



Jubiläum: 1997 – 2002

5 Jahre Spielen mit GameStar

Von Anno 1602 bis WarCraft 3 – seit es GameStar gibt, sind viele wegweisende Programme erschienen. Begleiten Sie uns durch die letzten fünf Jahre der PC-Spielewelt.

Mag ja sein, dass 260 Wochen im galaktischen Maßstab nicht besonders lange dauern. Auch verglichen mit Zeitverläufen, wie sie für den Bau der Pyramiden oder das Warten auf eine Steuersenkung nötig sind, wirken sie vernachlässigbar. In der Welt der PC-Spiele allerdings sind 60

Monate eine Ewigkeit – und genau so lange, seit fünf Jahren, begleitet GameStar die bunten Bits & Bytes. Und da hat sich viel getan: Echtzeit-Strategiespiele etwa sind jetzt dreidimensional statt flach und platt, Computergegner deutlich mehr als tumbes Kanonenfutter. Rollenspiele sind in, Adventures out. Das Internet gehört heute ebenso zum Spiele-Alltag wie **Counterstrike**, die Schlafzimmer der **Sims** ebenso wie die Schlachtfelder von **Operation Flashpoint**.

Wir präsentieren Ihnen eine kurze Geschichte der PC-Softwarebranche, in der in den letzten Jahren erstaunlich schnell sehr viel passiert ist. Wobei: Einiges dauert immer noch ziemlich lange. Bestes Beispiel: Schon im zweiten GameStar (Ausgabe 11/97, Seite 10) hatten wir den ersten Screenshot von **Duke Nukem Forever** im Heft.

1997: Diablo 2 exklusiv

Es fing gut an: Gleich im zweiten GameStar erfuhr Jörg Langer exklusiv von Blizzard viele Details zu **Diablo 2**. Obwohl sich derartige



Inhalte in der Entwicklungsphase oft noch ändern, blieben unsere Infos zu Monstern, Kampfsystem und vielem mehr erstaunlich vorausschauend – nur wenig war beim 2000er Release anders. Zwei echte Klassiker haben wir dann in Ausgabe 12/97 getestet: **Star Wars: Jedi Knight** für die Actionfans und **Age of Empires** für Echtzeit-Strategen.

1998: Endlos-Inseln

Schon in der Frühphase von GameStar erscheint das bis heute erfolgreichste Spiel aus Deutschland: **Anno 1602** (88 %). Im Vorfeld interessiert das Insel-Besiedeln die



Anno 1602: Neben der damals fischen Grafik sorgte das geniale Endlos-Inseln für den Mega-Erfolg des Sunflower-Aufbauspiels (5/98, 88 %).



Commandos: Vorsichtig agierende Elitekämpfer ersetzen tumbe Massen-Armeen (7/98, 87 %).



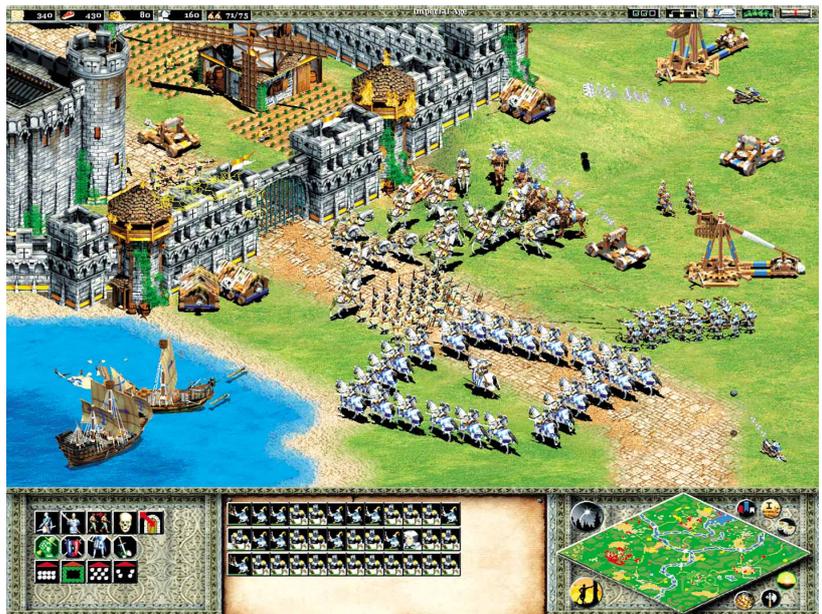
Dark Project: Leise statt laut – Schleichen wurde erstmals in einem Spiel salonfähig (2/99, 86 %).



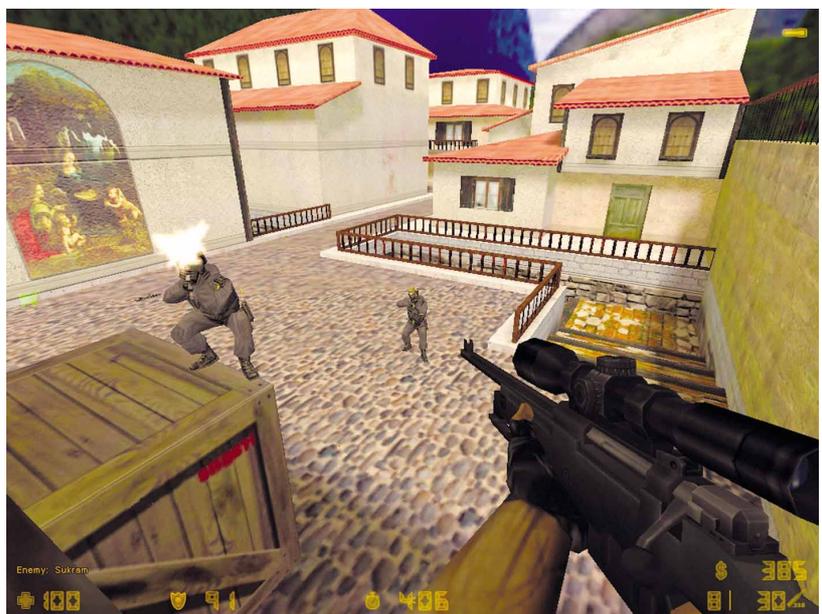
Die Sims: Der mittlerweile meistverkaufte PC-Titel aller Zeiten gefällt auch Frauen (3/00, 87 %).



Deus Ex: Düstere Zukunftsvisionen und zig Vorgehensweisen bot Warren Spectors Action-Hit (8/00, 88 %).



Age of Empires 2: Das seit dem Vorgänger (12/97, 89 %) perfektionierte Spielsystem besetzt fast drei Jahre lang die Genre-Spitze (11/99, 93 %).



Counterstrike 1.0: Immer noch der Taktik-Shooter schlechthin (2/01, 89 %).

PC-Strategen kaum, trotzdem wird im exklusiven Vorab-Test in GameStar 3/98 klar: Das Ding hat das Zeug zum ganz großen Mega-Erfolg. Vor allem das Endlosspiel, das den Spieler nicht in hektische Schlachten zwingt, sondern Raum lässt für geruhssames Aufbauen, fesselt anschließend Hunderttausende begeisterter Fans.

In Ausgabe 7/98 sorgt dann ein anderes Strategiespiel für frischen Wind: **Commandos** (85 %). Statt in aufwändigen Massenschlachten Dutzende von Gegnern zu verschrotten, überrumpeln hochspezialisierte Kämpfer einen Feind nach dem anderen. Der Erfolg inspiriert andere Entwickler zu so mancher Kopie – etwa **Desperados** oder **Star Trek: Away Team**.

Fast zeitgleich erscheint ein drittes Top-Strategiespiel: **StarCraft** (90 %), von den im-

mer kultiger werdenden Blizzard-Designern, die sich Stück für Stück gegen die Konkurrenten von Westwood durchsetzen. Drei Kampagnen mit unterschiedlichen Völkern, genialer Mehrspieler-Modus – das Programm ist bis zum Erscheinen von **WarCraft 3** vier Jahre später die unangefochtene Multiplayer-Referenz für Strategen. Jörg Langer stellt fest: »StarCraft erfindet zwar technisch keine einzige Radkappe neu, reizt aber die etablierten Genre-Zutaten perfekt aus.«

1998: Gips und Gordon

Überhaupt, das Jahr '98 hat es in sich: Erst sind die Strategen glücklich, wenig später die Actionfans. Denn im Sommer kommt **Unreal** – bei GameStar exklusiv in Ausgabe 7/98 getestet (91 %). Inzwischen gilt die **Unreal-Engine** als einzig ernst zu neh-

mende Konkurrenz für die Grafik-Technologie von id Software, hat sie teilweise sogar überflügelt – etwa bei der Darstellung von Außengebieten. Peter Steinlechner erkennt damals: »Unreal leitet die nächste Generation der 3D-Actionspiele ein.« Nettes Detail am

Rande: Für unser Titelbild wollen wir eigentlich ein gerendertes Monster. Weil es das aber nicht gibt, lässt die englische Europazentrale des damaligen Publishers GT Interactive eigens ein Gips-

Anzahl der bislang erschienen Tests (ohne Budget):
1.445



Tomb Raider 4: Auch echte Fans hatten genug – obwohl das Spiel an sich gut war (1/00, 83 %).



Modell von einem Skaarj anfertigen geschickt fotografieren und dann nachbearbeiten – hätten Sie's erkannt?

Nur wenig später folgt das andere Baller-Schwergewicht: Kurz vor Jahresende bringt Valve **Half-Life** (92 %) in die Läden. Die Abenteuer von Gordon Freeman fesseln mit neuen Elementen in Sachen Handlung. Teile der Gegnerschaft sind keine der bislang üblichen Aliens, sondern Soldaten – die Inspiration für **Counterstrike** und Co.

Das Jahresende '98 gehört zu den seltenen Momenten in den vergangenen fünf

Unser absolutes Lieblings-Cover

Blaues Auge, kaputte Brille, Schrammen – so zeigen wir Lara Croft auf dem Titel von GameStar 1/2000, zum Test von **Tomb Raider 4**. Grund für das ungewöhnliche Artwork mit den Sprechblasen: Lara war damals populärer denn je – aber spielerisch ging nichts voran, auch technisch war Stillstand angesagt. Die allgemeine Euphorie – vom **Ärzte**-Video bis zur Werbung für Frauenzeitschriften – basierte längst nicht mehr auf Fakten, sondern auf geschicktem Hype. Angesichts des erneuten Aufgusses alter Spielerroutinen setzen wir uns kritisch mit dem Phänomen Lara auseinander. Wir sprachen mit Toby Gard, der **Tomb Raider** erfunden hat – und der sich von seiner Schöpfung klar distanzierte: »Das ist nicht mehr meine Lara.«

Auch der Test machte uns einiges an Schwierigkeiten: Hersteller Eidos wollte das Spiel exklusiv von einem Mitbewerber testen lassen. Also besorgte sich unser US-Korrespondent Heinrich Lenhardt den Titel – ganz legal – in Amerika zum Test. Für all die Mühe und den Ärger wurden wir dann aber belohnt: Massen an zustimmenden Leserbriefen – und das bis heute bestverkaufte GameStar-Heft mit einer Auflage von 370.000.

Unsere Fehlwertungen

Command & Conquer 3 10/1999, 90 %



Seit dem ersten Heft freuten wir uns auf auf C&C 3. Dann war es da – gnädig übersahen wir die Technik- und Multiplayer-Macken. Verschämt senkten wir die Wertung der deutschen Version auf 89%.

Planscape Torment 2/2000, 82 %



Massen an Text, komplexe Regeln – Planscape Torment spielten die meisten Redakteure aus Zeitgründen erst nach Heftende. Dummerweise gab's derweil eine viel zu geringe Endnote.

Ultima 9 2/2000, 92 %



Als 3D-Weltensimulation wies Ultima 9 Gothic und Morrowind den Weg. Fans vermissen alte Tugenden, die Kämpfe waren zu leicht. Angesichts zahlreicher Bugs von uns zu hoch bewertet.

GTA 1/1998, 75 %



Das soll Spaß machen – ein Auto von oben durch ein Stadt lenken und komische Missionen erfüllen? Dass der Spielspaß erst viel später kommt, haben uns Massen an Leserzuschriften gezeigt.

Demonworld 10/1997, 84 %



Autsch: Das saß! Ausgerechnet im ersten GameStar hatten wir den Tester-GAU. Unfertige Testversion, Versprechen gutwilliger Entwickler (»Das kriegen wir noch hin!«) – und ein fast unspielbares Programm.

Jahren, in denen die gebeutelten Simulations-Fans mal Grund zur Freude haben: **Falcon 4.0** (92 %) erscheint auf den Radarschirmen – schön, schnell und stark donern virtuelle Piloten darin über die Landschaft. Ach ja, auch zu **Duke Nukem Forever** gibt es Neues. Die Entwickler steigen von der **Quake 1**- auf die **Unreal-Engine** um. Das Programm könne dadurch ein wenig später erscheinen, meint Entwickler 3D-Realms. Ungefähr im Frühjahr '99.

1999: Mutige Rittersleut'

Anfang '99 steht die Redaktion vor einem Dilemma. Anlass ist **Baldur's Gate**. Die meisten Redakteure finden das Programm schlicht toll – einziger Einwand gegen eine Titelstory: Rollenspiele, so die Erfahrung, interessieren kaum jemanden. Trotzdem gehen wir das Risiko ein und werden nicht

nur mit einem schicken Cover belohnt, sondern auch mit Zustimmung bei der Leserschaft. **Baldur's Gate** (89 %) wird verdienstermaßen ein Erfolg an der Ladentheke.

Gerade deutsche Spieler stehen im Ruf, ein Faible für historische Szenarios zu haben. Im Herbst '99 kommen sie voll auf ihre Kosten: **Age of Empires 2** (93 %) setzt neue Maßstäbe im Echtzeit-Genre. Vor allem die Formations-Befehle erweitern die taktischen Möglichkeiten. Fast zeitgleich kommt dann ein Spiel, auf das wir seit Bestehen von GameStar warten: **Command & Conquer 3** – doch viele Spieler sind enttäuscht. Beispielsweise, weil die Screenshots auf der Packungsrückseite viel besser aussehen als das Spiel selbst – was wir in einem Report aufdeckten. Trotzdem geben wir als Serien-Fans nach nächtelangen Sessions eine im Rückblick zu hohe Wertung (erst 90 %, dann 89 %).

Trend-Titelbilder

Anno 1602 3/98

Bei den Die-Siedler-ge-wöhnten Aufbaufans war Anno 1602 lange Zeit kein Thema – bis zum Februar 98. GameStar brachte als erstes Heft das Spiel als Coverbild nebst Vorab-test. Und ahnte damit den immensen Erfolg des deutschen Super-Sellers voraus. Ein echtes »Trend-Cover« also.



Die Sims 3/00

Spielermagazine bringen Action- und Echtzeitstrategie auf dem Cover, und eine Explosion schadet nie – so die eiserne Regel. Die Sims-Dame war in soweit ein sehr gewagtes Titelbild, hat aber den Trend vorweg genommen: Die Sims ist mittlerweile das bestverkaufte PC-Spiel!



Counterstrike 2/01

Go, go, go: Wir hatten die Half-Life-Mod Counterstrike als erstes Magazin auf dem Cover – und bekamen anschließend neben ungeheurer viel Lob auch viele wütenden Protestschreiben von Alt-»Counter« über allzu viele Newbies auf den Servern.



1999: Stark auf leisen Sohlen

Eine kleine Revolution im Actionbereich leitete **Dark Project** (86 %) ein – erstmals geht aus der Ich-Perspektive nichts mehr ohne Schlei-chen. Christian Schmidt schreibt begeistert: »Dark Project stellt mal eben das ganze 3D-Action-Konzept auf den Kopf und erschafft damit ein neues Spielprinzip.«

Gesamte Seitenanzahl der bisherigen GameStar-Ausgaben:
14.176



Unreal 7/98

Unreal galt mal als über-ehrgeiziges Projekt, das viel versprach, nichts halten würde – und überhaupt technisch chancenlos gegenüber id Software wäre. Peter Steinlechner sicherte uns exklusiv die Titelstory – und belehrte Zweifler eines Besseren.



Operation Flashpoint 7/01

Es tauchte fast aus dem Nichts auf – und schlug umso mehr ein. Besonders Petra Schmitz gefielen die Schießereien auf dem virtuellen Schlachtfeld so gut, dass wir den Taktik-Shooter als einziges deutsches Magazin auf Cover nahmen. Seine vielen Fans sind immer noch begeistert.

Diese Idee hat langfristige Auswirkungen aufs Genre wie sonst nur wenige Titel – seit **Thief** (so der Name in Amerika) erscheinen immer mehr Shooter mit Schleich-Levels, etwa **No One Lives Forever** (91 %). Für Actionfans steht der Jahresausklang '99 im Zeichen des Internets: Erst sorgt **Unreal Tournament** (88 %) für Spaß im Netz, wenig später legt id Software nach. GameStar hievt mit **Quake 3** erstmals ein auf Multiplayer-Partien ausgelegtes Programm aufs Cover. Ach ja, zu **Duke Nukem Forever** gibt es '99 Neues: keine fertige Version, wie versprochen, sondern acht frische Screenshots.

2000: Sims allein

Eine junge Dame kommt aufs Cover, stellvertretend für **Die Sims** (87 %). Obwohl der Mega-Erfolg noch nicht abzusehen ist, überzeugt uns die Alltags-Simulation von Will



Baldur's Gate 2/99

»Schade, dass Rollenspiele praktisch tot sind!« Alles sprach gegen ein Titelbild. Uns war's egal: Baldur's Gate – und ein wenig auch unser Cover – läutete die Trend-Wende ein. Baldur's Gate schaffte den Einstieg auf Platz 1 der Charts.

Stronghold 11/01

Es war echt schrecklich: Wochenlang mussten wir hören, wie Heiko Klinge von Stronghold schwärmt. Und nicht mehr aufhören wollte. Wir entschlossen uns zur Radikalkur: Das Strategiespiel kommt – bei uns zuerst – aufs Cover. Andere Magazine bekriftelten lieber Kleinigkeiten, doch die Käufer liebten Stronghold.



Wright sofort. Und so flattern denn wochenlang Sätze durch die Redaktion wie »Meine hatte gestern ihre erste Verabredung.«, oder »Was soll ich tun? Der sitzt immer nur vorm Fernseher und säuft.«

2000: 3D-Revolution

Anfang 2000 erscheint die erste 3D-Karte mit dem Namen Geforce – Beginn des En-

Bislang erschienene Previews:
710

Uncoole Titelbilder

Der un-trendigste Trend



Battlezone 4/98
Was für ein tolles Spiel! Wir mochten Battlezone wirklich gerne und verkündeten die Geburt eines neuen Untergenres. Nur hat das niemanden interessiert: Trotz verdienter Wertung von 89 Prozent blieb der Mix aus Action und Echtzeit-Strategie ein Ladenhüter, unser Cover ein Griff daneben.

Das hässlichste Cover



Forsaken/InComing 5/98
Erinnern Sie sich noch an Forsaken oder InComing? Wir auch nicht. Trotzdem schenkten wir den beiden kunterbunten Actionspielen das hässlichste Titelbild unserer Karriere – obwohl Anno 1602 dann doch die größere Schrift und den größten Test bekam.

Die falscheste Entscheidung

Populous 3 12/98
Anruf beim Hersteller: »Schickt uns mal eine coole Grafik für Half-Life.« Wir warten immer noch. Drei unbrauchbare Artworks trudelten ein, dann mussten wir uns notgedrungen für das halbinteressante Populous 3 entscheiden. Heute wissen wir: Selbst die mieseste Half-Life-Grafik hätte uns mehr gebracht. Mehr Verkäufe, mehr Respekt, ...



Die gewagteste Titelstory



Half-Life x 2 8/99
Beim Besuch bei Valve erfuhren wir ein paar nebulöse Andeutungen zu Half-Life 2, aber viel zu Team Fortress 2 und Opposing Force. Hart an der Grenze der seriösen Titelgestaltung machten wir daraus »Half-Life mal 2«, mit winzigem »x«...

Das mieseste Cover-Spiel



New Worlds 9/99
Verzweiflung: Heft fast durch, kein Titelthema in Sicht. Die Rettung: Nach England fliegen und das potenziell gute Star Trek New Worlds als Titelstory previewen. Schade, dass das Coverbild dröge und das Spiel später eine 1A-Enttäuschung wurde.



des von 3Dfx und ihrer Voodoo-Produktpalette. Ein anderer Umschwung findet erst gar nicht statt, wenn er auch von vielen Leuten sehnsüchtig herbeigewünscht wird: der von Windows zu Linux. Eine Zeit lang sieht es aus, als könne er glücken, heutzutage glauben nur noch notorische Optimisten an das unabhängige Betriebssystem.

Im Spätsommer 2000 sorgt wieder Blizzard dafür, dass Computerspieler sich nicht

allzu lange den Sonnenstrahlen aussetzen – und für noch mehr neue Freunde von Rollenspielen. **Diablo 2** (91 %) heißt das Suchtmittel, mit dem sich einige Hunderttausend ins dunkle Kämmerlein einschließen. Auch Markus Schwerdtel bekennt: »Das Spiel schafft es, mich stundenlang mit immer neuen kleinen Belohnungen bei der Stange zu halten.« Das fast gleichzeitig veröffentlichte **Deus Ex** (88 %) begeistert mit starken Rollenspiel-Elementen. Seine interessante Science-Fiction-Welt spricht auch Spieler an, die sonst eher auf Magier und Orks stehen.

Ach ja, wenig Neues von **Duke Nukem Forever** – man arbeite unter anderem am Aussehen der Hauptfigur, sagt 3D Realms.

2001: Militärische Spiele

Die Soldaten in **Half-Life** – sie waren der Anfang von dem, was längst das beliebteste

Multiplayer-Spiel im Internet ist. GameStar hat **Counterstrike** (89 %), die Modifikation des Valve-Programms, als erstes PC-Spielemagazin auf dem Titel. Das sorgt, anfangs zum Leidwesen altdienstlicher Server-Hasen, für zahlreiche »Newbies«. Auch jetzt noch ist das Programm extrem beliebt, jeden Tag ballern sich bis zu 90.000 Teilnehmer gleichzeitig online Kugeln um die Ohren.



Operation Flashpoint: Militärische Abenteuer, die unter die Haut gehen (7/01, 88 %).

GameStar komplett

Die komplette PC-Spielegeschichte der letzten fünf Jahre können Sie online in GameStar nachlesen – jedenfalls, wenn Sie Abonnent von **GameStar.de-Premium** sind. In diesem exklusiv für Mitglieder reservierten Bereich auf unserer Web-Seite finden Sie alle bisherigen GameStar-Artikel mit Bildern als PDF-Dokument, sogar die **geheime Nullnummer**. Hier können Sie selbst nachlesen, was sich in der Entwicklung von Diablo 2 so alles getan hat, oder welche Macht-Fähigkeiten Kyle Katarn im ersten Jedi Knight hatte. Auch, was im Test zu Half-Life stand oder warum Stronghold uns so gut gefiel – sämtliche Infos und noch viele weitere Features bekommen Sie für einen Mitgliedsbeitrag von gerade mal 3 Euro im Monat (Abonnenten des GameStar-Hefts: 2 Euro).

→ GameStar.de/premium



Tortenschlacht



Normalerweise erstellt unser Titel-Layouter Hannes Helfer Aufmacher-Grafiken am Mac. Unsere Torte ließ er von einem Profi backen; wir haben sie nach den Fotoaufnahmen vollständig verputzt.

Jubiläums-Chat Den GameStar, den ich nicht vergesse...

Plauschen Sie mit uns – im Online-Chat auf GameStar.de können Sie die Redateure nach deren spannendsten, chaotischsten oder schönsten Momenten bei GameStar befragen. Die Chats finden jeweils von 18 bis 19 Uhr statt.



Dem kann auch die Diskussion nach dem Schulmassaker von Erfurt nichts anhaben. Im Gegenteil: Große Teile der Szene fühlen sich von vielen entstellenden Artikeln in der allgemeinen Presse eher zusammengeschießt. Übrigens hatten wir bereits lange vorher die unsachliche Berichterstattung angeprangert: im großen Report »Die üblichen Verdächtigen«, gedruckt in GameStar 1/00.

Mitte 2001 erscheint das zweite wichtige Spiel mit militärischem Hintergrund: **Operation Flashpoint** (87 %), in dem man mehrere Vehikel selbst steuern darf, sich auf virtuellen Schlachtfeldern bewährt und auf einer ausgedachten Insel gegen Russen antreten muss. Petra Schmitz: »Der eigentliche Grund für meine regelmäßige Rückkehr zu Flashpoint ist das mitreißende Gefühl, ein Teil des Ganzen zu sein.«

Wenig später weist das Hardware-Ressort von GameStar auf Beunruhigendes hin: Microsoft schnüffelt Computer aus – per Spionagefunktion in **Windows XP**. Wie Sie die lästige Spionage verhindern können, erfahren Sie in GameStar. In Sachen **Duke Nukem Forever** gibt es Mitte 2001 ein neues Video mit Spielszenen. Immerhin.

2002: Echte Städte

Auch die ersten Monate 2002 laufen richtig gut. Und dabei kommt das veröffentlichenreiche vierte Quartal erst noch, denn die heiß erwarteten **UT 2003** sowie **Age of Mythology** verzögern sich. Dass es deutlich zügiger geht, hat kürzlich erst das tolle Action-Rennspiel **GTA 3** (90 %) gezeigt – und gleichzeitig demonstriert, wie spannend glaubwürdige 3D-Welten sein können. Auch Blizzard hat gerade wieder zugeschlagen: **WarCraft 3**



WarCraft 3: Fast perfektes Spiel von Blizzard (8/02, 93 %).

ist deren drittes Programm während der GameStar-Zeit und ihr am höchsten bewertetes. Satt 93 Prozent räumt es im Test in Ausgabe 8/02 ab. Ob freilich **Duke Nukem Forever** in den Ladenregalen auftauchen wird, bleibt unklar. Bislang deutet jedenfalls, nach über fünf Jahren Entwicklungszeit, noch immer nichts auf einen nahenden Release hin. **PS**