschaftskreisläufe errichten, Schlachten und Belagerungen ausführen – die Regeln sind einfach zu lernen und sorgen im Anschluss für monatelangen Spaß.



The Legend of Zelda: Oracle of Seasons/Ages

Entwickler: **Capcom**
Release: **Oktober 2001 (GBC)**

7

Der Game Boy Color war kein beeindruckendes Stück Technik: In seinem Kern basierte er nach wie vor auf dem zu diesem Zeitpunkt bereits fast zehn Jahre alten Game Boy. Der wichtigste Unterschied: Er konnte 56 Farben gleichzeitig auf dem niedrig aufgelösten LCD-Screen anzeigen. Aber genau wie beim älteren Bruder stand die eingeschränkte Technik der Kreativität der Spieleentwickler niemals im Weg. Was dann zu wunderbaren Titeln wie Wario Land 2 und 3 (1999 und 2000), Metal Gear Solid (2000) sowie einigen der besten mobilen Ableger der Zelda-Serie führte. Oracle of Seasons und Oracle of Ages erschienen zeitgleich und boten zwei unterschiedliche Spielerlebnisse – die sich aber über Passwörter oder das Link-Kabel (höhö) auch kombinieren ließen.



Operation Flashpoint: Cold War Crisis

Entwickler: **Bohemia Interactive**
Release: **Juni 2001**

6

Ein Taktik-Shooter, der in einem fiktiven 1985 spielt, in dem Abtrünnige der sowjetischen Armee versuchen, Michael Gorbatschow zu stürzen? Das klingt nach einem abgefahrenen Szenario! Aber Operation Flashpoint hat mehr zu bieten als nur eine »filmreife Story«, wie Petra in Ausgabe 7/2001 schreibt, bei der dieses Spiel auch das Cover zierte. Hochspannend designte Missionen, realistische Waffen, Fahr- und Flugzeuge, eine exzellente Soundkulisse, drei riesige fiktive Inseln. Kein Wunder also, dass am Ende eine Wertung von 88 Punkten steht! Das Spiel wurde zum riesigen Erfolg, der gleich mehrere Nachfolger ins Leben rief. Inklusive der inoffiziellen Arma-Fortführung, die aufgrund von Lizenzrechten so genannt werden musste. Auf deren Basis wurde dann 2013 die Mod DayZ veröffentlicht.



Max Payne

Entwickler: **Remedy**
Release: **Juli 2001**

5

Schaut man sich das Cover der GameStar 9/2001 mal etwas genauer an, dann fällt einem schnell auf, dass etwas nicht stimmt. Damit ist nicht die bemerkenswert schief sitzende Sonnenbrille gemeint, die sehr offensichtlich auf Max Paynes Gesicht montiert wurde. Sondern in erster Linie die aus dem Cover herausballernde Waffenhand, die aus seiner Brust zu wachsen scheint. Aber das Titelbild musste halt was hermachen – denn Max Payne, das erste große Spiel der Finnen von Remedy Entertainment, war die Shooter-Sensation des Jahres mit düsterer, aber extrem stylish präsentierter Handlung und spektakulärer 3D-Grafik. Die Zeitlupe- und Bullet-Time-Spielereien waren glasklar vom Blockbuster »The Matrix« und der Filmästhetik eines John Woo inspiriert, dazu gab es trockene Zitate für die Ewigkeit, Max Payne war Spiel gewordene Coolness. Und das dämliche Gesicht, das Max beim Feuern seiner Waffen zieht – nun, das ist schon lange Kult.



Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Entwickler: **Konami**
Release: **November 2001 (PS2)**

4

Das 1998 veröffentlichte Metal Gear Solid war ein überragendes Meisterwerk, über das auch in weiteren 25 Jahren noch kniend gesprochen werden wird. Die Erwartungshaltung an den Nachfolger war folgerichtig astronomisch hoch – und Chefentwickler Hideo Kojima enttäuschte nicht. Sons of Liberty, so der offizielle Untertitel, lieferte einmal mehr perfekte »Tactical Espionage Action«, nur schöner, umfangreicher und heftiger als je zuvor. Die Themen, die es ansprach, und die Bilder, die es zeigte, waren damals noch weit entfernt scheinende Zukunftsspinnereien, während sie heute unsere Realität sind. Hideo Kojima hat sich mit diesem Spiel sehr viel getraut (inklusive eines unerwarteten Wechsels des Protagonisten). Vor allem aber hat er es sich nicht nehmen lassen, einen fantastischen Story-Twist einzubauen, den kaum ein Spieler kommen gesehen haben dürfte. Welcher? Spielt selbst!

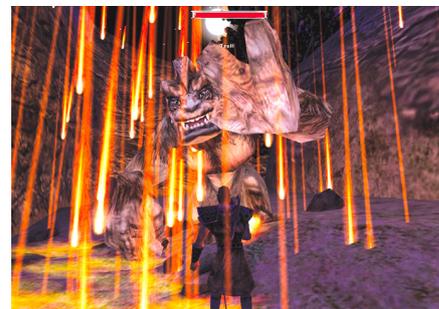


Gothic

Entwickler: **Piranha Bytes**
Release: **März 2001**

3

Fragt man Kollege Dimitry, dann hatte das erste Gothic »die beste Open-World-Atmosphäre aller Zeiten, die besten Dialoge, das beste Loot-System und den besten In-Extremo-Cameo«. Das mag minimal übertrieben sein, aber eben nur minimal. Der Einfluss, den dieses vom kleinen Bochumer Team Piranha Bytes entwickelte Rollenspiel speziell auf die deutsche Spielerszene haben sollte, lässt sich kaum bemessen. Gothic ist die Lexikondefinition von Kult, daran konnte selbst der vermaledeite dritte Teil nichts ändern. Die große, ideenreiche, dreckige und liebevoll designte Spielwelt, die ruppigen Dialoge, die mysteriöse Handlung, all das ergab ein unwiderstehliches Gesamtpaket, das von Peter Steinlechner in Ausgabe 4/2001 eine Wertung von 88 Punkten erhielt. Und das, obwohl Gothic fast ohne Maussteuerung auf den Markt kam!



Halo: Combat Evolved

Entwickler: **Bungie**
Release: **November 2001**

2

Erste Previews von Halo fanden sich bereits Ende 1999: »Eine so unglaublich realistische Grafik habe ich noch nie gesehen«, schrieb Gunnar Lott in Ausgabe 12/99. Danach zierte der Master Chief (der damals noch keinen Namen hatte) unter anderem das Cover von GameStar 5/2000, Heinrich Lenhardt leitet seine siebenseitige Vorschau mit dem Satz »Das prächtigste Spiel aller Zeiten« ein. Ja, dieser grafische Meilenstein sollte den Pentium III mit 450 MHz, 128 MByte RAM und TNT-2-Ultra-Grafikkarte zum Erscheinen Ende 2000 bis zum Anschlag ausreizen. Dann aber kam Microsoft, das gerade seine Xbox in Arbeit hatten, kaufte das Entwicklerstudio Bungie und machte Halo: Combat Evolved mal eben zum exklusiven Starttitel ebendieser Konsole. Da das Leserinteresse an dem Titel aber selbst die stabilsten Decken durchbrach, wurde aus der Not einfach eine Tugend gemacht: Zwei Xbox-Konsolen kamen in die Redaktion, die Titelseite stand und wurde um Extraseiten mit den Themen »Wo bleibt die PC-Version?« und »Halo: Die Alternativen« ergänzt. Unter denen sich auch Duke Nukem Forever befand, das im ersten Quartal 2002 erscheinen sollte. Ähem. Und Halo selbst? Das wurde der Mega-Erfolg.



Grand Theft Auto 3

Entwickler: **DMA Design**
Release: **Oktober 2001 (PS2)**

1

Grand Theft Auto 3 ist der große Spielplatz der Anarchie und die prototypische Gangster-Sandbox, von der auch im Jahr 2023 noch etliche andere Spiele zehren. Schon im Jahr 2001 bot Rockstars Meilenstein (damals übrigens eigentlich noch DMA Design) die absolute spielerische Freiheit. So etwas wie dieses Spiel gab es vorher schlicht noch nicht, erst recht nicht in einer derartigen Konsequenz: eine riesige offene 3D-Welt, in der man Missionen erfüllen musste oder einfach nur zu Musik durch die Gegend cruisen durfte, wild herumballern oder friedlich Taxi fahren konnte, mit dem auf den Wellen schaukelnden Boot versteckte Pakete suchen musste oder sich seine Zeit mit Autoschmuggel vertrieb. Das mag heute alles ein bisschen limitiert und steif wirken, aber damals war Grand Theft Auto 3 der Befreiungsschlag der Videospieldbranche schlechthin. Klar, dass die Moral- und Jugendschützer sofort auf allen verfügbaren Barrikaden waren – ein Phänomen, mit dem die Serie gerade durch die späteren Teilen noch sehr viel mehr Kontakt haben sollte. Aber dieses Spiel, Grand Theft Auto 3, kam im Grunde aus dem Nichts. Und läutete ein neues Videospelzeitalter ein.