



Das beste Spiel des Jahres 2001



Civilization 3

Niemand in der Redaktion wollte bezweifeln, dass Civilization 3 ein absoluter Toptitel ist. Doch um die besondere Auszeichnung »Spiel des Jahres« wurde lange gekämpft. »Das kannte schon mein Urgroßvater!« oder »Geniale Neuerungen, überirdischer Spielspaß!« waren die nicht immer ganz sachlichen Argumente. Schließlich setzte sich Civ 3 trotz bescheidener Grafik mit einigem Abstand durch gegen Titel wie Operation Flashpoint, Stronghold, Gothic, NHL 2002 oder Comanche 4. Grund: extremer Langzeit-Suchtfaktor.

Für die etwa fünf Leser, die das seit 1990 erfolgreiche Spielprinzip noch nicht kennen: Durch Ihre Führung wird aus einem prähistorischen Stamm eine mächtige Nation. Rundenweise ziehen Sie Siedler, Arbeiter und Kampfeinheiten über die Weltkarte, finden Rohstoffe und gründen Städte. Die bauen Sie aus, während Sie allerlei Technologien erforschen und mit fiesen Computervölkern verhandeln. Die häufigen Schlachten umfassen sogar handfeste Invasionen mit Fallschirmjägern, Küstenbombardements und Landungstruppen. Es gibt nicht weniger als fünf Siegbedingungen, darunter der Bau eines Raumschiffs.

GameStar Awards 2001

293 Vollpreis-Spiele haben wir in den letzten zwölf Monaten getestet. Nun prämiieren wir die Superstars des Jahres 2001.

Das Auditorium wartet gebannt: Gleich werden Dutzende hübscher Boxing-Pausenmädchen in knapper Kleidung die Tafeln hereintragen, auf denen die Star-Spiele 2001 verzeichnet sind. Gut, die jungen Damen (bzw. knackigen Fitness-Trainer, für unsere Leserinnen) müssen Sie sich dazu denken, aber hier sind sie: die besten PC-Spiele der Ausgaben 2/2001 bis 1/2002. Wir haben uns zwar an den Wertungen orientiert, doch die Entscheidungen fielen in harten Debatten. **Max Payne** durften wir aufgrund seiner Indizierung nicht berücksichtigen.

Obwohl viele gute Titel erschienen sind, konnten wir nur drei 90er vergeben. Dafür gab es gleich mehrere Enttäuschungen auf hohem Niveau: **Empire Earth** versuchte sich an **Age of Empires 2** und scheiterte. Und **Black & White** wäre zwar unbestrittener Innovations-Sieger (würde es die Kategorie dieses Jahr geben), landete aber bei sehr vie-

len Spielern bald wieder im Regal. Neben dem Spiel des Jahres führen wir in neun Kategorien jeweils Platz 1 und 2 auf sowie weitere Kandidaten, die knapp gescheitert sind. Erstmals mit dabei: die wahrhaft schlechtesten Titel des vergangenen Jahres.

Machen Sie mit!

Wie jedes Jahr folgt in der nächsten Ausgabe der Leser-Award 2001 – und dafür zählt jede Stimme! Wenn Sie teilnehmen wollen, schicken Sie einfach die dem Heft beiliegende Mitmachkarte mit Ihrem Spiel des Jahres an uns. Bitte nennen Sie aber nur eines, das auch wirklich in den Ausgaben 2/2001 bis 1/2002 getestet wurde. Sie nehmen damit automatisch an unserer monatlichen Verlosung teil, bei der es Preise im Wert von über 5.000 Euro zu gewinnen gibt.



LA

Die besten Actionspiele



GameStar
Award 2001
Bestes
Actionspiel

Operation Flashpoint

In diesem Taktik-Shooter ringen Kommunisten und Nato-Truppen um mehrere Inseln. Sie sind abwechselnd als Infanterie-Leutnant, Panzerkommandeur, Elitekämpfer oder Pilot dabei. Wer in den realistischen Kämpfen wie Rambo agiert, liegt bald verblutend am Boden: Das A und O erfolgreicher Einsätze sind Planung und Teamwork. Den KI-Kameraden geben Sie Befehle, während um Sie herum andere Truppenteile ihrem schmutzigen Handwerk nachgehen. Einen Luftwaffenstützpunkt können Sie in Saboteursmanier stückweise auseinander nehmen – oder Sie setzen sich in einen der Helikopter... *Test: 7/01, 88%*



GameStar
Award 2001
Zweitbestes
Actionspiel

Return to Castle W. (dt.)

Die US-Fassung ist hierzulande verboten, weil Nazi-Symbole gezeigt werden. Die deutsche Version verzichtet auf diesen Unsinn und konnte uns als gradliniger Ego-Shooter begeistern. Als amerikanischer Agent machen Sie der Wolfsbruderschaft in rasanten Schießereien den Garaus. Aus der Quake-3-Engine hat id erstaunlich detaillierte Texturen und viele Polygone gekitzelt. *Test: 1/02, 85%*

Nominierungen:

Titel, die auch Chancen hatten: Die Verkaufsversion von **Counterstrike** (2/01, 89%) konnte sich ohne Solospieler-Modus nicht bis nach ganz oben vorkämpfen. **Giants** (2/01, 83%) war uns etwas zu abstrus, obwohl es mit schöner Grafik und drei völlig anders gearteten Spielfiguren lockt. **Red Faction** (11/01, 84%) finden wir trotz toller Story und Wandwegsprengegen zu gewöhnlich. Und das realistische **Ghost Recon** (1/02, 82%) könnte technisch ausgereifter und schöner sein. Zwei weitere Kandidaten (aus den Ausgaben 4/01 und 9/01) wurden mittlerweile indiziert.

Die besten Strategiespiele



GameStar
Award 2001
Bestes
Strategiespiel

Civilization 3

Unser Spiel des Jahres hat auch den Vorsitz im Strategie-Genre und eine von nur drei 90er-Wertungen in 2001. Ob es nun die Kultur-Komponente ist, mit der Sie Ihrem Reich friedlich fremde Städte einverleiben, oder die geschickte Mischung aus Runden-Strategie und Taktik: Civ 3 fasziniert Jung und Alt. Uns gefallen besonders die Erfahrungsstufen der Truppen und die Spezialeinheiten der 16 Völker. Aber auch Bedienung und Komfort sind vorbildlich – welches andere Spiel besitzt eine eingebaute Enzyklopädie? Wer gut Englisch kann, sollte sofort zugreifen; die deutsche Version dauert noch etwas. *Test: 1/02, 91%*



GameStar
Award 2001
Zweitbestes
Strategiespiel

Stronghold

Echtzeit-Strategie, die sich aufs Bauen und Einreißen von Burgen spezialisiert – macht das Spaß? Und wie! Stronghold bekam bei GameStar von allen Magazinen die höchste Wertung und kletterte hurtig die Verkaufsleiter hoch. Die Solokampagne ist zwar etwas kurz, doch historische Burgen und der Multiplayer-Modus werden Sie lange bei der Stange halten. *Test: 11/01, 87%*

Nominierungen:

Trotz leichter Ermüdungserscheinungen konnte **Siedler 4** (4/01, 88%) ein weiteres Mal seine Aufbau-Klientel in Beschlag nehmen; vor allem die Addons sind gelungen. **Battle Realms** (1/02, 87%) von Ed Castillo strotzt vor Ideen und ist unser Geheimtipp für Echtzeit-Genießer. **Empire Earth** (1/02, 86%) dürfte vielen AoE-2-Fans gefallen, auch wenn Wegfindungs- und Steuerungsmängel etwas den Spaß vermiesen. Schwer und gut: die Weltkriegs-Taktikorgie **Commandos 2** (10/01, 87%). Witzig und ungewöhnlich: Südsee-Diktator spielen in **Tropico** (6/01, 87%).

Die besten Sportspiele



GameStar
Award 2001
Bestes
Sportspiel

NHL 2002

Was soll man noch sagen zu einer Serie, die EA Jahr für Jahr aufs Neue zum Vollpreis erweitert? Dass sie bei aller Abzockerei immer besser wird und der aktuelle NHL-Jahrgang ein überaus guter ist! Neben dem ungeheuren grafischen Realismus des Spiels (auf einem Fernseher wäre es kaum von echten Live-Übertragungen zu unterscheiden) ist es die Steuerung, die EA Sports ein weiteres Jahr die Nummer-1-Position verschafft. Zwar rümpfen Puristen über die neuen Sammelkarten dezent die Nase, doch dem Spielspaß sind sie ebenso zuträglich wie die reduzierte Crosscheck-Dichte. *Test: 11/01, 93%*



GameStar
Award 2001
Zweitbestes
Sportspiel

Nascar Racing 4

Nicht die Formel 1, sondern die amerikanische Nascar-Serie fuhr 2001 ganz vorne. Und fährt noch immer, denn dank Lag-reduzierendem Netzcode ist das Spiel bei Online-Piloten sehr beliebt. Realistische Fahrphysik, detaillierte Grafik und großes Fahrerfeld entzücken Rennsport-Fans. Wenn bis zu 43 Boliden ineinander krachen, wackelt der Monitor. *Test: 5/01, 87%*

Nominierungen:

Auf die Plätze, fertig, los! Doch gewinnen können bei uns nur zwei. Im respektablen Verfolgerfeld läuft unter anderem **Fifa 2002** (12/01, 86%). Das führende Fußballspiel bekam ein neues Pass-System und endlich eine konfigurierbare Steuerung – aber auch ideenlose Computergegner, die gerne mal aus 40 Metern Tore schießen. **NBA Live 2001** (4/01, 86%) schafft keinen Innovations-Dunk, entfaltet jedoch dank Originalgesichtern viel Flair. Wer schon Tony Hawk mochte, wird auch Mat Hoffman lieben: Sein **Pro BMX** (12/01, 83%) erweist sich als vorbildlicher Funsport-Titel.

Die besten Simulationen



GameStar
Award 2001
Beste
Simulation

Comanche 4

Die ideale Kombination aus Action und Simulation hört auf den Namen eines Indianerstamms – und ist gleichzeitig eine der grafisch prächtigsten Softwareperlen des vergangenen Jahres. Im Cockpit eines Kampfhelikopters sorgen Sie für Recht und Ordnung. Die Steuerung ist von »Actionfan« auf »Profiflieger« umstellbar, wobei die Maus dem Flightstick vorzuziehen ist. Weniger die technische Beherrschung des Helikopters als sein taktischer Einsatz beim Anschleichen und Verfolgen sorgen für gehörigen Spielspaß: Die von schönen Intros eingeleiteten Missionen zeretzen sprichwörtlich Nerven. *Test: 1/02, 90%*



GameStar
Award 2001
Zweitbestes
Simulation

Eurofighter Typhoon

Ähnliches Szenario wie bei Operation Flashpoint: Böse Russen greifen Island an, Ihr Team aus sechs Kampfpiloten muss die Wende bringen. Seinen Reiz bezieht Eurofighter Typhoon aus der volldynamischen Kampagne, in der ständig diverse Boden- und Luftverbände um Sektoren kämpfen. Das Flugmodell ist eher einfach, die Gegner-KI sehr hartnäckig. *Test: 6/01, 87%*

Nominierungen:

Ist **Aquanox** (12/02, 86%) ein Action- oder Simulationstitel? Ja, man kann darüber streiten. Töten diverse Ungereimtheiten den Spielspaß? Wir finden nein, und so hat der Massive-Titel (inkl. Patch) nur knapp noch höhere Weihen verpasst. Der **Train Simulator** (9/01, 85%) lässt Sie sehr realistisch Lokführer spielen; **IL-2 Sturmovik** (1/02, 84%) versetzt Sie an die Ostfront des Zweiten Weltkriegs. Der eigentlich sehr gute **Flight Simulator 2002** (12/01, 75%) fliegt wertungstechnisch weit hinten, weil er kein gedrucktes Handbuch aufweist.

Die besten Adventures



GameStar
Award 2001
Bestes
Adventure

Gothic

Gute Adventures waren rar im Jahr 2001, dafür trumpten die Rollenspiele auf. Gothic kommt vom Moorhuhn-Publisher, flattert aber genau am anderen Ende der Komplexitätsstange: Die Fantasy-Welt ist so detailliert und glaubwürdig, wie es nur selten vorkommt. Als Gefangener in einem magisch abgeschotteten Tal wollen Sie nur eins: entkommen. Sie können einem von drei »Lagern« helfen und sich dabei jeweils auf Magie oder Kampf spezialisieren. Die wunderschöne Weitblick-Grafik und eine abwechslungsreiche Story machen das Spiel zum Festschmaus. Die Bug-Probleme sind mittlerweile behoben. *Test: 4/01, 88%*



GameStar
Award 2001
Zweitbestes
Adventure

Dark Age of Camelot

Zum ersten Mal erhält ein Internet-Rollenspiel von uns einen Jahres-Award. Mit mehreren hundert Mitspielern entscheiden Sie sich für die Reiche Albion (Ritter und Co.), Midgard (Wiking, Zwerge, Trolle) oder Hibernia (magiebegabte Elfen). Wer in dem benutzerfreundlichen Spiel genügend Quests und Kämpfe bewältigt, darf ab Level 15 die anderen Reiche angreifen. *Test: 1/02, 87%*

Nominierungen:

Als einziges (Action-)Adventure schaffte letztes Jahr **Harry Potter** (1/02, 82%) den Sprung in unsere Charts. Das einsteigertaugliche Spiel ist keinesfalls nur was für Kinder, sondern bietet dank netter Puzzles und schöner Grafik eine gelungene Umsetzung des Buch-Erfolgs. Besonders spaßig: das eingebaute Quiditch-Sportspiel. Würden wir Addons auszeichnen, stünden zwei ganz vorne: **Lord of Destruction** (8/01, 89%) und **Thron des Bhaal** (8/01, 88%) machen ihren Hauptprogrammen **Diablo 2** und **Baldur's Gate 2** keine Schande.

Grafiksieger



GameStar
Award 2001
Beste
Grafik

Aquanox

Viele Fans waren sauer, dass Aquanox weniger simulationslastig wurde als erwartet. Dafür brennt Massives Prestige-Produkt grafisch ein nie gesehenes Feuerwerk ab. Stufenlose Explosionen, heruntreibende Trümmer, transparente Planktonwolken, Turbinestreifen und aufsteigende Luftblasen – das Unterwasser-Szenario stimmt. Die Schiffe bestehen aus vielen hundert Polygonen, die riesenhaften Gebäude wirken richtig angerostet. Von der Oberfläche brechen Sonnenstrahlen durch, und auf dem Meeresboden zeichnen Lichtmuster den Wellengang nach. Sie suchen einen bestimmten 3D-Effekt? Aquanox hat ihn. *Test: 12/01, 86%*



GameStar
Award 2001
Zweitbeste
Grafik

Comanche 4

Mick Schnelle kämpfte tapfer, aber »sein« Comanche 4 wird doch nur Zweiter. Aber was für einer: Da bewegt sich Gras, wirbelt Staub, breiten sich Wasserringe aus, wenn Ihr Helikopter der Oberfläche nahe kommt. Die Explosionen entfalten sich in mehreren Stufen, die Landschaften sehen sehr wirklichkeitsgetreu aus und werden von äußerst detaillierten Objekten bevölkert. *Test: 1/02, 90%*

Nominierungen:

Bei **Black & White** (6/01, 85%) faszinieren uns die lebensecht animierten Riesentiere – soweit eben eine tanzende Kuh lebensecht wirkt... Und dann die große Fernsicht, die Wasserspiegelungen oder das extreme Rauszoomen – nur verschwinden dabei Kreaturen und Häuser zu früh. **Return to Wolfenstein** (1/02, 85%) holt aus der Quake-3-Engine extrem viele Polygone und hoch auflösende Texturen heraus, ist aber etwas grau. **NHL 2002** (11/01, 93%) sieht aus wie im Fernsehen, **Commandos 2** (10/01, 87%) prözt mit der wohl besten 2D-Engine.

Realistische Spielwelt



GameStar
Award 2001
Beste
Spielwelt

Gothic

Das 3D-Rollenspiel Gothic bildet ein eng begrenztes Areal von etwa 5 km Durchmesser Stein für Stein nach. In dem lauschigen Fantasy-Tal, durch eine magische Energieglocke abgeriegelt, existieren mehrere Dörfer mit detailliert gezeichneten Charakteren. Die Leute gehen Berufen nach, hämmern an ihren Holzhäusern, rühren im Kessel, beschwerten sich über gezückte Waffen oder Eindringlinge. Außerhalb der Ortschaften betrachten Monsterrudel den Reisenden als Freiwild; Tag- und Nachtwechsel haben echten Einfluss. Kurzum: die rundeste »Zum drin Versinken«-Spielwelt 2001. *Test: 4/01, 88%*



GameStar
Award 2001
Zweitbeste
Spielwelt

Operation Flashpoint

Der Taktik-Shooter spielt auf drei großen Inseln, die Sie fast vollständig erkunden können. Ob es nun ein zu verteidigender Küstenabschnitt ist oder ein zu erkundendes Tal: Die Umgebungen wirken, als betrachte man sie durchs Fenster statt auf dem Monitor. Auf dem dynamischen Schlachtfeld agieren viele selbstständige Einheiten; der Krieg findet auch ohne Sie statt. *Test: 7/01, 88%*

Nominierungen:

Beim **Flight Simulator 2002** (12/01, 75%) glaubt man sich in einem echten Luftraum: Das eigene Flugzeug ist nur eines von vielen, auf den Flughäfen herrscht Hochbetrieb mit startenden Jumbojets und landenden Cessnas. Vor allem der Funkverkehr ist von echtem kaum zu unterscheiden. Eine besonders detaillierte Aufbauspiel-Welt bietet **Tropico** (6/01, 87%) – jeder Einwohner hat seine eigenen Vorstellungen. Und die Magierschule Hogwarts wurde in **Harry Potter** (1/02, 82%) genauso liebevoll umgesetzt, wie es sich viele Fans der Buchvorlage erhofft hatten.

Multiplayer-Sieger



GameStar
Award 2001
Bestes
Multiplayer-Spiel

Counterstrike (dt.)

Schon im Jahr 2000 hatten wir den Taktik-Shooter Counterstrike prämiert (zweitbestes Multiplayer-Spiel nach Diablo 2). Aufgrund der in Ausgabe 2/01 erstmals getesteten Verkaufsversion darf er noch mal antreten und kann sich jetzt sogar auf Platz 1 vorarbeiten. In Deutschlands Daten-Netzen treffen sich täglich Tausende von Spielern, in Clans organisiert oder solo, um als Terroristen oder Polizisten gegeneinander anzutreten. Die Mischung aus schnellen Reflexen und alles entscheidendem Teamwork machen aus dem Oldie einen Goldie, auch wenn immer neue Cheat-Exzesse die Community belasten. *Test: 2/01, 89%*



GameStar
Award 2001
Zweitbestes
Multiplayer-Spiel

Return to Castle W. (dt.)

Trotz fehlendem Deathmatch macht Return to Castle Wolfenstein im Multiplayer-Modus einen Heidenspaß. Das liegt an den ausgefeilten, großen Karten und den Charakterklassen: Ein Soldat mit schwerer Wumme kann zum Beispiel niemals einen leicht bewaffneten einholen. Auf einigen Karten sind Sprengmeister unverzichtbar, die Türen oder Mauern beseitigen. *Test: 1/02, 85%*

Nominierungen:

In allen vier Ecken eine Burg, in der Mitte die Ressourcen – da macht das Mauern-Einreißen bei **Stronghold** (11/03, 87%) noch mal so viel Spaß. Fußballer zeigen in **Fifa 2002** (12/01, 86%) ihren Freunden, was ein Hackentrick ist, ambitionierte Hobby-Rennfahrer schwören auf **Nascar Racing 4** (5/01, 87%). Und wer auf riesige Online-Welten steht, wird wegen **Dark Age of Camelot** (1/02, 87%) Beziehungsprobleme bekommen. Das Internet-Rollenspiel zelebriert Player-vs-Player-Kämpfe samt Bürgerkriegen zwischen drei verfeindeten Reichen.

Die miesesten Spiele



GameStar
Award 2001
Schlechtestes
Spiel

GirlsCamp

Dass Fernsehsender immer wieder kritisch über Spiele berichten, kann nur an einem liegen – sie wollen von all den üblen Niveauekillern ablenken, die sie ständig verbrechen. Perfiderweise werden die schlimmsten neuerdings auf den PC portiert: Erst TV-Total-Pulleralarm und eine nach Gnadenschuss heischende Big-Brother-Versoftung, dann kam das GirlsCamp. In erbärmlicher Grafik rennt man (nein, natürlich nicht Sie!) Friseur-Sprites hinterher, ohne je die fescche Dame von der Verpackung zu erblicken. 6 Spielspaß-Prozente waren der verdiente Lohn, nun gibt's den Pleiten-Award dazu. *Test: 6/01, 6%*



GameStar
Award 2001
Zweitschlechtestes
Spiel

Druuna

Ob Druuna wegen ihrer großen Oberweite den Boden nicht mehr sieht? Selten schafft sie es, geradeaus zu laufen. Immerhin sind so die Abstände zwischen den Einfachst-Rätseln größer. Doch will wirklich jemand diese aufgeblasene Plastikpuppe in »interaktiven« Cutscenes überleben sehen? Der Untertitel ist Programm: Morbus Gravis – schwere Krankheit. *Test: 1/02, 9%*

Nominierungen:

Battlecruiser 3000 (1/02, 11%) ist eine in vielen einsamen Entwicklungsjahren verpanschte Genre-Mixtur, bei der nicht funktionierende Programmteile schon mal per »Patch« deaktiviert werden. **Ibiza Babewatch** (5/01, 12%) gibt schmutzigen Strand-Voyeuren eine virtuelle Kamera in die Hand – Quelle-Kataloge sind aufregender! Wem für miese Spiele verkaufsfördernde Lizenzen zu teuer sind, stellt halt eine Trend-Sportart um. Schade, dass **Inline Skating** (10/01, 14%) neben schludriger Steuerung, miesem Fahrgefühl und lahmen Animationen auch noch verwaschene Texturen hat.