

Die besten Spiele von ...

2002

DAMMDAMMDADAMMDAMM!

2002 dürfte bei vielen nicht als eines der bedeutenderen Spielejahre auf dem Radar sein. Für diese Personen haben wir nur einen Rat: Bereitet eure Körper auf Überraschungen vor! Von Paul Kautz

2002 war in vielerlei Hinsicht ein sehr bedeutendes Jahr. So wurde zum Beispiel am ersten Januar ganz offiziell der Euro zur Währung. Der 17. FIFA World Cup wurde in Südkorea und Japan ausgetragen, den Brasilien mit einem 2:0-Sieg gegen Deutschland für sich entscheiden konnte. Außerdem war 2002 ein krasses Blockbuster-Jahr: »Der Herr der Ringe: Die zwei Türme«, »Harry Potter und die Kammer des Schreckens«, »Spider-Man« oder der Indie-Hit »My Big Fat Greek

Wedding«. Außerdem veröffentlichten The Chemical Brothers ihr viertes Studioalbum »Come With Us« und sorgten mit der zweiten Single »Star Guitar« dafür, dass Petra uns noch mehr mit ihrem Musikgeschmack missionieren wollte, als es sonst schon der Fall war.

Auf der verspielten Seite war 2002 eines der Jahre, in dem mal keine neue Konsole veröffentlicht wurde. Der Mangel an neuer Hardware wurde aber mit einer Flut hochwertiger Software ausgeglichen.

Tony Hawk's Pro Skater 4

Entwickler: **Neversoft**
Release: **Oktober 2002**

20

Tony Hawk's Pro Skater 4 war auf viele Jahre hinaus der letzte klassische Teil der Erfolgsserie. Danach folgten Ableger wie die Undergrounds und American Wastelands dieser Welt. Und eigentlich gilt es noch bis heute als das letzte richtig gute, denn das 2015 veröffentlichte Tony Hawk's Pro Skater 5 wird mittlerweile von allen Beteiligten unauffällig hütelnd unter jeden verfügbaren Teppich geschubst. Was hat Teil 4 denn so gut gemacht? War es die Abkehr von den klassischen Zwei-Minuten-Sitzungen zugunsten von neun großen, offen gestalteten Levels voller NPCs, die hunderte Aufgaben für einen haben? Waren es die vielen neuen Skater-Fähigkeiten? Der Online-Modus? Ja, all das und noch viel mehr! THPS4 erschien zuerst für die Konsolen, die PC-Version folgte knapp ein Jahr darauf. »Das bisher beste PC-Skateboard-Spiel« nennt Georg Valtin es im Test der Ausgabe 10/2003, der mit einer Wertung von 90 Punkten endet.



Tekken 4

Entwickler: **Namco**
Release: **März 2002**

19

Als die PlayStation 2 im November des Jahres 2000 dann auch endlich mal bei uns erhältlich war, standen zum Start 16 Spiele bereit – und eines davon war Tekken Tag Tournament. Für sich genommen ein echt gutes Spiel, ohne jede Frage, aber es war »nur« ein Spin-off. Daraufhin sollten die Fans noch knapp zwei Jahre länger warten müssen: Namco ließ sich mit Tekken 4 alle Zeit der Welt, um das rundestmögliche Paket abzuliefern. Das hatte dann leider doch noch einige Ecken und Kanten vorzuweisen, aber im Großen und Ganzen war es eine mehr als würdige Fortführung des altherwürdigen Tekken 3. Tekken 4 hatte exzellente neue Fighter wie Steve Fox oder Craig Marduk, und es gab endlich nicht mehr ausschließlich Endlos-Levels, sondern auch geschlossene, deren Wände und Höhenunterschiede man taktisch für sich nutzen konnte. Und nicht zu vergessen die brandneue Grafik-Engine, die für zum Teil wunderschöne Bilder auf der PS2 sorgte.



Pokémon Rubin und Saphir

Entwickler: **Game Freak**
Release: **November 2002**

18

Wenn man bis November 2002 nichts mit den Taschenmonstern von Pokémon anfangen konnte, dann dürfte die Veröffentlichung der Rubin- und Saphir-Editionen vermutlich wenig an dieser Einstellung geändert haben. Für Fans der Reihe hingegen war der 21. November 2002 (beziehungsweise deutlich später der 25. Juli 2003 in Europa) Weihnachten, Silvester, Ostern und Gratismictag plus endlos Eis auf einem Haufen – denn erstmals erklommen die Taschenmonster die glitzernden 32-Bit-Berge des Game Boy Advance! Das bedeutete für uns in erster Linie eine deutlich verbesserte Grafik, zusätzliche Spielmodi wie die Pokémon-Wettbewerbe, Doppel- und Multikämpfe und erweiterte Mehrspielermodi, denn am bewährt süchtig machenden »Gotta Catch 'Em All«-Spielprinzip wurde natürlich nichts verändert. Kommt her, kleine Pokémon!



Super Mario Sunshine

Entwickler: **Nintendo**
Release: **Juli 2002**

17

Der knuddelige GameCube war die erste Nintendo-Konsole, die zum Start ohne einen Mario-Titel auskommen musste – Luigi's Mansion zählt nicht wirklich, obwohl es fraglos seine Qualitäten hatte. Und auch das knapp ein Jahr später veröffentlichte Super Mario Sunshine war anders als von den meisten erwartet. Klar, einem Jahrhundertspiel wie Super Mario 64 folgen zu müssen, ist die Mutter aller Herausforderungen. Man muss den Entwicklern rund um Yoshiaki Koizumi und Kenta Usui zugutehalten, dass sie nicht auf Nummer sicher gegangen sind, sondern mit Sunshine sehr viele und zum Teil auch sehr experimentelle Wege beschritten. Es gilt heutzutage sicherlich nicht als eines der besten Mario-Abenteuer, aber es hat sich einige interessante Dinge getraut, die die Serie insgesamt vorangebracht haben. Außerdem sah es seinerzeit wirklich hinreißend gut aus!



Dungeon Siege

Entwickler: **Gas Powered Games**
Release: **April 2002**

16

Lasst uns beim Stichwort Dungeon Siege bitte nicht an den Film von Uwe Boll denken. Oder an irgendeinen anderen Film von ihm. Am besten wäre es vermutlich, den guten Mann komplett aus dem kollektiven Gedächtnis der Menschheit zu streichen – davon würde dann auch Dungeon Siege direkt profitieren. Das Erstlingswerk der 1998 gegründeten Entwicklungsfirma Gas Powered Games rund um Chris »Total Annihilation« Taylor war ein Action-Rollenspiel sehr diabloiger Machart, das vor allem mit leichter Bedienbarkeit und schicker Grafik zu punkten verstand. »Dungeon Siege sieht klasse aus, spielt sich flott und macht eine Menge Spaß. Der erhoffte Diablo-Killer ist es allerdings nicht geworden«, lautete das Fazit von Gunnar Lott in Ausgabe 06/2000. Nun, es gibt echt schlimmere Hürden, an denen man scheitern kann.

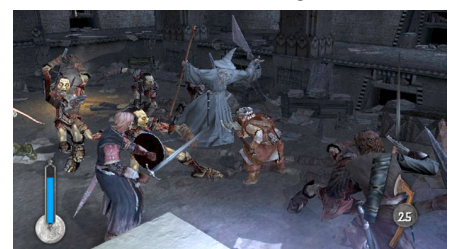


No One Lives Forever 2

Entwickler: **Monolith Productions**
Release: **Oktober 2002**

15

Das 2000 veröffentlichte No One Lives Forever (oder »NOLF«, wie wir crazy Kids sagen) war ein sehr bedeutender Shooter: taffe Heldin, die neben hochkreativen Waffen und Gimmicks auch ein gemeingefährliches Mundwerk im Gepäck hatte, eine exzellent inszenierte Handlung, clever designte Missionen – kein Wunder, dass die Erwartungen an einen Nachfolger enorm hoch waren. No One Lives Forever 2 folgte ziemlich genau zwei Jahre später, nahm alles, was den Vorgänger so gut machte, und bohrte es weiter auf: deutlich bessere Grafik, abwechslungsreicheres Leveldesign, noch verrücktere Gadgets, zum Teil herrlich behämmerter Humor, erinnerungswürdige Missionen wie der Kampf mitten in einem tobenden Tornado. Kein Wunder, dass Petra im Dezember 2002 eine glatte 90 zückte! Zu schade nur, dass das Spiel genau wie sein Vorgänger im Rechteverwertungslimbo festklemmt. Die Chancen, NOLF 1 und 2 wiederzusehen, sind astronomisch winzig.



Kingdom Hearts

Entwickler: **Square**
Release: **März 2002**

14

Irgendeine sehr schlaue Person hat sich Anfang der 2000er vermutlich hingesetzt und das Folgende gedacht: »Die Rollenspiele von Square – die sind echt gut! Die Filme und Figuren von Disney – auch echt gut! Wenn es doch nur eine Möglichkeit gäbe, diese beiden echt guten Dinge miteinander zu kombinieren! Am besten auf dieser gerade supererfolgreichen Konsole, die ihre Konkurrenz bröckeligen Staub husten lässt!« Das Ergebnis dieser oder aller Wahrscheinlichkeit nach zumindest sehr ähnlicher Gedanken war Kingdom Hearts – das unwahrscheinlichste Action-Rollenspiel aller Zeiten. Das es im Laufe der Jahre nicht nur auf unzählige Nachfolger und Ableger mit zunehmend verknoteteren Namen gebracht hat, sondern auch eine der verworrendsten Gesamthandlungen aller Spiele diesseits von Hideo Kojimas Fieberträumen vorweisen kann. Und das trotz allem unverändert einen Riesenspaß macht.



Medal of Honor: Allied Assault

Entwickler: **2015**
Release: **Januar 2002**

13

Medal of Honor begann sein Leben nicht etwa auf dem PC, sondern auf der ersten PlayStation – und zwar bereits im Jahr 1999! Das erhielt dann noch einen Nachfolger (Medal of Honor: Underground, 2000), bevor es endlich mit dem Untertitel Allied Assault auf dem PC einschlagen durfte und damit die große WW2-Shooter-Welle auslöste, die uns speziell in den frühen 2000ern fest im Griff hatte. Allied Assault war ein hervorragendes Spiel: Peter Steinlechner verlieh ihm in Ausgabe 03/2002 eine Wertung von 86 und nannte es »abwechslungsreiche Action mit tollen Missionen«. Aber sein wichtigster Verdienst dürfte wohl sein, dass es in direkter Linie zur Entwicklung des allerersten Call of Duty führte. Und während Medal of Honor nach einer Hochphase in den 2000er Jahren heute mehr oder weniger sanft weggeschlummert ist, hat dieses unverschämte Call of Duty zwischenzeitlich rotzfrech die Shooter-Welt herrschaft an sich gerissen.

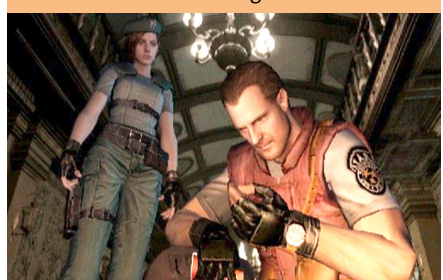


Resident Evil Remake

Entwickler: **Capcom**
Release: **März 2002**

12

Dass das 1996 debütierte Resident Evil ein absolutes Meisterwerk ist, das das Genre des Survival-Horror zwar nicht erfunden, aber entscheidend geprägt und gleichzeitig höchst erfolgreich gemacht hat, muss wohl keine Sekunde lang diskutiert werden. Aber in den Mitt-90ern war den Capcom-Entwicklern wohl nicht klar, wie viel ungenutztes Potenzial noch in ihrem eigenen Spiel schlummerte. Potenzial, das eine Konsolengeneration später in absolut vorbildlicher Art und Weise genutzt und abermals auf die Menschheit losgelassen wurde. Das Remake des Ursprungsspiels nutzte die Power des GameCubes bis zum Anschlag aus und machte den erneuten Ausflug ins Horrorherrenhaus zu einem ebenso bildschönen wie gemeingefährlich schrecklichen Erlebnis. Kein Wunder, dass dieses Remake von Capcom seit damals auf praktisch jedem neuen System wieder und wieder und wieder durch den Remaster-Wolf gekurbelt wird.



Anno 1503

Entwickler: **Max Design**
Release: **Oktober 2002**

11

Satte vier Jahre lang mussten Aufbauspieler auf die Erfüllung ihrer Träume warten – und dann entpuppte sich Anno 1503 für viele als Albtraum. Der Nachfolger zum Überraschungserfolg Anno 1602 sollte alles besser machen, größer werden, schöner aussehen. Am Ende hatten sich die Entwickler einfach überhoben, mussten sogar noch den eigentlich fest geplanten Multiplayer-Modus streichen und später per Patch nachliefern. Auch wenn es die Erwartungen nicht erfüllen konnte und heute vielen zusammen mit Anno 2205 als schwarzes Schaf der Serie gilt, bot Anno 1503 dennoch ein komplexes Gameplay. Für einige war das neue (und in späteren Teilen wieder abgeschaffte) Wirtschaftssystem allerdings zu komplex: Statt sich für Einnahmen auf die Steuern der Inselbewohner verlassen zu können, müssen Spieler Waren über ein undurchsichtiges Marktstandsystem verticken. Zusammen mit dem Schwierigkeitsgrad schreckte das so manchen ab.



Age of Mythology

Entwickler: **Ensemble Studios**
Release: **Oktober 2002**

10

Die Ensemble Studios kannte man Anfang der 2000er für Age of Empires (1997) und Age of Empires 2 (1999). Danach war den Entwicklern um Bruce Shelley und Rick Goodman mal nach etwas anderem zumute. Also folgte als nächster Titel des Studios nicht etwa Age of Empires 3 (das sollte erst 2005 erscheinen), sondern Age of Mythology – was im Grunde schon wieder Age of Empires war, allerdings mit einer Extraportion Götter, Fabeln und Sagenwesen! Genau wie das einige Monate zuvor erschienene Warcraft 3 (dazu später noch mehr) verwendete auch Age of Mythology erstmals eine echte 3D-Engine, was seiner Spielbarkeit und Übersichtlichkeit enorm zugutekam. Und was die Qualität des Spiels angeht: Age of Mythology war Titelthema der Novemberausgabe 2002. Markus Schwerdtel nannte es »sagenhafter Spielspaß-Brocken« und beendete seinen Test mit einer Wertung von 92! Müsst ihr noch mehr wissen?

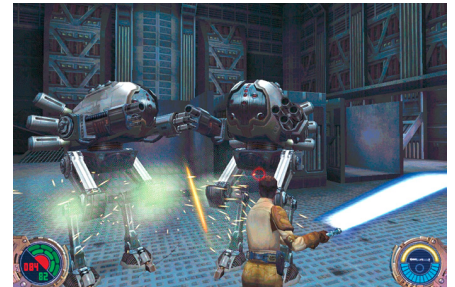


Jedi Knight 2: Jedi Outcast

Entwickler: **Raven Software**
Release: **März 2002**

9

LucasArts weiß echt, wie man Spielern und Spielerinnen eine verdammt lecker aussehende Möhre vor dem Gesicht baumeln lässt: Bereits das erste Jedi Knight (1997) ließ sich erheblich Zeit, bis man endlich mal selbst das Lichtschwert schwingen durfte. Der fünf Jahre später erschienene Nachfolger Jedi Outcast aus den Händen der Profis von Raven Software machte das ganz genauso: Fünf Missionen musste man als Kyle Katarn meistern, bevor es endlich wieder BRRRRR! BSSSSS! und BJIIIAU-UU! machte. Und einmal mehr war es alle Wartezeit wert: Gerade das Nahkampfsystem wurde erheblich verbessert, die Gefechte gegen Sturmtruppler oder düstere »Wiedergeborene« hatten Wucht und Eleganz. Und wie gut das Spiel auch noch dabei aussah! Kein Wunder, dass Peter Steinlechner diesem Erlebnis in Ausgabe 05/2002 einen Jedi-Verdienstorden im Wert von 88 Punkten ans Revers steckte.



Mafia

Entwickler: **Illusion Softworks**
Release: **August 2002**

8

Wir machen jetzt mal einen Test. Das Stichwort lautet: Mafia! Was war der erste Gedanke, der euch gerade durch den Kopf ging? War es »Diese verdammt Rennmission!«? War es »Ahhhhh, dieser Soundtrack!«? Oder war es »Die Story war sooo cool!«? Rein statistisch betrachtet müsste es eigentlich eine von diesen drei Antworten gewesen sein, aber das Spiel von Illusion Softworks hatte noch so viel mehr zu bieten! Ja, Mafias Spiellewelt war nicht so offen und sandkastig aufgebaut wie beim im Jahr zuvor erschienene Grand Theft Auto 3. Dafür lag aber ein stärkerer Fokus auf den ausgefeilten Charakteren und der spannenden Handlung. »Für mich ist Mafia schon jetzt ein moderner Klassiker, den ich allen Fans spannender Geschichten auf jeden Fall ans PC-Spielerherz lege«, meinte Tester Peter Steinlechner am Ende seines Fazitkastens in Ausgabe 10/2002 (Wertung: 88).



Metroid Prime

Entwickler: **Retro Studios**
Release: **November 2002**

7

»Ein Metroid-Spiel in 3D? Und dazu noch nicht etwa von Nintendo selbst entwickelt, sondern von den texanischen Retro Studios? Wie soll das denn bitteschön funktionieren?« – so die gängige Skepsis nach der Ankündigung von Metroid Prime. Die Antwort darauf lautet: Es funktioniert ganz hervorragend! Samus Arans erster 3D-Ausflug bot all die Spannung, Action und Erkundung, die man von ihren 2D-Abenteuern kannte, nur jetzt eben direkt aus ihren Augen betrachtet. Die fantastisch inszenierte Welt, die mitreißenden Bosskämpfe, die clevere Mischung aus frenetischer Action und ruhigen Passagen. All das funktioniert selbst heute noch ganz hervorragend, wie man spätestens am Remaster des Klassikers für die Switch sieht, das Anfang 2023 erschienen ist.



Splinter Cell

Entwickler: **Ubisoft Montreal**
Release: **November 2002**

6

Petrus Test der PC-Version von Splinter Cell in Ausgabe 03/2003 beginnt mit den folgenden Worten: »So schön kann 3D-Action sein: Cleveres Missionsdesign, spielerische Feinheiten und todschöne Grafik machen Splinter Cell zum echten Ausnahmestitel.« Die Überschrift lautet: »Das beste Agenten-Spiel«. Im Grunde war also auf der ersten Seite schon klar, dass da am Ende nur eine Wertung von 91 Punkten stehen konnte. »Stealth Action Redefined« nennt die amerikanische Verpackung das Spiel im Untertitel. Und genau das ist es auch: schleichen, schießen, Prachtgrafik, cleveres Missions- und Leveldesign – und fertig ist die extrem leckere Mischung, die gewisse Personen noch bis heute verträumt lächelnd in den Sonnenuntergang blicken lässt. Splinter Cell erschien zuerst für die Xbox, die Fassungen für den PC und die anderen zeitgenössischen Konsolen folgten dann Anfang 2003.



Gothic 2

Entwickler: **Piranha Bytes**
Release: **November 2002**

5

Gerade mal eineinhalb Jahre hatte das kleine deutsche Studio Piranha Bytes Zeit, um nach dem Erfolg von Gothic im Jahr 2001 einen Nachfolger zu veröffentlichen. Dabei entstand etwas Magisches: ein Rollenspiel, das von vielen deutschen Fans immer noch als bester Genvertreter überhaupt hochgehalten wird, international aber nur höchst selten in Toplisten des Jahres auftauchte. Gothic 2 bietet tatsächlich bis heute eine der stimmungsvollsten Open Worlds, seine typische Atmosphäre ist herrlich rau, aber dabei so einnehmend wie ein Besuch im eigenen provinziellen Heimatdorf. Das Spiel profitierte stark davon, dass die Technik aus dem Vorgänger übernommen werden konnte; selbst Teile des Minentals feierten ein Wiedersehen mit dem Spieler. Später gab's noch ein klasse Addon, das den Ruf des zweiten Teils als bestes deutsches Rollenspiel auf Jahrzehnte hinaus zementierte.



Battlefield 1942

Entwickler: **Digital Illusions CE**
Release: **September 2002**

4

Die Szene kennt wohl jeder Spieler von Battlefield 1942: Die Propellermaschine, mit der man gerade abzuheben versucht, wird einem aus reiner Missgunst von einem Mitglied des eigenen Teams unterm Hintern weggeballert. Der Begriff »Griefer« existierte zwar schon vor diesem Spiel (im Deutschen würde man »Spielverderber« zu diesen Pappnasen sagen), wurde durch Battlefield 1942 aber erst so richtig populär gemacht. Ein wahnsinnig nervendes Ärgernis, ja. Das aber nichts an den herausragenden Qualitäten des Spiels änderte: Die ehemaligen Demo-Szener und Flipperentwickler von Digital Illusions erschufen hier einen monumentalen Mehrspieler-Shooter, der mit seinen riesigen Karten, dem gewaltigen Fuhr- und Flugpark und dem cleveren Ticketsystem die Online-Ballerwelt auf immer verändern sollte. Jedenfalls sobald man mal herausfand, dass man den Fallschirm standardmäßig mit der Taste »9« öffnet.



The Elder Scrolls 3: Morrowind

Entwickler: **Bethesda Game Studios**
Release: **Mai 2002**

3

The Elder Scrolls feiert bald seinen 30. Geburtstag. Das erste Spiel der Serie (Arena) erschien im Frühjahr 1994 und bot bereits eine gigantische Spielwelt. Die war nur leider, genau wie im Nachfolger Daggerfall, noch zufallsgeneriert. Mit dem offiziellen dritten Teil ließ sich Bethesda daher auch sechs Jahre Zeit – und bot in Morrowind eine deutlich kleinere, dafür aber auch interessantere Welt voller Abenteuer, Magie, mysteriöser Figuren, liebevoll designer Städte und Dungeons, glorreicher Wassereffekte und NPCs (ohne Pfeile im Knie). Nicht dass das was am Tiefgang geändert hätte: Wenn man sich auf die Welt und ihre Herausforderungen einließ, tickerte die Spielspaßuhr problemlos in den dreistelligen Bereich. Manche Menschen behaupten gar noch bis heute, dass Morrowind besser sei als Skyrim. Wahnsinn oder tiefes Insider-Wissen? Die 89 Punkte von Heinrich Lenhardt in Ausgabe 07/2002 hatten jedenfalls schon ihren Grund.



Grand Theft Auto: Vice City

Entwickler: **Rockstar North**
Release: **Oktober 2002**

2

Grand Theft Auto 3 zeigte uns 2001 bereits, wohin die Reise für das damals noch junge Genre der dreidimensionalen Open Worlds hingehen sollte, und machte dabei schon verdammt viel richtig. Aber damals konnte keiner ahnen, wie viel Potenzial noch im Konzept einer Action-Sandbox steckte – und vor allem, wie sich die Änderung des Szenarios auf den Spielspaß auswirken würde! Diese Lektion haben wir dann Ende 2002 auf der PlayStation 2 gelernt (die PC-Version folgte etwa ein halbes Jahr später): Der überdeutlich vom Miami der 80er Jahre inspirierte Sündenpfuhl Vice City bot mit seinen knalligen Neonfarben, den kultigen Sportwagen, den bizarren Frisuren und dem nachweislich noch bis heute allerbesten GTA-Soundtrack aller Zeiten (der Autor dieser Zeilen ist dabei kein bisschen durch seinen eigenen Musikgeschmack beeinflusst) eine sensationelle Gangsterfantasie, in der man problemlos monatelang versinken konnte. Und das noch ganz ohne drangeflanschten Mehrspielermodus, der einem nach und nach das Echtgeld aus der Geldbörse zieht. 90 Punkte (zu wenig?) war dieser große Spaß Tester Peter Steinlechner in Ausgabe 07/2003 wert.



Warcraft 3: Reign of Chaos

Entwickler: **Blizzard Entertainment**
Release: **Juli 2002**

1

Warcraft: Orcs & Humans (1994) war unterhaltsam, aber im Grunde seines Herzens nur eine etwas umgepinselfte Variante des RTS-Klassikers Dune 2. Warcraft 2: Tides of Darkness (1995) bot mehr Eigenständigkeit, stapfte aber immer noch deutlich in den vertrauten Spuren. Mit Warcraft 3: Reign of Chaos löste sich Blizzard dann von den Schatten der Vergangenheit, packte die mit Starcraft (1998) gewonnene Design-erfahrung in eine superschicke neue 3D-Grafik – und erschütterte damit die RTS-Welt in ihren Grundfesten! »Blizzards neue Strategie-Referenz schlägt alles! Geniale Solo-Kampagnen, toller Multiplayer-Modus!«, stand schon auf dem Cover von GameStar-Ausgabe 08/2002. Und innen warteten acht pickelvolle Seiten, die Christian Schmidt mit einer Traumwertung von 93 Punkten beschloss, bis heute eine der höchsten in der Geschichte des Magazins. Hier stimmt einfach alles: Handlung, Inszenierung, Missionsdesign, die seinerzeit schlicht spektakulären Ren-derfilme, der durchdachte Mehrspielermodus – mal ganz zu schweigen von den Modding-Tools, die unter anderem zu Defense of the Ancients (DotA) und damit zur Erschaffung des MOBA-Genres führten.