



Die besten Spiele des Jahres

# GameStar Awards 1999

Satte 362 Spiele testete GameStar 1999. Jetzt hat die Redaktion abgestimmt: Welche Titel waren für uns die Highlights des Jahres?

Die Jahrtausendwende ist überstanden, und GameStar blickt zurück auf ein spannendes Jahr Spielegeschichte. Für die einen war 1999 das Jahr der Echtzeit-Strategie – mit **Command&Conquer 3** und **Age of Empires 2** erschienen die am heißesten ersehnten Strategiehits der letzten Jahre. Für die anderen ist es das Jahr der Rollenspiele – mit **Baldur's Gate** setzte ein Revival des totgeglaubten Genres ein. Wieder andere feiern 1999 als Durchbruch der Multiplayer-Actionspiele.

## Die Experten stimmen ab

Für Sie griffen unsere GameStar-Genreexperten zu den Stimmzetteln. Was waren für uns die Hits 1999? Unter allen

dieses Jahr getesteten Spielen prämiieren wir das Programm, das durch geballten Spielspaß und Perfektion den Titel »Spiel des Jahres« verdient hat. Die neun Mit-Favoriten, die den Thron knapp verpaßt haben, wollen wir Ihnen natürlich auch nicht vorenthalten. Zu-

dem gibt's haufenweise Sonderpreise: In fünf Kategorien küren wir für das Jahr 1999 unter anderem das Spiel mit der besten Grafik, das beste Multiplayer-Spiel und die beste Spielwelt. Schon gespannt auf die Gewinner? Dann lesen Sie schnell weiter. **CS**

## Jahresrückblick – warum erst jetzt?

Daß Sie den GameStar-Jahresrückblick erst in der Februar-Ausgabe lesen, hat einen guten Grund. Wir bestimmen das Jahr nicht nach den Hefnummern 1/99 bis 12/99; dann würde 1999 nämlich schon im Dezember 1998 beginnen und im November '99 enden. Spiele, die im Dezember erschienen sind,

kämen nicht ins Kandidatenfeld – das wäre unfair. Deshalb küren wir das Spiel des Jahres erst jetzt – und zwar unter allen PC-Spielen, die im Kalenderjahr 1999 erschienen sind. Dadurch tauchen in unserer Liste auch brandaktuelle Titel wie **Ultima 9** auf, dessen englische Fassung '99 erschien.





# Age of Empires 2

**D**as GameStar-Buch der Rekorde führt Age of Empires 2 mit einer bislang einzigartigen Höchstleistung: Es ergatterte 93%, die höchste Spielspaß-Wertung, die GameStar je verliehen hat. Diese Auszeichnung hat sich das Echtzeit-Strategiespiel der Ensemble

bis zum Jahresende '99 wurden in Deutschland über 300.000 Stück verkauft (zum Vergleich: nur ein Bruchteil aller PC-Spiele erreicht überhaupt die 100.000er-Grenze).

## Echtzeit-Strategie vom Feinsten

Schon in der Ausgabe 11/99 waren unsere Tester begeistert über die Qualitäten von Age of Empires 2, jetzt nahmen unsere Genre-Experten das Spiel noch einmal unter die Lupe. Das Ergebnis war eindeutig: Age of Empires 2 gehört oben aufs Treppchen.

**Martin Deppe:** »Keinem Spiel gelang es 1999 so gut, ein Spielprinzip auszureizen und zu perfektionieren, wie Age of Empires 2. Aus dem üblichen System »Basis bauen, Gegner vernichten« kitzelte Ensemble die feinsten Nuancen heraus. Ob Land- oder Seemacht, Einmauern oder Angreifen, Qualität oder Quantität der Einheiten – mit jeder Taktik sind Erfolge möglich. Gegen den 3D-



Richtiges **Armee-Management** ist in Age of Empires 2 Pflicht. Eines der Highlights: Die sinnvollen Formationsbefehle für Ihre Truppen.

Trend in Echtzeit-Strategiespielen stemmt sich Age of Empires 2 mit schönen, detaillierten Gebäuden und schick animierten Pixel-Einheiten. Die Vielfalt des Spiels ist flächendeckend: Einzelspieler werden ebenso glücklich wie Multiplayer-Fans, Einsteiger haben genauso ihren Spaß wie Echtzeit-Profis.«



Nur wer mauert, gewinnt. Ohne **Bollwerke** halten Sie feindlichen Anstürmen nicht stand.

Studios redlich verdient. Im heißen Wettstreit hängte es im Herbst 1999 den Favoriten Command&Conquer 3 ab. Inzwischen steht das Spiel nicht nur in der Gunst des Publikums ganz oben, sondern ist auch kommerziell ein Erfolg;

## Wählen Sie Ihr Spiel des Jahres

Die GameStar-Redaktion hat ihre Favoriten des Jahres 1999 bestimmt. Jetzt sind Sie dran: Sagen Sie uns, welche drei Spiele Ihrer Meinung nach die Besten des Jahres waren. Zugelassen sind alle Titel, die in den GameStar-Ausgaben 2/99 bis 2/00 getestet wurden – populäre Spiele wie StarCraft oder Half-Life scheiden

damit leider aus, da sie bereits 1998 erschienen sind.

### Wie funktioniert's?

Auf unserer Mitmachkarte (ist vor der Seite 157 eingeklebt) finden Sie diesmal eine Extrafrage zum Spiel des Jahres. Tragen Sie dort die drei Kandidaten ein, die Ihrer Meinung

nach die Auszeichnung mit dem Leserpreis für das Jahr 1999 verdient haben. Schicken Sie dann die frankierte Karte an uns ein. Dadurch nehmen Sie außerdem automatisch an unserer monatlichen Verlosung von Preisen im Wert von über 10.000 Mark teil (mehr dazu auf Seite 154).







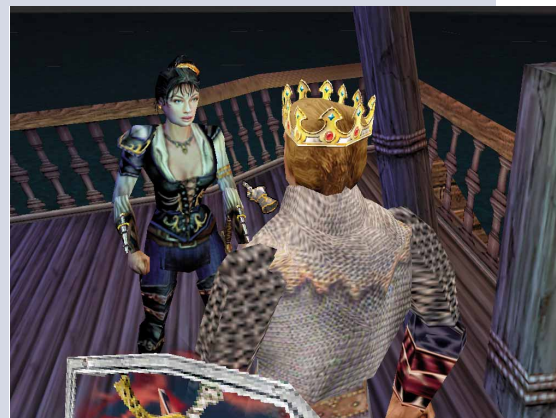
**GameStar  
Award 1999**  
2. Platz der Kategorie:  
**Bestes Spiel**

**Genre:**  
Rollenspiel  
**Hersteller:**  
Origin  
**Getestet in:**  
2/00  
**Wertung:** 92%

# Ultima 9

Fünf Jahre hat das Warten auf die Rückkehr des Avatars gedauert, im Dezember meldete sich die Ultima-Serie dann mit Pauken und Trompeten zurück. Die herausragenden Merkmale: Eine realistische Spielwelt, tolle Story und enorme Hardwareanforderungen. Die deutsche Version erscheint zwar erst dieser Tage, die US-Fassung war aber auch bei uns schon 1999 zu haben. Deshalb schaffte Ultima 9 den Sprung in diese Bestenliste.

**Mick Schnelle:** »Zwei der charakterstärksten Figuren der Spielgeschichte sind zurück: Der glorreiche Avatar kämpft gegen den Erzschorke Guardian in einer würdigen Fortsetzung der epischen Ultima-Saga. Die Story um verdrehte Tugenden ist geschickt mit den Abenteuern des Spielers verwoben; und das in einer Spielwelt, die bei Details und Optik ihresgleichen sucht. Ein herrliches Rollenspiel für Entdecker mit dicken PCs.«



**GameStar  
Award 1999**  
3. Platz der Kategorie:  
**Bestes Spiel**

**Genre:**  
Sportspiel  
**Hersteller:**  
EA Sports  
**Getestet in:**  
1/99  
**Wertung:** 92%

# NHL 2000

1999 triumphierte NHL 2000 über alle anderen Sportspiele: Die eisige Jagd auf den Puck kam der Perfektion wieder ein klitzekleines Stück näher. Highlight diesmal: Verspielte Käufer durften den Spielern mit eingescannten Photos ihre Gesichtszüge verpassen. Apropos Gesichter: Die sind bei allen Spielern lebens echt animiert. Ob jubelnd aufgerissene Münder oder wilde Protestschreie – NHL bringt's perfekt rüber.

**Michael Galuschka:** »Angesichts der packenden Partien auf dem Eis von NHL 2000 würde sich so mancher deutsche Hockeyverein verschämt auf die Strafbank verdrücken. EA Sports hat ordentlich am Tempo und an der KI gedreht; das Ergebnis sind Schlagstaffetten vom Feinsten und herrliche Tore. Die ausgefeilte Spielmechanik und die super-schicke Präsentation katapultieren NHL locker in unsere Bestenliste.«



**GameStar  
Award 1999**  
4. Platz der Kategorie:  
**Bestes Spiel**

**Genre:**  
Action-Rollenspiel  
**Hersteller:**  
Looking Glass  
**Getestet in:**  
10/99  
**Wertung:** 90%

# System Shock 2

Ein marodes Raumschiff, Sie als einziger Überlebender in der technologischen Hölle: Dieses Szenario riß die Tester reihenweise zu Begeisterungstürmen hin. Die Rollenspiel-Elemente in System Shock 2 waren mit jeder Menge 3D-Action versetzt. Dank der dichten Handlung schlitterten Sie von einer Katastrophe in die nächste, schweißnasse Hände an der Maus waren dadurch praktisch vorprogrammiert.

**Christian Schmidt:** »Hut ab vor Looking Glass: Was System Shock 2 auszeichnungswürdig macht, ist die perfekte Mischung der Spielelemente. Rollenspiel, 3D-Action und eine Prise Adventure sind so gut ineinander verzahnt, als hätten sie schon immer zusammengehört. Die Stimmung ist perfekt, jedes Geräusch nagt an den Nerven. Mich hat die Atmosphäre sofort gefangen genommen und nicht mehr losgelassen.«



**GameStar  
Award 1999**  
5. Platz der Kategorie:  
**Bestes Spiel**

**Genre:**  
Echtzeit-Strategie  
**Hersteller:**  
Westwood  
**Getestet in:**  
11/99  
**Wertung:** 90%

# C&C 3

Das Spiel, das 1999 am heißesten erwartet wurde, heißt Command&Conquer 3. Westwoods aufgebohrter Echtzeit-Veteran stürmte sofort die Hitlisten, inzwischen sind allein in Deutschland über eine halbe Million Stück verkauft. Nebenbei wurde das Spiel zum umstrittensten Titel des Jahres: Viele Fans waren enttäuscht, weil versprochene Neuerungen fehlten. **Martin Deppe:** »Allen Unkenrufen zum Trotz: Command&Conquer 3 ist ein ex-

zellentes Spiel. Die Atmosphäre in der Kampagne stimmt, mit den Kriegsparteien Nod und GDI kann ich mich dank der Zwischenfilme viel leichter identifizieren als mit Völkern anderer Strategiespiele. Das bewährte Spieldesign funktioniert – ich fühle mich sofort wie zu Hause. Letztendlich ist für uns der Spielspaß ausschlaggebend, und der ist bei C&C 3 durch gute Spielbalance und packende Missionen gesichert.«







**GameStar  
Award 1999**  
6. Platz der Kategorie:  
**Bestes Spiel**

Strategie  
Firaxis  
90% in 6/99

## Alpha Centauri

Es dauerte fast vier Jahre, ehe das bis dato perfekte globale Strategiespiel, Civilization 2, vom Thron gestoßen wurde. Und zwar vom (inoffiziellen) Nachfolger: Firaxis, die Firma des Civilization-Vaters Sid Meier, erschuf mit Alpha Centauri ein kleines Meisterwerk.

**Gunnar Lott:** »Manchmal verbirgt sich in der häßlichsten Muschel die schönste

Perle. Alpha Centauri sieht bieder aus, gleicht das aber durch taktische Raffinesse aus. Keine Partie ähnelt der anderen, zig Strategien führen zum Erfolg. Vor allem die Computergegner agieren äußerst clever und »menschlich«. Das gute Addon Alien Crossfire erhöht mit neuen Völkern und Technologien die Wiederspielbarkeit noch mal deutlich.«



**GameStar  
Award 1999**  
7. Platz der Kategorie:  
**Bestes Spiel**

Rollenspiel  
BioWare  
89% in 2/99

## Baldur's Gate

War es das Verdienst des Spiels oder eines gut gewählten Erscheinungsdatums? Tatsache ist, daß dem tapfer vorschreitenden Baldur's Gate eine wahre Flut von Rollenspielen folgte. Und das in einem Genre, dem viele noch vor einem Jahr den Totenschein ausgestellt hätten.

**Jörg Langer:** »Die Aufgabe von Rollenspielen sollte nicht sein, den Spieler

mit Tabellen zu erschlagen, sondern eine glaubwürdige Welt zu erschaffen. Baldur's Gate gelingt das in vorbildlicher Weise. Klar, AD&D-Fans dürfen mit Wonne an ihrem Charakter basteln, aber auch ohne Rechnerei machen die knackigen Kämpfe Spaß. Auf Ihrer Reise bestaunen Sie quasi nebenbei exzellent gezeichnete Pixel-Landschaften.«



**GameStar  
Award 1999**  
8. Platz der Kategorie:  
**Bestes Spiel**

3D-Action  
Epic Games  
88% in 9/99

## Unreal Tournament

Quake 3 sollte als erstes großes Actionspiel ganz auf Multiplayer-Kämpfe setzen, doch Unreal Tournament war schneller: Der Unreal-Ableger verzichtete auf eine Solokampagne und konzentrierte sich als erster voll auf Mehrspielermodi. Spielergruppen mit schwacher Besetzung füllen die Levels einfach mit den cleveren computergesteuerten Bots auf.

**Peter Steinlechner:** »Leckere Grafik hatte ja schon Unreal, dafür war der Mehrspielermodus dort eher durchgewachsen. Ein Manko, das Unreal Tournament vollkommen ausbügelt. Großes Plus sind die vielen Spielmodi, die über das bekannte Deathmatch hinausgehen. Gute Bots und nette Levels komplettieren die umfangreiche Ausstattung.«



**GameStar  
Award 1999**  
9. Platz der Kategorie:  
**Bestes Spiel**

Taktikspiel  
SirTech  
88% in 6/99

## Jagged Alliance 2

Nach mehreren Verschiebungen erschien im April endlich SirTechs lang erwartetes Taktikspiel. Und bewies, daß sich Geduld oft auszahlt: Das Söldner-Epos glänzte mit einem hervorragenden Kampfsystem und einer umfangreichen Kampagne. Wer das Spiel noch nicht kennt, hat jetzt die Chance: Jagged Alliance 2 ist gerade als Budget-Schnäppchen erschienen.

**Martin Depp:** »Für Fans von Taktikschlachten gibt es keine Alternative zu Jagged Alliance 2. Das ausgeklügelte Spielprinzip wurde konsequent verbessert, die Spielwelt wirkt echt. Da verschmerze ich auch die etwas biedere Grafik. Mich hat vor allem eines beeindruckt – wie einem die eigenen Söldner in Windeseile ans Herz wachsen.«



**GameStar  
Award 1999**  
10. Platz der Kategorie:  
**Bestes Spiel**

3D-Action  
Legend  
87% in 1/00

## Wheel of Time

Es war die Überraschung des ausgehenden Jahres: Ausgerechnet die Adventure-Schmiede Legend präsentierte, nach jahrelanger Schaffenspause, ein reinrassiges 3D-Actionspiel. Als Magierein Elayna zaubern Sie sich durch die Fantasy-Welt und rösten gruselige Monster.

**Rüdiger Steidle:** »Die Levels von Quake 3 mögen mit Rundungen und Technik-

Tricks aufwarten, die schönsten Bauwerke gibt's aber immer noch in Wheel of Time zu bewundern. Weil andere 3D-Actionspiele auf Mehrspielermodi setzen, fällt die geniale Story doppelt auf. Multiplayer-Freunde freuen sich trotzdem über den originellen Citadel-Modus. Für mich der schönste Solo-Shooter des Jahres.«



# Sonderpreis: Spielwelt

Mit diesem Preis belohnen wir einen glaubwürdigen Hintergrund, der sich im Spiel auch auswirkt, stimmige Atmosphäre und eine spannende Story.



## Ultima 9

Einen eindeutigeren Sieger hätte man wohl kaum finden können: Origins wunderschönes 3D-Rollenspiel Ultima 9 »Spielwelt« neu, indem es eine so reichhaltige, realistische und aufregende Umgebung bietet wie kaum ein Spiel zuvor. Sie lenken Ihren Helden, den tugendhaften Avatar, durchs lebendige

Britannia mit seinen zahlreichen Bewohnern, grausamen Monstern und tiefen Dungeons. Dabei gibt's keine merklichen Level-Grenzen, alles ist aus einem Guß. Jörg Langer kleidete seine Begeisterung im GameStar-Test in die Worte: »Ultima 9 ist nicht nur das beste Rollenspiel seit langer Zeit, sondern auch richtungsweisend für andere Genres.«



Genre:  
Rollenspiel  
Hersteller:  
Origin



## System Shock 2

Obwohl Ultima 9 dominiert, ist auch das Verfolgerfeld hochkarätig besetzt. Stärkster Mitbewerber: Das nervenzerfetzende Action-Rollenspiel System Shock 2 von Looking Glass. Sie sind der letzte Überlebende auf einem Raumschiff voller Leichen, hinter jeder Ecke lauern Zom-

bies, obendrein haben Sie's mit einer unbekannten Intelligenz zu tun. Trotz starker Action-Anteile steht die klaustrophobische Stimmung in den Gängen der logisch aufgebauten »von Braun« im Vordergrund. Das Spieldesign und die Story sind durchdacht und spannend.



Action-Rollenspiel  
Looking Glass



## Outcast

Outcast setzt ganz auf eine hübsche Voxel-Engine, die das Spiel deutlich von der Konkurrenz abhebt. Cutter, einen Soldaten von der Erde, hat es auf den Alien-Planeten Adelpha verschlagen, nun muß er nach Hause finden – und nebenbei den Planeten retten. Die Designer

haben sich größte Mühe gegeben, Leute und Kultur Adelphas glaubwürdig zu machen, bis hin zu fremdartigen Namen. Cutter kann frei durch die Welt rennen und alle Bewohner ansprechen, die auch passend antworten – dadurch wirkt Adelpha unglaublich lebendig.



Action-Adventure  
Infogrames



## Jagged Alliance 2

Nach langer Verspätung traf SirTechs Taktik-Epos Jagged Alliance 2 im April 1999 in der Redaktion ein – und legte sie fast lahm. Als Anführer einer Söldnertruppe die Bananenrepublik Arulco von der Diktatorin Deidrana zu befreien, war nicht nur für unseren begeisterten Tester

Martin Deppe Ehrensache. Besonders gelungen ist die freie Kampagne, die dank reichlich Rollenspiel-Elementen trotz schwacher Grafik für ein ordentliches »Mittendrinn«-Gefühl sorgt, wenn Sie Arulco Stadt um Stadt erobern. Clevere Gegner brachten Leben auf das Spielfeld.



Taktikspiel  
SirTech



## Command&Conquer 3

Viel Feind, viel Ehr: Westwoods Echtzeit-Strategiespiel Command&Conquer 3 besitzt dank der spannenden Kampagne, den zahlreichen stimmungsvollen Videos und den raffinierten Schlachtfeldern eine überzeugende Spielwelt. Sie übernehmen in den beiden opulent präsentier-

ten Kampagnen wahlweise die »gute« GDI oder die »böse« Nod im Kampf um nichts weniger als die Herrschaft der Erde. Sciencefiction-Elemente wie Futuro-Waffen und das außerirdische Tiberium-Mineral passen in die Welt und machen auch spielerisch Sinn.



Echtzeit-Strategie  
Westwood



# Sonderpreis: Innovation

Welche Spiele haben ihren Genres neue Impulse gegeben?

Unser Sonderpreis zeichnet besonders gute Ideen aus.



**Genre:**  
Action-Adventure  
**Hersteller:**  
Looking Glass

## Dark Project

Ein verblüffender Ansatz wirbelte Anfang des Jahres unter den 3D-Spielen Staub auf: Das Action-Adventure Dark Project setzte nicht auf rohe Gewalt, sondern auf List und Heimlichkeit. Andere Helden mähen Hundertschaften von Gegnern nieder, der Meisterdieb Garrett aber hat keine Superkräfte; wenn er von Wachen umzingelt wird, ist's aus. Also

drückt er sich in schattige Ecken, anstatt vorzustürmen, schickt Feinde per Knüppelschlag ins Reich der Träume und vermeidet jedes laute Geräusch. Das funktioniert so perfekt, daß Christian Schmidt beeindruckt feststellte: »Dark Project stellt mal eben das ganze 3D-Action-Konzept auf den Kopf und erschafft ein neues Spielprinzip.«



**Genre:**  
Echtzeit-Strategie  
**Hersteller:**  
Sierra

## Homeworld

Als erstes Echtzeit-Strategiespiel verlagert Homeworld seine Schlachten in die Tiefen des Weltalls. Keine Planetenoberfläche gibt vor, auf welcher Ebene die Kämpfe stattfinden. Ihre Truppen nutzen alle drei Dimensionen. Das heißt, daß Angriffe auch von oben oder

unten erfolgen können. Die Steuerung ist an diese komplexe Spielumgebung gut angepaßt. Vor allem die Formationsbefehle machen in den Raumschlachten Sinn. Die ersten Nachahmer stehen schon in den Startlöchern – unter anderem Conquest von Digital Anvil.



**Genre:**  
Fußballmanager  
**Hersteller:**  
Heartline

## Kurt

Schon vor Kurt haben Fußballmanager versucht, die Partien Ihrer Mannschaft in Echtzeit zu berechnen – glaubwürdig funktioniert hat das allerdings nie. Erst das Spiel mit dem dämlichen Namen schaffte es, alle Ballwechsel und Spielerbewegungen auf dem Rasen situa-

tionsgetreu darzustellen. Und das nicht nur für das Spiel Ihrer Mannschaft, sondern für sämtliche Matches. So können Sie nur durch Zusehen während der Partie Schwachstellen erkennen und Teammitglieder auswechseln – ein wichtiger Schritt in Richtung Realismus.



**Genre:**  
Action-Adventure  
**Hersteller:**  
Eidos

## Soul Reaver

Es ist eine von diesen genialen Ideen, die eigentlich ganz simpel klingen. In Soul Reaver besteht jeder Level aus zwei parallelen Ebenen – der »echten« Welt und der Schattenwelt. Der Clou: Die beiden Dimensionen sind im Grunde gleich aufgebaut, unterscheiden sich aber in

Details: Die Säule, die in der einen Welt noch steht, ist in der anderen umgestürzt. Dieses Konzept nutzt Soul Reaver konsequent für sinnvolle Rätsel. Wenn's auf der einen Ebene nicht mehr weitergeht, wechseln Sie zur anderen und suchen dort nach Hinweisen.



**Genre:**  
Rollenspiel  
**Hersteller:**  
Bioware

## Baldur's Gate

Gerade waren die Lebenszeichen des Rollenspiel-Genres am verblassen, da sorgte Baldur's Gate mit einer Infusion Echtzeit-Taktik für ein Revival. Statt in einem komplizierten Kampfsystem kloppt sich Ihre Party in Echtzeit mit den Gegnern – und das trotzdem getreu

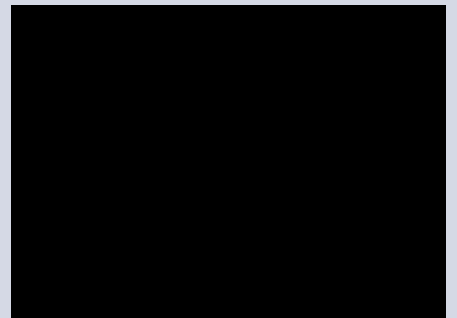
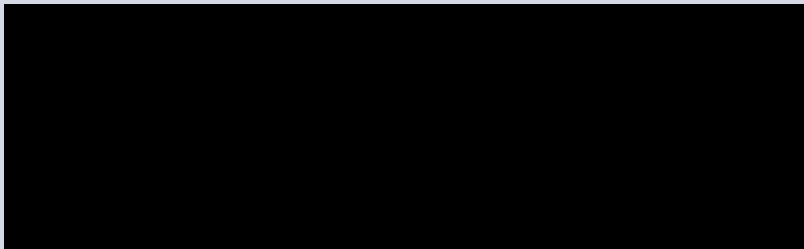
dem strengen AD&D-Regelsystem. Unübersichtliches Gewusel und Tohuwabohu vermied Baldur's Gate geschickt durch die genial-einfache Bedienung; allem voran die Pausenfunktion, mit der Sie den eingefrorenen Helden bequem Befehle geben konnten.



# Sonderpreis: Grafik

Klasse Grafik war 1999 keine Seltenheit. Wir prämiieren die Titel, deren Technik oder Detailverliebtheit uns trotzdem beeindruckt haben.

## Quake 3 Arena



### Ultima 9

Zugegeben: Die Grafik-Engine von Ultima 9 ist nicht die schnellste. Was sie leistet, sucht aber im Moment auch seinesgleichen. Im Gegensatz zu 3D-Actionspielen, die in der Regel nur begrenzte Innenräume darstellen müssen, erschafft Ultima 9 eine komplette Au-

ßenwelt mit allem, was dazugehört: Häusern, Bäumen, Menschen und freier Sicht bis zum Horizont. Besonders gelungen: Es gibt keine offensichtlichen Übergänge zwischen einzelnen Landschaftsabschnitten, keine Leveleinteilung oder »Bitte Warten«-Ladezeiten.



### NHL 2000

Schon erstaunlich, wie EA Sports ihr Eishockeyspiel jedes Jahr noch ein wenig lebensnäher gestaltet. Aber weniger einzelne Innovationen wie die animierten Gesichter haben NHL 2000 für den Grafikpreis qualifiziert, als vielmehr die rundum perfekte Präsentation. Von den

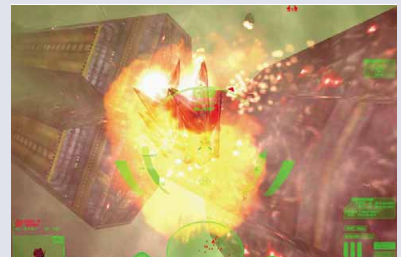
Animationen der Spieler über die Stadiongrafik bis hin zum Menüdesign wirkt alles professionell und durchdacht – hier hat sich jemand viel Mühe gegeben. Quasi nebenbei scheucht NHL die detailreichen Polygon-Spieler mit ordentlich Tempo übers spiegelnde Eis.



### Freespace 2

Traditionell war es immer die Wing-Commander-Reihe, die im Weltall neue grafische Maßstäbe setzte und die Hardware-Anforderungen nach oben schraubte. Nun füllt Freespace 2 diese Lücke. Farbenfrohe Raumschiffkämpfe gab es in dieser Qualität bisher noch

nicht zu sehen. Durchs All schweben Großraumschiffe von gewaltigen Ausmaßen, die bei ihrer Zerstörung in den wohl spektakulärsten Explosionen der letzten Zeit verglühen. Von wegen finsternes All – Freespace 2 bringt den Weltraum effektiv zum Leuchten.



### Outcast

Während alle Welt auf Polygone setzt, schickte Appeal das Action-Adventure Outcast mit Voxelgrafik ins Rennen. Das Ergebnis waren wunderschön geschwungene Hügel und eine beeindruckende Sichtweite. Als technisches Schmankerl beklebte Appeal erstmals Voxels mit Tex-

turen. Der Preis der ungewöhnlichen Technik: Weil 3D-Karten die Grafik nicht beschleunigen konnten, lief Outcast selbst auf schnellen Computern etwas zäh. Schade nur, daß sich das Experiment offensichtlich nicht gelohnt hat – Outcast 2 soll auf Polygongrafik basieren.





# Sonderpreis: Multiplayer

Netzwerk und Internet – für viele die Zukunft des Computerspiels. Wir zeichnen die Titel aus, die heute schon riesigen Mehrspieler-Spaß machen.



## Unreal Tournament

So perfekt wie Unreal Tournament von Epic Games ist kein anderes 3D-Spiel auf heiße Online-Kämpfe ausgelegt – deshalb bekam es als zweites Spiel (nach StarCraft, 1998) das GameStar-Prädikat »Multiplayer-Spaß«. Motivierend ist Unreal Tournament zwar auch im Solomodus gegen computergesteuerte Bots, aber seine wahre Domäne heißt Netzwerk

und Internet. Hardcore-Fans freuen sich über viele abwechslungsreiche Spielmodi und knapp 60 tolle Levels, Einsteiger über die perfekte Benutzerführung. Peter Steinlechner schrieb seinerzeit im Test: »Alles drin, alles dran: Unreal Tournament legt die Meßlatte für 3D-Online-Spiele ganz schön hoch.« Bislang hat sie kein anderes Programm genommen.



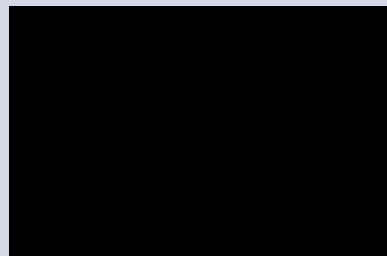
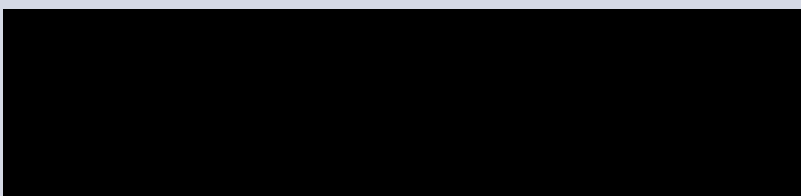
## Age of Empires 2

Abwechslung und Spieltiefe geben sich im Multiplayer-Modus von Age of Empires 2 die Hand. Das grafisch imposante Echtzeit-Strategiespiel von Ensemble bietet diverse Modi und Einstellparameter, sowie Diplomatie und Handel. Die 13 Völker – vom Mongolenstamm bis zu

den Teutonen – sind erstklassig ausbalanciert. Besonderes Lob verdient der Leveleditor: Dank der einfachen Bedienung basteln Sie im Nu perfekte Missionen mit selbst entworfenen Ereignissen. Sehr gute Zufallskarten sorgen für praktisch unbegrenzten Spielspaß.



## Quake 3 Arena



## Need for Speed 4

Per Bleifuß durchs Netzwerk, schnell den Online-Opponenten in die Bande gedrückt – so spielt sich Need for Speed 4 im Multiplayer-Modus. Das Rennspiel von Electronic Arts überzeugt mit spannenden Varianten. Neben den Wettfahrten sind vor allem die Verfolgungsjag-

den gelungen, Polizisten jagen Tempotünder zwecks Abmahnung. Wer nur einen PC hat, liefert sich im Splitscreen-Modus heiße Rennen. Ärgerlich: Jeder der Teilnehmer braucht im Netzwerk seine eigene Spiele-CD, was LAN-Wettrennen zum teuren Spaß macht.



## Fifa 2000

Mit EA Sports Fußballspiel werden selbst Sportmuffel zu Ballzauberern. Am meisten Fun bringt die Kickerei in Fifa 2000 gegen einen menschlichen Mitspieler. Dazu brauchen Sie nicht mal einen Internetzugang oder Netzwerkkarten, ein einzelner PC genügt. Das gemeinsame Spiel

vor einem Monitor klappt perfekt und sorgt für Stimmung: Wenn sich der Nebenmann über ein Gegentor ärgert, ist die eigene Freude noch mal so groß. Wenn genügend Mitspieler zusammenkommen, kann im Netzwerk sogar jeder einen einzelnen Kicker übernehmen.





# Sonderpreis: Addon

Mit diesem Preis belohnen wir Missions-CDs, die das Hauptprogramm sinnvoll ergänzen, neue Spiel-Features einbringen oder die Story intelligent fortführen.



Genre:  
3D-Action  
Hersteller:  
Valve

## Opposing Force (dt.)

Das Half-Life-Addon Opposing Force (dt.) schickt Sie nach Black Mesa zurück. Allerdings mit einer Änderung: Sie spielen diesmal nicht den strahlenden Helden Gordon Freeman, sondern einen der Soldaten, die er im Laufe der Original-Story zu Dutzenden bekämpft hat. Durch den pfiffigen Rollentausch gewinnt das Addon den Charakter einer

eigenständigen Fortsetzung und wirkt nicht aufgepöppelt. GameStar-Redakteur Peter Steinlechner war beim Test in Ausgabe 12/99 begeistert: »Für mich ist Opposing Force das Actionspiel des Jahres 1999.« Bei soviel Klasse fällt es denn auch kaum ins Gewicht, daß es an Masse etwas mangelt – bereits nach etwa 15 Stunden sind Veteranen durch.



Echtzeit-Strategie  
Blizzard

## Brood War

Blizzard stand bei der Entwicklung des ersten Addons zum Mega-Hit StarCraft vor einer schweren Aufgabe: Der nahezu perfekt ausbalancierte Multiplayer-Modus mußte erweitert werden, ohne das Gleichgewicht zwischen den Rassen zu zerstören. Die Designer haben es ge-

schaft: Brood War führt die Geschichte um die Kerrigan, die Klingenkönigin, spannend weiter und bringt sechs neue Einheiten ins Spiel, die StarCraft tatsächlich sinnvoll ergänzen. Die deutsche Version glänzt zudem durch gute Übersetzung und Synchronisation.



Strategie  
3DO

## Armageddon's Blade

Das Addon zu Heroes of Might & Magic 3 bringt sechs neue Kampagnen und ein neues Volk. Auch wenn keine Mega-Innovation enthalten ist, bietet Armageddon's Blade viel Spiel für's Geld, denn an den spannenden Schlachten tüfteln Sie mindestens ebensolange wie an

denen des Hauptprogramms. Die Verbesserungen halten sich im Rahmen, sind aber durchdacht: Minen können mit Garnisonen bewacht werden, Artillerie-kundige Helden dürfen bei Belagerungen Wachturmschüsse abfeuern. Der Schwierigkeitsgrad fordert selbst Vollprofis.



Mechspiel  
Micropose

## Pirate's Moon

Pirate's Moon ergänzt das Hauptprogramm Mechwarrior 3 um ein wichtiges neues Feature: Fast alle Addon-Missionen spielen bei Nacht. Sie übernehmen wahlweise eine von zwei Parteien: Söldner oder Piraten. Die Einsätze sind, vor allem durch die ver-

besserte Gegner-KI, anspruchsvoller geworden. Zudem wird die Grafik-Engine durch das Addon gekonnt rund-erneuert, und einige neue Gelände-merkmale (Minenfelder, Bodennebel) werten die im Hauptprogramm etwas tristen Landschaften deutlich auf.



Strategie  
Firaxis

## Alien Crossfire

Alien Crossfire ist das erste offizielle Addon zu Sid Meiers komplexem Strategiespiel Alpha Centauri. Der Konflikt, den die sieben menschlichen Fraktionen um den Alien-Planeten Alpha Centauri austragen, wird dramatisch erweitert: Neben fünf neuen irdischen Gruppierungen

kommen im Addon zwei Alien-Parteien dazu, die obendrein bitter verfeindet sind. Dadurch wird das ohnehin schon spannende diplomatische Geschehen noch abwechslungsreicher. Neue Technologien und Waffensysteme erweitern den extrem umfangreichen Fundus.



# Dann gab es noch...

Hier finden Sie eine Auswahl von dem, was uns im Spielejahr 1999 sonst noch bemerkenswert schien – auch negative Überraschungen waren dabei.

## Die größte Enttäuschung T.A. Kingdoms

Wenn man sich anschickt, zu einem seelenlosen, aber technisch brillanten Titel wie Total Annihilation einen Nachfolger zu entwickeln, sollte man sich in erster Linie darauf konzentrieren, für Atmosphäre zu sorgen. GTs T.A. Kingdoms hat leider viel zu wenig davon, dafür endlose Massenschlachten, nerviges Wechseln zwischen den Parteien während der Kampagne, durchschnittlichen Sound mit langweiligen Truppenkommentaren.



## Größter Überraschungserfolg Rollercoaster Tycoon

Der immense Verkaufserfolg von Microproses flottem Aufbauspiel Rollercoaster Tycoon hat selbst uns überrascht: Die nette Mischung aus geklauten Theme-Park-Features und eigenen Ideen hielt sich dank des narrensicheren Kirmes-Themas und Einsteigerfreundlichkeit lange in den Charts. Eine Spielwiese für experimentierfreudige Aufbau-Fans.

## Hardware-Fresser Nr. 1 Ultima 9

Kein anderes Spiel fordert die aktuelle Hardware so sehr wie Origins Meisterwerk Ultima 9 Ascension. Bei maximalen Details und größter Sichtweite kommt ein schnelles PIII-System bereits bei 800 mal 600 Pixeln ordentlich ins Ruckeln. Dafür leistet die Grafik-Engine aber auch Beachtliches: So schöne Outdoor-Umgebungen hat man zuvor noch nirgendwo gesehen.

## Die meisten Bugs Heavy Gear 2

Rekordverdächtig war die Bugdichte bei Activisions Heavy Gear 2. Mick Schnelle verzweifelte fast beim Testen: Missions-Skripts kamen oft durcheinander, die Kollegen- und Gegner-KI glänzte durch fortwährende Abwesenheit, und die Wegfindung funktionierte nur sporadisch. Skandalöserweise ist bis heute kein Patch gegen diese Bug-Flut erschienen.

## Der beste Sound Outcast

Aufwand lohnt sich: Infogrames setzte bei der deutschen Version von Outcast nicht nur die sonore Bruce-Willis-Synchronstimme ein, sondern ließ auch noch die wunderschönen Musiktracks vom Moskauer Symphonie-Orchester einspielen – komplett mit Chorbegleitung. So angenehm wurden Spieler-Ohren 1999 sonst nirgendwo verwöhnt.

## Suchtspiel des Jahres Heroes of Might & Magic 3

So richtig erklären kann keiner, was an Heroes of Might & Magic 3 eigentlich süchtig macht. Tatsache ist aber, daß der dritte Teil der Serie



mal wieder Stunden frisst wie kaum ein anderes Spiel. Es stecken so viele Details in dem Strategiehit, daß es ewig dauert, bis Sie alles zu Gesicht bekommen haben. Dazu gibt's sechs spannende und schicke Kampagnen.

## Das beste Online-Spiel Asheron's Call

Der Abonnenten-Kampf zwischen Everquest und Ultima Online ist wohl entschieden: Sonys 3D-Rollenspiel führt bei derzeit beinahe 200.000 Spielern mehr als klar gegen den komplexeren Konkurrenten. Unser Favorit in 1999 war jedoch der neue Stern am Online-Himmel: Asheron's Call, das sich mit bequemer Charakter-Erschaffung und komfortabler Steuerung knapp an die Spitze setzte. Einsteiger haben's in Asherons Call am leichtesten.

