

Budget

Charles Glimm



Die Budget-Rubrik greift nach den Sternen: Die beiden beliebtesten Sciencefiction-Epen, **Star Trek** und **Star Wars**, geben sich zeitgleich ein Stelldichein in brandneuen Compilations. Interplay vereint vier Spiele aus dem Universum von Menschen, Klingonen und Romulanern zur **Star Trek Compilation**. LucasArts hält mit gleich zwei Sammlungen dagegen: Die Action-Recken Kyle Katarn und Mara Jade zücken in **Jedi Knight & Mysteries of the Sith** ihre Lichtschwerter, während sich Rebellen und imperiale Truppen in **X-Wing vs. TIE Fighter & Balance of Power** Saures geben. Wie die stellaren Compilations abschneiden und welche lohnenden Schnäppchen diesen Monat sonst noch erscheinen, erfahren Sie auf den nächsten Seiten.



Compilation-Charts

Platz	Spiel	Hersteller	Test in	Wertung
1	Play the Games	Infogrames	11/98	92%
2	Gold Games 3	Topware	11/98	91%
3	Gold Games 2	Topware	11/97	90%
4	Civilization 2 Classic Coll.	Microprose	5/98	90%
5	Jedi Knight & M.o.t.S.	LucasArts	NEU	90%
6	Total Heaven	Europress	6/98	88%
7	Dungeon Keeper Gold	Electronic Arts	NEU	86%
8	X vs. TIE & Balance of Power	LucasArts	NEU	84%
9	Anstoss 2 Gold	Ascaron	12/98	84%
10	Star Trek Compilation	Interplay	NEU	82%

Die 10 besten Compilations nach den GameStar-Wertungen.

Budget-Spiele sind meist schon einige Monate alt, dafür aber sehr preiswert zu haben und trotzdem spielenswert. [Compilations, Wiederveröffentlichungen, Low-price-Labels]

Budget-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Battlezone	3D-Strategie	10/98	89%
2	Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	12/98	88%
3	F1 Racing Simulation	Rennspiel	12/98	86%
4	Diablo	Action-Rollenspiel	11/98	85%
5	Little Big Adventure 2	Action-Adventure	11/98	85%
6	Floyd	Adventure	7/98	85%
7	F-22 ADF	Flugsimulation	11/98	84%
8	Gex 3D	Jump-and-run	12/98	83%
9	Heavy Gear	Mechspiel	10/98	83%
10	Uprising	Actionspiel	12/98	83%

Die 10 besten Budget-Wiederveröffentlichungen nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Tests

Star Trek Compilation190
 Total Heaven 2192
 F-22 Raptor193
 X-Wing vs. TIE Fighter & Balance of Power194
 Jedi Knight & Mysteries of the Sith196
 Micro Machines V3197

Im Dienste der Föderation

Star Trek Compilation

Inzwischen gibt es eine ganze Latte von Spielen aus dem Star-Trek-All für den PC. Interplay packte die wichtigsten in eine Sammlung.

Der Weltraum – unendliche Weiten. Dies sind die Abenteuer des Raumschiffs Enterprise, und die der neuen Enterprise, und die von Schiffen der Miranda- und Oberth-Klasse, und, und, und. Interplays **Star Trek Compilation** umspannt 80

solvieren Sie als vielversprechender Jungpilot das gesamte Pensum an Schulungsmissionen. Auf dem Sichtschirm Ihres Schiffs manövrieren Sie wie in **Wing Commander** durch das Weltall. Feindseligkeiten stehen bei der Sternenflotte immer an letzter Stelle; vorher verhandeln Sie, holen Befehle vom Oberkommando ein oder ergreifen auch mal die Flucht. Die Polygonschiffe sind angenehm detailliert, ohne den opulenten Glanz eines **Wing Commander Prophecy** zu erreichen.

Teamarbeit

Auf der Brücke Ihres Schiffs sind Sie nicht allein: Eine



Starfleet Academy: Die Enterprise setzt einem feindlichen Minenleger ordentlich zu.

fünfköpfige Crew bedient die einzelnen Stationen. Die Sternenflotten-Azubis arbeiten effizienter, wenn Sie von Ihnen als Anführer im Laufe der Zeit zu einem eingeschworenen Team zusammenschweißt werden. Zwischen den Missionen wird die Handlung auf der Akademie in hochwertigen Filmsequenzen weitererzählt; hier treffen Sie Multiplechoice-Entscheidungen, die Einfluß auf die Crew-Moral haben.

Wenn Sie alle Einsätze erfolgreich bestanden haben, können Sie sich an die sieben neuen Aufträge der Zusatz-CD **Checov's Lost Missions** machen. Die sind zwar abwechslungsreich, aber stellenweise ziemlich langatmig. Außer den Missionsbeschreibungen von Pavel Checov enthält die CD keinerlei neue Videos.

Auf Bodenmission

Fliegen und Schießen sind nur eine Seite der **Star Trek**-Medaille. Zwei Adventures beleuchten die abenteuerlichen Bodeneinsätze der Enterprise-Crew. In **25th Anniversary** versetzt es die Ur-Besatzung um Kirk, Spock und Pille auf dämonenverseuchte Planeten und geheimnisvolle Alienschiffe. Per Icon-Steuerung nimmt der vierköpfige Landetrupp seine Umgebung unter die Lupe. Die Helden geben hilfreiche Analysen jeder Situation von sich; der logisch-kühle Denker Spock und Bordarzt

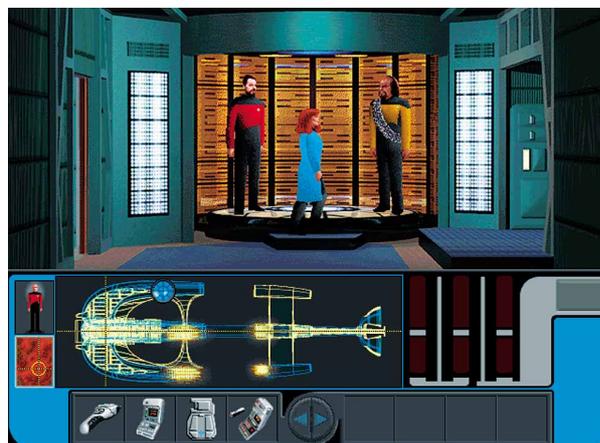


Starfleet Academy: Captain Kirk hat einen Gastauftritt.

Jahre Föderationsgeschichte: Die vier Spiele sind alle im Zeitraum zwischen den Expeditionen der Ur-Enterprise und dem legendären Handschlag der Captains Kirk und Picard aus dem Kinostreifen **Generations** angesiedelt.

Schule macht Spaß

Die Elitecrew für Schiffe à la Enterprise wird auf der irdischen Raumflotten-Akademie herangezogen, in der auch Vorzeige-Kommandeure wie Kirk einst die Schulbank drückten. Im ein Jahr alten **Starfleet Academy** ab-



A Final Unity: Ihr Einsatzteam wählen Sie frei aus der Besatzung.



Die neue Crew in Aktion

Die nächste Generation reist im 1995 erschienenen Adventure **A Final Unity** von System zu System und enträtelt spannende Mini-Abenteuer. Während die Enterprise gerade einen Feindschiff nachjagt, kann gleichzeitig schon mal ein dringender Notruf über den Sichtschirm flimmern. Sie müssen entscheiden, welche Aufgabe Ihnen gerade wichtiger erscheint. Im All kommt es zu taktischen Echtzeit-Schlachten, die Sie auf Wunsch auch an Lt. Worf delegieren können. Sobald die Enterprise einen Planeten erreicht, beamen Sie ein Landungsteam zur Oberfläche. Von Picard bis Deanna Troi sind alle bekannten Gesichter mit von der Partie. Über vier Icons steuern Sie die Figuren und untersuchen Gegenstände. Die gerenderte Besetzung bewegt sich etwas hölzern durch die Landschaft, glänzt aber mit den Originalstimmen der Fernsehstars – wenn auch wiederum in Englisch.

McCoy kriegen sich dabei wie in der Serie gelegentlich kräftig in die Wolle. Die genialen Streitgespräche klingen wie alle übrigen Textpassagen als englische Sprachausgabe aus den Lautsprechern. Interplay konnte anno 1994 sogar William Shattner und Co. für die Aufnahmen verpflichten. Die



Generations: Die Raumstation beherbergt feindliches Gesocks.

VGA-Grafik von **25th Anniversary** wirkt heute ähnlich antiquiert wie die Original-Fernsehserie, die deftigen Rätsel machen dieses Manko aber locker wieder wett.

Generationen-Konflikt

Das Treffen der Generationen konnte schon im Kino nicht recht überzeugen, das

'97 auf den Markt gekommene Spiel zum Film, **Generations**, dümpelt ähnlich lustlos vor sich hin. Auf den Fersen des schurkischen Dr. Soran quält sich die Besatzung der neuen Enterprise im Action-Adventure durch Bodenmissionen und Weltraumschlachten. Als Ein-Mann-Landetrupp erforschen Sie mäßig spannende Schauplätze, sammeln Gegenstände und lösen Mini-Rätsel; im All feuern Sie in Echtzeit-kämpfen aus allen Rohren auf herumschwirrende Gegner. Die anfängliche Freude über Originalszenen aus dem Film und authentische (deutsche) Stimmen weicht schnell einem Stimmungstief – aufgrund der lustlos designten und grafisch armseligen Einsätze.

Die Ausstattung der **Star Trek Compilation** ist erfreulich umfangreich: Alle CDs sind in praktische, ausklappbare Pappaschen eingesteckt. Neben den zehn Silberscheiben finden Sie in der gewichtigen Packung die gedruckten Handbücher zu jedem Spiel. Um die beiden DOS-Adventures zum Laufen zu bringen, müssen Sie unter Umständen die Speicherbelegung verändern.

CS

25th Anniversary: Kirk brutzelt einen Klingonen.

Christian Schmidt



Star Trek forever

Mit der Star Trek Compilation hat Interplay ein feines Stück Spielgeschichte zusammengetragen. Wenngleich

die Sammlung auch keinesfalls das gesamte PC-Programm in Sachen Star Trek umfaßt: Interessante Klassiker wie Judgment Rites oder DS9: Harbinger fehlen.

Die Compilation ist trotzdem nicht nur für Trekkies einen Blick wert. Vor allem die älteren Adventures ergänzen perfekte Star-Trek-Atmosphäre um intelligentes Rätseldesign. Und die Ausbildung in der Starfleet Academy werden Sie sicher mehr genießen als »richtige« Prüflinge. Die clever entworfenen Missionen verlangen Ihnen weit mehr als nur dröges Ballern ab. Selbst, wenn Sie die Fernsehserien nicht kennen, können Sie also getrost zugreifen; gegen die Star-Trek-Fans in unserer Redaktion mußte ich die Schachtel sowieso regelrecht verteidigen.



Star Trek Compilation

Preis: ca. 80 Mark
Sprache: Deutsch
System: MS-DOS/Windows 95
Hardware: Pentium 100, 16 MByte RAM, 4fach CD

Hersteller: Interplay
 Anleitung: Deutsch
 Festplatte: ab 8 MByte

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Starfleet Academy	Weltraumspiel	Sehr gut
Checov's Lost Missions	Weltraumspiel-Addon	Befriedigend
A Final Unity	Adventure	Gut
25th Anniversary	Adventure	Befriedigend
Generations	Action-Adventure	Ausreichend

Zusammenfassung: Allein schon das Wiedersehen mit den bekannten Figuren macht die Star Trek Compilation zum Pflichtkauf für eingefleischte Trekkies. Nicht-Fans orientieren sich eher an Spielspaß und Qualität und werden bei Starfleet Academy und den beiden Adventures fündig.

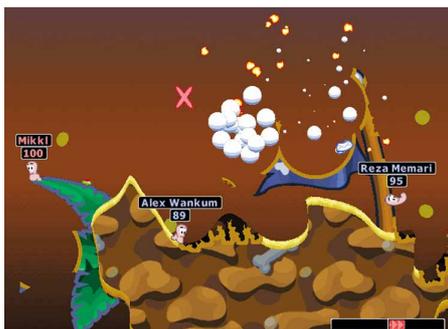
Viel (gutes) Star Trek in einer Packung.



Fliegen und Schießen hoch drei

Total Heaven 2

Von wegen himmlischer Frieden: In den drei Spielen dieser Compilation liefern Sie sich äußerst weltliche Feuergefechte.



Worms 2: Die putzigen Kerlchen erweisen sich im Feldeinsatz als wahre Sprengmeister.

Mit Blue Bytes Sammlung **Total Heaven 2** fliegen die Fetzen: Als Pilot wackliger Doppeldecker stehen Sie bei **Flying Corps Gold** im ersten Weltkrieg Ihren Mann, bekämpfen im Hightech-Hubschrauber von **Extreme Assault** unfreundliche

Aliens oder machen nach einem Volltreffer in **Worms 2** prompt den Abflug.

Der Action-Heli

Action aus der Strategieschmiede Blue Byte? Mit **Extreme Assault** betreten die Mühlheimer Neuland und hoben ein überraschend unterhaltsames Spiel aus der Taufe. Mit dem Prototypen eines Superhubschraubers leuchten Sie die Reihen dieser Außerirdischen. Die abwechslungsreichen Missionen schließen nahtlos aneinander an und sorgen für flotter Flugvergnügen. Ob in Dörfern, im Dschungel oder unter Tage, die damals opulente Grafik macht immer noch einen guten Eindruck.

Himmelsstürmer und Höllenwürmer

Kleine Kerle, großes Kaliber: Rosarote Kriecher bekriegen sich in **Worms 2** bis zum letzten Wurm. Um die Konkurrenten auszuschalten, greifen sie auf ein gewaltiges Waffenarsenal zurück und plazieren wohlgepeilte Schüsse. Witzige Comic-Explosionen reißen riesige Löcher in die 2D-Landschaften.

Wesentlich ernster geht es bei Empires ansehlicher Erster-Weltkriegs-Flugsimulation **Flying Corps Gold** zu. In historischen Doppeldeckern liefern Sie sich Dogfights mit den Feindfliegern. Dynamische Kampagne und gute



Extreme Assault: Die 3D-beschleunigte Grafik sieht noch immer gut aus.

Flugphysik sprechen für **Flying Corps**, aber die magere KI verdirbt die Missionen.

Sowohl zu **Flying Corps** als auch zu **Extreme Assault** befinden sich 3Dfx-Patches mit auf der CD. In der überdimensionalen Schachtel von **Total Heaven 2** liegen außerdem gedruckte Handbücher zu allen drei Spielen. **CS**



Flying Corps Gold: Im Anflug auf ein einsames Bodenziel.

Christian Schmidt



Nicht ganz der 7. Himmel

Wenn Sie die (extrem breite) Packung von Total Heaven 2 öffnen,

hören Sie nicht unbedingt die Englein singen; aber zumindest halten Sie gute Software-Hausmannskost in den Händen. Bei den spritzigen Gefechten in **Extreme Assault** bilden sich Schweißperlen auf der Joystick-Hand, und **Worms 2** ist besonders zusammen mit einigen Freunden eine Mordsgaudi. Gemessen am hochkarätigen Vorgänger fällt **Total Heaven 2** zwar deutlich schwächer aus; eine ganze Menge actiongeladener Stunden sind aber auch mit dieser Sammlung drin.

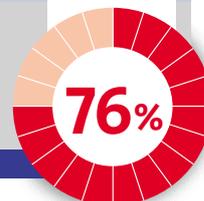
Total Heaven 2

Preis: ca. 90 Mark
Sprache: Deutsch
System: MS-DOS/Windows 95
Hardware: Pentium 100, 32 MByte RAM, 4fach CD
Hersteller: Blue Byte
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ab 20 MByte

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Worms 2	Action-Strategie	Gut
Extreme Assault	Action	Gut
Flying Corps Gold	Flugsimulation	Befriedigend

Zusammenfassung: Actionfreunde freuen sich über die unkomplizierten Feuergefechte in **Extreme Assault** und bewerten Ihre Freunde in **Worms 2** mit Bananenbomben; das solide **Flying Corps Gold** spricht dagegen eher ernsthafte Flieger an.

Solide Sammlung ohne echtes Highlight.



F-22 Raptor

Mission: Abheben und austeilen.



Die schnittige F-22 patrouilliert entlang des kargen **Küstenstreifens**.

Die Rakete kommt aus heiterem Himmel und zerbröseln die Mig des ahnungslosen Feind-Piloten. Während der Flieger explodiert, lachen Sie sich ins Fäustchen: Mit Ihrem getarn-

ten Stealth-Flieger haben Sie sich in Novalogics **F-22 Raptor** unbemerkt an den Gegner herangepircht. In der 46 Missionen umfassenden Kampagne über Südamerika, Rußland und dem mittleren Osten gilt es, Luft- und Bodenziele auszuschalten oder Bombern Geleitschutz zu geben. Von einer zerstörten Radarstation sehen Sie auch in späteren Einsätzen noch die schwelenden Trümmer. Statt Voxelgrafik zieren texturierte Polygonlandschaften Novalogics Actionflieger. Über den Hügeln ziehen auf Wunsch bis zu 15 menschliche Mitspieler Ihre Runden, per Novaworld sind es sogar maximal 100.

CS

Christian Schmidt

Himmelsstürmer

Bei F-22 Raptor geht es von Anfang an zackig zur Sache. Ohne zeitaufwendiges Handbuchstudium erheben sich auch Einsteiger flott in die Lüfte. Hier schwirren bald die Raketen gen Feind und Boden. Die heißen Luftschlachten sind zwar nicht sehr realistisch, kurzweiliges Flugvergnügen ist aber garantiert.

F-22 Raptor

Genre: Flugsimulation
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Englisch
Preis: ca. 40 DM
Hersteller: Funsoft Classics
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 120 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis 16 (Netzwerk), bis 100 (Internet)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

Pentium 100
16 MByte RAM, 4fach CD

Pentium 133
32 MByte RAM, 6fach CD

Pentium 200 MMX
32 MByte RAM, 6fach CD

Grafik		Gut
Sound		Gut
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe		Befriedigend
Multiplayer		Gut

Actionlastige Missionen mit der F-22.



Krieg der Sterne hautnah

X-Wing vs. TIE Fighter & Balance of Power

Der Name ist Programm: Imperium und Rebellen liefern sich heiße Weltraumschlachten ohne viel multimediales Drumherum.



Der Anflug auf einen Sternzerstörer ist meist der letzte im Leben eines Rebellen...

Christian Schmidt



Zum Glück gibt's Balance

Das Hauptaugenmerk von X-Wing vs. TIE Fighter liegt auf

Mehrspielerschlachten, und die erweisen sich trotz guten Designs auf Dauer als zu langweilig – gerade Teamsätze lassen sich einfach zu schwer koordinieren.

Die Rettung heißt Balance of Power: Die beiden nachgelieferten Kampagnen bescheren auch Solospielern spannende Kämpfe. Starke Nerven sollten Sie ob des heftigen Schwierigkeitsgrads aber schon besitzen. Wenn Sie außerdem schon immer mal flotte Weltraumkämpfe im Netzwerk austragen wollten, ist X-Wing vs. TIE Fighter nach wie vor ohne Konkurrenz.

Nach dem Vorbild der Star Wars-Filme entwarf LucasArts im Laufe der Jahre mehrere Weltraumspiele, die Sie in das Cockpit eines Raumschiffs klettern ließen. In X-Wing kämpften Sie für die Rebellen, in TIE Fighter traten Sie später in den Dienst des Imperiums; erst mit X-Wing vs. TIE Fighter konnten Sie selbst bestimmen, wem Ihre Loyalität gehört.

Freunde im All

Im Gegensatz zu Weltraum-Epen wie Wing Commander verzichtet X-Wing vs. TIE Fighter komplett auf eine Handlung, Videosequenzen oder aufeinander aufbauende Missionen. Das Spiel ist von vorne bis hinten auf Multiplay-

er-Kämpfe ausgelegt. Mittels Netzwerk oder Modem klinken sich bequem bis zu acht Piloten in ein Spiel ein und tragen Deathmatches oder Teamkämpfe aus. Ob Trainingseinsatz oder Schlachten um Sternzerstörer, alle Missionen können Sie auch alleine gegen den Computer spielen. Ihr Schiff steuern Sie wie in Wing Commander durch das All, müssen dabei aber mehr Aufmerksamkeit auf die Energieverteilung auf Schilde und Waffen richten.

tionen flutschen damit zwar ein wenig schneller und hübscher durchs All, vom Glanz eines Prophecy ist die Grafik aber Lichtjahre entfernt. Solospieler freuen sich über zwei Kampagnen, die Sie mit Balance of Power in Angriff nehmen können. Die Missionen auf Seite der Rebellen oder des Imperiums sind hart, aber fair. Als Belohnung für erfolgreich geschlagene Schlachten sehen Sie sogar einige fulminante Zwischensequenzen. **CS**

Neuer Glanz

Die Zusatz-CD Balance of Power spendiert dem Hauptprogramm neben neuen Einsätzen und dem Rebellenflieger B-Wing auch die überfällige Unterstützung für 3D-Karten. Die Schiffe und Sta-



Im TIE Fighter bringen Sie X-Wings und Co. zur Strecke.

X-Wing vs. TIE Fighter & B. o. P.

Preis: ca. 80 Mark
 Sprache: Deutsch
 System: Windows 95
 Hardware: Pentium 133, 32 MByte RAM, 4fach CD

Hersteller: LucasArts
 Anleitung: Deutsch
 Festplatte: ab 3 MByte

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
X-Wing vs. TIE Fighter	Weltraumspiel	Gut
Balance of Power	Weltraumspiel-Addon	Sehr gut

Zusammenfassung: Dank der beiden schwierigen Kampagnen aus Balance of Power ist das Weltraum-spektakel auch für Solisten eine echte Herausforderung. Zum Glück, denn als reines Multiplayerspiel wird X-Wing vs. TIE Fighter schnell langweilig.

Explosive, schwere Weltraumschlachten.



Gegen dunkle Mächte

Jedi Knight & Mysteries of the Sith

LucasArts schlägt zurück:
Das Star-Wars-Epos Jedi Knight ist immer noch einer der stimmungsvollsten 3D-Shooter.



Der feindliche Tusken-Krieger schwimmt genau in die Reichweite unseres schlagkräftigen Lichtschwerts.



Ein Feuergefecht auf dem belebten Marktplatz.

Christian Schmidt



Dichte Atmosphäre

Zugegeben, gegen effektvolle Grafikorgien wie Unreal wirkt Jedi Knight etwas angegraut. Aber

in Sachen Atmosphäre können sich die Jungspunde noch immer eine große Scheibe vom Star-Wars-Abenteuer abschneiden.

Wenn ich als Kyle Katarn durch die metallisch hallenden Treibstofftanks eines Frachtschiffs sprinte oder in schwindelerregender Höhe über Bewässerungsleitungen balanciere, nimmt mich die packende Atmosphäre vollkommen gefangen. Professionelle Filmsequenzen tun ein übriges, um den stimmungsvollen 3D-Shooter zum modernen Klassiker zu veredeln.

Zu Beginn der 3D-Ära gelang LucasArts mit dem Star Wars-Shooter **Dark Forces** ein großer Wurf. Ende 1997 erschien dann der Nachfolger **Jedi Knight**, der die Konkurrenten in Sachen Atmosphäre blaß aussehen ließ. Nun gibt's das Spiel im Pack mit dem Addon.

Jäger des Schatzes

Sie schlüpfen wieder in die Haut des Abenteurers Kyle Katarn, der zu Spielbeginn bereits knietief im Ärger steckt. Mit einem Blaster an der Schläfe gibt er notgedrungen ein mysteriöses Artefakt aus Familienbesitz heraus, um sich kurz darauf an die Fersen der Übeltäter zu heften. Die Hatz nach dem Erbstück führt Sie auf schwindelerregenden Graten durch eine Wolkenkratzerstadt oder sogar auf ein abstürzendes Raumschiff. Ihr Held rückt seinen Widersachern nicht nur mit zahlreichen Strahlenwaffen zu Leibe, sondern zückt schon mal sein Lichtschwert.

Macht-Position

In den Fußstapfen von Luke Skywalker lernt Kyle im Laufe der Zeit den Umgang mit der Macht. Ihr Verhalten entscheidet dabei, welcher Seite sich Ihr Held zuwendet. Während sich ein guter Jedi beispielsweise selbst heilen kann, verströmen die Hände der dunklen Kyle tödliche Lichtblitze.

Die Erweiterungs-CD **Mysteries of the Sith** setzt noch

mal einen auf das Spielsystem drauf: Durch 14 neue, ausgeklügelte Levels steuern Sie nicht nur Kyle, sondern meistens die resolute Mara Jade. Weitere Waffen, knackige Gegner und neue Machteffekte bringen noch einmal frischen Wind in die **Star Wars**-Welt. Die wirkt dank des ausgeklügelten Levelaufbaus angenehm realistisch, eine 3D-Karte sollte allerdings schon in Ihrem Rechner stecken. **CS**

Jedi Knight & Mysteries of the Sith

Preis: ca. 70 Mark
Sprache: Englisch
System: Windows 95
Hardware: Pentium 133, 16 MByte RAM, 4fach CD, 3D-Karte

Hersteller: LucasArts
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ab 40 MByte

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Jedi Knight	3D-Action	Sehr gut
Mysteries of the Sith	3D-Action-Addon	Sehr gut

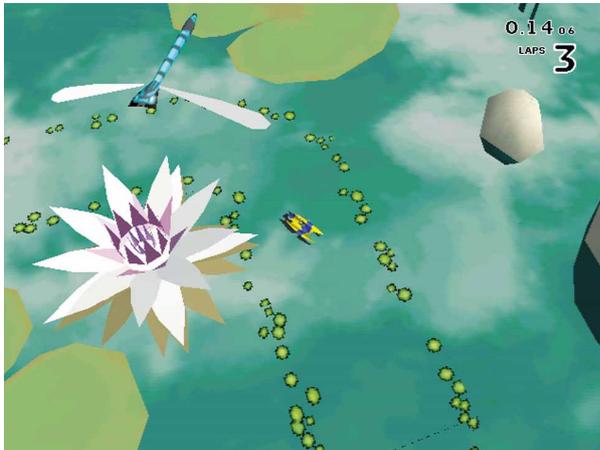
Zusammenfassung: Der 3D-Doppelpack ergänzt spannende Feuergefechte um eine stimmungsvolle Story und glänzend entworfene Levels. Action-Liebhaber, die Jedi Knight noch nicht im Regal stehen haben, kommen um den Kauf dieses erstklassigen Pakets kaum herum.

Stimmige Ballerei mit Star-Wars-Bonus.



Micro Machines V3

Rennsport in der Mini-Liga.



Sogar auf dem Gartenteich müssen Sie Ihre Konkurrenten ausbooten.

Das waren noch Zeiten, als Sie in Ihrer Kindheit für Spielzeugautos jeden Computer links liegen gelassen hätten. **Micro Machines V3** erweckt die seligen Mini-Flitzer wieder zum Leben.

Vom winzigen Rennwagen bis zum Schrumpf-Panzer reicht der Fuhrpark, mit dem Sie quer durch den ganzen Haushalt rollen; weder Billardtisch noch Frühstücksbuffet sind vor den Micros sicher. Auf den dreidimensionalen Kursen verstecken sich witzige Extras, mit denen Sie sich die Konkurrenten vom Hals halten. Statt mit der Hand steuern Sie Ihr Vehikel nun indirekt über ein Gamepad. **Micro Machines** beschwört sogar Erinnerungen an erbitterte Sandkastenduelle herauf: Heutzutage können Sie Ihre Jugendfreunde zu einem zünftigen Netzwerkrennen einladen. **CS**

Christian Schmidt

Kinderleicht

Es dauert keine Minute, bis Sie die spritzigen Miniaturautos im Griff haben und sich fortan voll auf die verwinkelten Strecken konzentrieren können. Die sehen im dritten **Micro Machines**-Teil endlich auch ansehnlich aus. Besonderen Spaß macht die wilde Jagd, wenn Sie Ihre Lenkkünste mit denen eines Freundes messen.

Micro Machines V3

Genre: Actionspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 30 Mark
Hersteller: Funsoft Classics
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 40 MByte
Spieler: Einer bis sechs (an einem PC), bis acht (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

Pentium 133
16 MByte RAM, 4fach CD

Pentium 166
16 MByte RAM, 4fach CD

Pentium 166
32 MByte RAM, 4fach CD
3D-Karte

Grafik	<div style="width: 80%;"></div>	Gut
Sound	<div style="width: 60%;"></div>	Befriedigend
Bedienung	<div style="width: 80%;"></div>	Gut
Spieltiefe	<div style="width: 60%;"></div>	Befriedigend
Multiplayer	<div style="width: 80%;"></div>	Sehr gut

Kurzweiliger Rennspaß für zwischendurch.

