

Spieletester blicken zurück

# Das war '98

Wieder liegt ein aufregendes Jahr mit vielen Höhen und einigen Tiefen hinter uns. Sechs GameStar-Redakteure ziehen Bilanz.

## Jörg Langer



**HIGHLIGHTS '98:** Die Multiplayer-Parteien **StarCraft** in der Redaktion habe ich in angenehmer Erinnerung – vor allem in der Anfangsphase, als wir noch nicht wußten, was die Menschen gegen Protoss-Carrier ausrichten sollten. Ein weiteres Highlight war für mich, als ich Ende April zum ersten Mal **C&C 3** spielen konnte. **Unreal** und **Commandos** haben mich ebenso fasziniert wie die PC-Umsetzung von **Final Fantasy 7**. Und über Weihnachten werde ich das beste Rollenspiel 1998 fertigspielen – **Baldur's Gate**. **ÄRGERNIS '98:** Aufgeregt haben mich die ewigen Verspätungen. Klar, lieber spät als nie und lieber spät als schlecht. Trotzdem: Selbst wir Spieleredakteure mit direktem Draht zu den Programmierern wissen meist nur nebulös, was im nächsten Monat

so alles kommt. Viel zu oft wird aus dem »noch drei Tage bis zur Master, ehrlich« ein verschämtes »vielleicht Anfang des übernächsten Monats« – siehe **StarCraft**. Zweiter Nervquell waren dilettantische Wegwerfprodukte, vor allem **Autobahn Raser**. Nichts gegen die einfache Spielidee, aber man könnte sie technisch, grafisch und in der Steuerung viel besser umsetzen! **HOFFNUNG '99:** Ich wünsche mir wieder mehr neue Ideen, und nicht nur ansteigende Ziffern hinter bekannten Spielennamen. Außerdem hoffe ich, daß diese frischen Einfälle, sofern sie zu guten Produkten führen, auch von den Spielern gekauft werden – sonst bleibt mir irgend-

wann nichts anderes übrig, als im nächsten **Panzer General** von hinten betrachtet und in 3D à la **Tomb Raider** herumzurennen. Meine persönlichen Spiele-Hoffnungen sind **Ultima 9**, **Jagged Alliance 2**, **C&C 3** und **Age of Empires 2**. **LA**



**Command & Conquer 3:** Im April durften wir probespielen.

## Martin Deppe



**HIGHLIGHTS '98:** Im März habe ich mich mit Begeisterung durch die phantastischen **Dark Omen**-Schlachten geprügelt. Die prima aufeinander abgestimmten **Warhammer**-Truppen mit ihren Formationen, die prächtigen 3D-Landschaft-

ten und die durchdachte Bedienung zogen mich sofort in ihren Bann.

Im Sommer wurde ich zum **Mech Commander** und murmelte nonstop scheinbar sinnlose Worte wie »Raven«, »Atlas« und »Mechlanze« vor mich hin. Die detailverliebte **Battle-tech**-Umsetzung brillierte mit intelligenten Missionen. Das Zusammenbasteln meiner riesigen Kampfmaschinen für den nächsten Einsatz machte fast noch mehr Spaß als die beinhalten Missionen selbst.

Auf meinem heimatlichen Privatrechner schwitzen momentan die Scay'Gers, die fiesen Aliens aus Blue Bytes Taktikspiel **Incubation**. Und das zum zweiten Mal: Nachdem mir das Hauptprogramm vor Jahresfrist schlaflose Nächte schenkte, erlebe ich mit dem

(deutlich schwereren) Mission Pack ein aufregendes Déjà-vu allererster Sahne.

**ÄRGERNIS '98:** **Battlezone**, Activisions erstklassiger Mix aus Echtzeitstrategie und Actionspiel, verkaufte sich äußerst mau. Wenn solche innovationsfreudigen Werke weiter in der Käufergunst durchfallen, stehen uns bald nur noch Fortsetzungen bewährter (also gewinnträchtiger) Spiele ins Haus – aber keine frischen Ideen. Und das, obwohl viele über die ewigen Sequels jammern. Immerhin hat **Battlezone** als Budgettitel doch noch kräftig zugelegt.

**HOFFNUNG '99:** Das Wort »Bug« möchte ich möglichst selten hören. Am besten gar nicht mehr. Lieber warte ich länger auf ein Spiel, als daß ich mich nach dem Kauf mit Fehlern herumplage und auf den nächsten Patch angewiesen bin. **MD**



**Mech Commander:** Tonnenschwere Echtzeitstrategie mit FASA-Mechs.

## Michael Galuschka



**HIGHLIGHTS '98:** *StarCraft* habe ich nicht nur durchgespielt, sondern mich danach auch noch für eine Weile als Zerg-Züchter im Battlenet getummelt. Da ich um Echtzeit-Strategiespiele normalerweise einen großen Bogen mache, sagt das wohl eine ganze Menge über die Qualitäten des Blizzard-Knüllers.

Ganz dick kam es dann in Ausgabe 11/98: Mit *NHL 99* und *Grand Prix Le-*

*gends* verbringe ich auch heute noch einen Großteil meiner Freizeit. Ersteres mag für viele nur ein weiterer Aufguß sein, doch sowohl Grafik, Sound, Spielbarkeit als auch die fantastische Stadion-Atmosphäre – ich habe mich in den Bullypausen schon beim Mitklatschen erlappt – kommen meinen hochgesteckten Vorstellungen von einem perfekten Sportspiel schon äußerst nahe.

*Grand Prix Legends* fasziniert mich wegen der einzigartigen Herausforderung. Je nach Kurs sind die F1-Zigarren so extrem schwer zu beherrschen, daß ich aus Frust schon die ganze Gummi-Ummantelung meines Thrustmaster-Lenkrads abgeknabbert habe. Eine im leichten Drift durcheilte Vollgas-Biegung (ich bin immer noch auf der Suche nach

der perfekten Kurve) pumpt das Adrenalin geradezu durch meinen Körper.

**ÄRGERNIS '98:** Daß auf übertriebenen hohen Hardware-Anforderungen rumgehackt wird, ist ja nichts Neues. Was mich aber ärgert: Meistens erkenne ich noch nicht mal, warum das Ding denn jetzt so erbärmlich ruckelt. Sicherlich gibt es Ausnahmen – bei *Unreal* sehe ich sofort, warum man einen Pentium II haben sollte – doch oft werde ich den Eindruck nicht los, daß die Designer ihre eigene Grafikengine nicht im Griff haben. Da wage ich von der Ausnutzung moderner 3D-Karten erst gar nicht zu träumen; viele Spiele sind auch schon ganz ohne Effekte langsam genug.

**HOFFNUNG '99:** In der deutschen Programmierszene tut sich was. Vereinzelt haben die einheimischen Entwicklerteams ja schon 1998 bewiesen, was sie drauf haben. Und wenn sie sich nicht mit allzuvielen Bugs oder sonstigen Nachlässigkeiten ein Bein stellen, denke ich, daß es 1999 weiter aufwärts gehen wird. MG



Grand Prix Legends: Nie war Autofahren am PC anspruchsvoller.

## Michael Schnelle



**HIGHLIGHTS '98:** *Anno 1602* ist für mich eins der »sympathischsten« Spiele des vergangenen Jahres. In Max Designs Aufbau-Epos geht's zwar nicht so wuselig zu wie beim Genre-König *Siedler 3*, dafür mag ich die herausfordernden Szenarios und den umfangreichen Handel per Segelschiff um so mehr.

Als Fan japanischer Rollenspiele kam ich natürlich nicht um *Final Fantasy 7* mit seiner einzigartigen Atmosphäre und Story herum. Hoffentlich erscheint auch der achte Teil für den PC, und hoffentlich dauert die Umsetzung von der Konsole nicht wieder so lange.

Das absolute Highlight war *Falcon 4.0*, auf das ich geschlagene sieben Jahre gewartet habe. Als ich das Testmuster endlich in den Händen hielt, kullerten mir Tränen der Rührung über meine Pilotenwangen. Und ich wurde nicht enttäuscht – nicht nur wegen der hyperrealistischen Flugphysik, sondern auch wegen der aufregenden dynamischen Kampagne im Korea-

Feldzug. Hier haben Düsenjägerpiloten wirklich das Gefühl, mitten in einem größeren Krieg zu kämpfen.

**ÄRGERNIS '98:** Von EA Sports' *Bundesliga 99* habe ich weitaus mehr erwartet. Schließlich stammen Hits wie *NHL 99* und *Fifa 98* vom gleichen Hersteller. Obwohl *Bundesliga 99* die DFB-Lizenz in der Tasche hat, kommt es an den bewährten Konkurrenztitel *Anstoss 2* nicht heran.

**HOFFNUNG '99:** Origins gerade angekündigte Simulation *A10* könnte das brillante *Longbow 2* noch übertrumpfen. Das fliegende »Warzenschwein« aus dem Hause Fairchild taugt zwar nicht für Luftkämpfe, doch dank

seiner 30mm-Kanone mit rotierenden Läufen wird die Panzerjagd zum Tiefflug-Krimi. Außerdem dürfte Origin wieder für ein einsteigerfreundliches Tutorial sorgen – das habe ich bei der Genre-Referenz *Falcon 4.0* vermißt. MIC



*Anno 1602*: Schön verpacktes, episches Aufbauspiel mit hohem Suchtfaktor.

## Rüdiger Steidle



**HIGHLIGHTS '98:** Obwohl ich eigentlich kein Echtzeit-Strategie bin, haben mich die spannenden Fantasy-Schlachten von **Dark Omen** begeistert. Mit den Gralsrittern, Elfen und Orks konnte ich so manches nervenaufreibende Gefecht austragen, bis mich im Herbst die Hexfeld-Spezialisten von SSI mit **Dynasty General** wieder in die Arme der Rundenstrategie zurückholten. Durch die modernen Waffengattungen wie Hubschrauber, Raketenwerfer und Luftlande-Infanterie bot der siebte Teil der **General**-Serie sogar noch mehr strategische Spieltiefe als seine Vorgänger.

Vor gut zwei Monaten schlugen schließlich meine persönlichen Spielegötter von Bullfrog wieder zu und beschritten mit **Populous 3** einen innovativen Weg abseits ausge-

trampelter Echtzeit-Pfade. Die Mischung aus Aufbauspiel, rasanten Kämpfen und ausgeklügeltem Magiesystem fesselt mich seit Wochen an den



**Populous 3:** Der Klassiker kehrte mit einem Paukenschlag zurück.

Bildschirm. Wenn ich an langen Winterabenden nicht gerade mit meiner Schamanin Blitze und Vulkane zaubere, mache ich mit der Simulations-Refe-

renz **Falcon 4.0** die raketenverseuchten Lüfte über Korea unsicher.

**ÄRGERNIS '98:** Den Titel »Schlechtestes Sequel 1998« vererbe ich dieses Jahr an

Microsoft, die mit **Windows 98** zwar viele alte Fehler der 95er-Version endlich behoben, dafür aber wieder um so mehr neue Bugs eingebaut haben. Ich kann keine »Schweren Ausnahmefehler« mehr sehen!

**HOFFNUNG '99:** Weil die Welle an Zweiter-Weltkrieg-Flugsimulationen zwar viele gute Spiele, aber keinen echten Hit auf meine heimische Festplatte spülte, warte ich auf **Aces: X Fighters** von Dynamix. In der langersehnten Fortsetzung meiner geliebten **Aces**-Serie darf ich mir endlich eigene Traum-Jäger zusammenbasteln. Ich freue mich schon drauf, mit meiner Raketen-Mustang gen Himmel und Feindschwadron zu düsen. **RS**

## Peter Steinlechner



**HIGHLIGHTS '98:** Das Spiel des Jahres ist für mich **Half-Life**. So ein schönes, nervenzerreißendes, durchdachtes, intelligentes, herausforderndes und ausgereiftes 3D-Actionspiel gab es bislang noch nicht. Von den Entwicklern Valve erwarte ich noch einiges, allein schon die angekündigte Addon-CD **Team Fortress** verspricht viel.

Knapp geschlagen muß sich da nur **Unreal** geben. Diesem Meisterwerk gebührt – unter anderem – das Verdienst, uns 3D-Actionspieler endlich aus dunklen Kellern ans helle Tageslicht entführt und uns schlaue Monster vor die großkalibrige Kanone gesetzt zu haben. Daß **Unreal** mit seiner genialen Grafik-engine für lange Zeit neue Maßstäbe setzt, ist da nur das optische Glanzlicht.

Die schönsten Erinnerungen weckt bei mir aber das Rollenspiel **Final Fantasy 7**. Mitten im Sommer habe ich rund einen Monat lang auf Nebensächlichkeiten wie Schlaf oder Essen verzichtet, bis in die frühen Morgenstunden am heimischen PC gesessen und dieses prächtige Epos von vorne bis hinten durchgezockt.

**ÄRGERNIS '98:** Unprofessionelle Hersteller. Ich finde es geradezu erschreckend, wie viele Entwickler immer noch Jahre ihres Lebens vergeuden, um nach zahllosen Terminverschiebungen ein bereits veraltetes, mittelprächtiges Spiel mit vergeigter Steuerung und üblen Bugs zu veröffentlichen. Werft doch wenigstens ab und zu mal einen scharfen Blick auf aktuelle Konkurrenzprogramme, Jungs!

**HOFFNUNG '99:** Ich kann es jetzt schon kaum erwarten: Deus Ex, das kommende 3D-Action-Adventure von Warren Spector. Ein spannendes Szenario verbindet Sciencefiction mit einer glaubwürdigen Welt, in der ich mich durch die Straßen von Hong Kong kämpfe oder durch einen Hochsicherheitstrakt im (originalgetreu nachgebauten) Weißen Haus schleiche. Dazu durchdachte Rollenspiel-Elemente, eine originelle Hintergrundstory nach **Akte X**-Machart und, dank **Unreal**-Engine, hoffentlich phantastische Grafiken – das Ding wird sicher ein Hit. **PS**



**Half-Life:** Derart abwechslungsreich ist momentan kein anderes 3D-Actionspiel.