

# Budget

Petra Schmitz



**Irgendwie angenehm.** Seit zwei Monaten bin ich die neue Budget-Beauftragte von GameStar. Und ich muss sagen, der Posten gefällt mir gut. Dafür gibt es zwei Gründe: Zum einen darf ich mir jedes Mal aus zig Spielen die wahren Schätzchen raussuchen, während die Kollegen sich in ihren Rubriken auch mit neuen Vollpreisgurken rumschlagen müssen. Zum anderen pack ich diese Perlen dann auch noch mal auf meinen Rechner, um sie genauer unter die Lupe zu nehmen. Das bedeutet jeden Monat mindestens sechs angenehme Déjà-vu-Erlebnisse.

**Im Keller.** Schade ist nur, dass die Kollegen das auch wissen. Sobald die Liste für die Budget-Rubrik fertig ist, wird sie erst einmal inspiziert. Jeder hier hat so seine ganz speziellen Lieblinge, die er immer wieder spielen will. Mick hat mir diesmal sofort **Anno 1602** vor der Nase weggeschnappt. Die **Age of Empires Collector's Edition** konnte ich noch so gerade vor Jörg retten. Letzten Monat waren es Gunnar mit **Planescape** und Christian mit **System Shock 2**. Somit habe ich wenigstens schon einen guten Vorsatz für's neue Jahr: Dieser Heftteil wird künftig im dunkelsten und abgeschiedensten Teil des Kellers entstehen. Hoffentlich gibt es da keine spielwütigen Mäuse.

## Compilation- und Budget-Charts

Compilation-Charts				
Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	<b>Play the Games 3</b>	Eidos	10/00	<b>93%</b>
2	<b>Age of Empires Collector's Edition</b>	Microsoft	<b>NEU</b>	<b>93%</b>
3	<b>Half-Life Generations</b>	Valve	5/00	<b>92%</b>
4	<b>Die Siedler 3 Gold</b>	Blue Byte	4/00	<b>90%</b>
5	<b>Age of Empires Gold</b>	Microsoft	6/99	<b>89%</b>
6	<b>Anno 1602 Königsedition</b>	Infogrames	12/99	<b>88%</b>
7	<b>Blizzard Anthology</b>	Blizzard	8/00	<b>87%</b>
8	<b>Gold Games 4</b>	Topware	1/00	<b>86%</b>
9	<b>Railroad Tycoon 2 Gold</b>	Pop Top	2/00	<b>85%</b>
10	<b>Commandos Director's Cut</b>	Eidos	5/00	<b>85%</b>

## Budget-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	<b>Monkey Island 3</b>	Adventure	6/99	<b>92%</b>
2	<b>System Shock 2</b>	Action-Rollenspiel	12/00	<b>90%</b>
3	<b>StarCraft</b>	Echtzeit-Strategie	1/00	<b>90%</b>
4	<b>Die Siedler 3</b>	Echtzeit-Strategie	10/00	<b>90%</b>
5	<b>Age of Empires</b>	Echtzeit-Strategie	11/00	<b>89%</b>
6	<b>Alpha Centauri</b>	Strategie	4/00	<b>89%</b>
7	<b>Anno 1602</b>	Aufbauspiel	<b>NEU</b>	<b>88%</b>
8	<b>Jagged Alliance 2</b>	Taktikspiel	3/00	<b>88%</b>
9	<b>MechWarrior 3</b>	Mechspiel	6/00	<b>88%</b>
10	<b>Nice 2</b>	Action-Rennspiel	6/00	<b>88%</b>

Budget-Spiele sind meist schon einige Monate alt, kosten dafür einzeln aber höchstens 50 Mark und sind immer noch spielenswert. Dazu gehören Compilations, Wiederveröffentlichungen, Low-Price-Labels.

## Budget-Inhalt

### Tests

Age of Empires Collector's Edt. ....	174
Anno 1602 .....	176
Homeworld .....	178
Tomb Raider 4 .....	178
Dark Project • Gabriel Knight 3 .....	180
Civilization: Call to Power .....	180
Comanche vs. Hokum .....	180
Indiana Jones 5 .....	181
Aktuelle Budgetspiele .....	182





Collector's Edition

# Age of Empires 2

Die Strategie-Referenz gibt es jetzt mit Vorgänger und den jeweiligen Missions-CDs in einem Paket. Dazu als Extra: eine AoE-Soundtrack-CD.



Age of Empires 2: Der Späher wartet im Stadtzentrum der Teutonen auf neue Aufträge.

**D**es Strategen Traum: Die Age of Empires Collector's Edition von Microsoft. In der finden Sie neben der Strategie-Referenz Age of Empires 2 und dem Addon Conquerors auch den ersten Teil des Echtzeit-Krachers samt Erweiterung Der Aufstieg Roms. Als Bonus liegt dem Paket eine AoE-Soundtrack-CD bei, die Sie, wenn Sie mal nicht im Mittelalter bauen, einfach mit Ihrer Hifi-Anlage abspielen können.

## Der Anfang

Griechen, Ägypter, Babylonier und Japaner – alle wollen nur eins: von der Steinzeit endlich in die Eisenzeit vorstoßen. Dazu brauchen diese Völker im Echtzeit-Strategiespiel Age of Empires Ihre Hilfe. In den meisten der vier Kampagnen mit 36 Missionen starten Sie zunächst mit einem kleinen Dorf. Danach geht es direkt ans Bauen und Wirtschaften. Zur Kriegsvorbereitung errichten Sie später Befestigungsanlagen und fahren ein beachtliches Waffenarsenal auf. Dank gelungener Animationen der Arbeiter und Krieger versprüht Age of Empires einen ganz besonderen Charme.

## Alle Wege führen nach Rom

Die Missions-CD Der Aufstieg Roms dreht sich ausschließlich um das Wohl und Wehen des ehemaligen Weltreichs. Vier zusätzliche Kampagnen mit insgesamt 19 Missionen liegen vor.

Fünf neue Kampfeinheiten, mehr Völker, Gebäudegrafiken und Technologien sind mit von der Partie. Verbesserungen in der Bedienung heben den Spielspaß zusätzlich an.

## Würdiger Nachfolger

Seit Ende 1999 sitzt Age of Empires 2 unangefochten auf dem Echtzeit-Strategie-Thron. In vier Kampagnen mit jeweils sechs Szenarios bauen, entwickeln und kämpfen Sie sich diesmal durchs Mittelalter. Von insgesamt 13 Völkern geleiten Sie fünf in den Solo-Kampagnen zum Sieg. Handel betreiben Sie per Marktplatz. Dort wird auch die Kartographie zur besseren Kartenübersicht entwickelt. Ein Mausklick reicht, um untätige Arbeiter auszumachen. Wie auch im Vorgänger sind die Kampfeinheiten Ihr höchstes Gut. Eine Universität erforscht für Sie neue Technologien. Katapulte beharken feste Mauern auch über Flüsse hinweg, und Rammböcke zerlegen Festungen. Ihre Armee kann vier verschiedene Formationen bilden.

Die Schlachten werden vor allem durch die exzellente Grafik zu einem Augenschmaus.

## Mehr Multiplayer

Mit dem Addon Conquerors erhalten Sie vier neue Kampagnen mit insgesamt 26 Missionen. Das Völker-Kontingent wurde aufgestockt: Jetzt begleiten Sie auch Azteken, Hunnen, Spanier, Koreaner und Majas ins Spätmittelalter. Neben Verbesserungen im Mikro-Management (zum Beispiel können Sie Farmen auf Vorrat bauen), wurde auch die Balance der Völker überarbeitet. Und jedes erhielt eine exklusive Technologie. **PET**



Der Aufstieg Roms: Mit den Römern gibt's einen neuen, ansehnlichen Gebäude-Gratifikatz.

## Petra Schmitz



### Echtzeit-Spaß hoch vier

150 Mark sind eine Menge Geld. Es gibt kaum eine Spiele-Sammlung, die einen solchen Betrag rechtfertigt. Bis auf eine: Die Collector's

Edition ist jeden einzelnen Pfennig wert – sofern Sie noch keines der Spiele besitzen. Allein der Spaß, den Sie mit Age of Empires 2 im Multiplayer-Modus haben werden, wird Sie überzeugen. Für mich gibt es in Sachen Echtzeit jedenfalls nichts Vergleichbares.

## Age of Empires Collector's Edition

**Preis:** ca. 150 Mark  
**Sprache:** Deutsch  
**System:** Windows 95/98  
**Hardware:** Pentium 166 MMX, 32 MByte RAM, 2fach CD  
**Hersteller:** Microsoft  
**Anleitung:** Deutsch  
**Festplatte:** ab 75 MByte

Spiel	Genre	Einzelwertung
Age of Empires 2	Echtzeit-Strategie	Sehr gut
AoE 2: Conquerors	Echtzeit-Strategie-Addon	Sehr gut
Age of Empires	Echtzeit-Strategie	Sehr gut
AoE: Der Aufstieg Roms	Echtzeit-Strategie-Addon	Sehr gut

**Zusammenfassung:** Age of Empires hat Geschichte in Sachen Strategie geschrieben. Jetzt können Sie diese Erfolgsstory mit nur einem Kauf von Anfang bis zum derzeitigen Ende nachvollziehen. Niemals zuvor sind historische Szenarios so spannend auf den Rechner gebannt worden.



## Der Aufbaukönig

# Anno 1602

Achtung Klassiker! Wenn Sie Aufbau und Handel in Perfektion erleben wollen, führt an der deutsch-österreichischen Ko-Produktion Anno 1602 kein Weg vorbei.



Die isometrische Grafik wirkt auch heute noch sehr schön. Nur die Straßen sind völlig unbelebt.

Mit **Anno 1602** schuf Max Design vor zwei Jahren einen der größten Erfolge der deutschen Spielesoftware-Geschichte. Der unwiderstehliche Mix aus Aufbau, Handel und ein wenig Militär verkaufte sich laut Herstellerangaben weltweit

über 750.000 mal. Kein Wunder, dass die Budgetversion erst jetzt, zwei Jahre nach der Erstveröffentlichung, erscheint.

## Reif für die Insel

Alles beginnt mit einem kleinen, bescheidenen Schiffchen, das beladen mit Werkzeugen und Holz in See sticht. Auf Ihr Kommando hin ankert es vor einer Insel, auf der Sie Ihr eigenes kleines Reich schaffen. Holzfäller und Fischer decken den ersten Bedarf an Baumaterialien und Nahrungsmitteln. Die Wünsche Ihrer Untertanen zwingen Sie, neue, höherentwickelte Gebäude zu errichten. So fordern die Schutzbefohlenen eine Kirche für spirituellen, und eine Gaststätte für spirituellen Beistand. Ein Marktplatz erweitert das Gebiet, das Sie bebauen können. Schafschärer liefern Wolle für die Weberei, Tabakplantagen den Rohstoff zur Rauchkrauterzeugung. Ganz besonders wichtig ist Alkohol, den Sie Ihrem Volk über Gasthäuser anbieten.

## Neidische Nachbarn

Früher als Sie sich wünschen, werden Ihre Untertanen nach Waren verlangen, die Ihre Wirtschaft nicht herstellen kann. Dann müssen Sie Kontakt mit den bis zu drei Mitbewerbern aufnehmen. Per Schiff tauschen Sie Güter und richten Handelsrouten ein. Doch Vorsicht, unterwegs lauern gelegentlich Piraten. Zum Schutz dagegen dienen Kriegsschiffe, die Sie wiederum durch Vernetzung von Produktionsketten herstellen lassen. Manche Nachbarn werden mit der Zeit

neidisch und greifen Sie an. Für diesen Fall sollten Sie ein stehendes Heer in der Hinterhand haben, das allerdings extrem teuer im Unterhalt ist. Zusätzlich dazu müssen Sie sich um die Herstellung von Musketen und Kanonen kümmern.

Dazu benötigen Sie Eisenerzminen und vor allem Kohle, samt einer waffenschmiede. Anders als Zivilisten, können Sie die Soldaten direkt steuern und in den Kampf schicken. Auch die Schiffe in den eher seltenen Seeschlachten gehören jedem Mausklick.

Per Netzwerk dürfen bis zu drei Mitspieler antreten. Damit die Anfangsphase nicht zu langatmig wird, hat Max Design einige spezielle Mehrspielerszenarien entworfen. Die Budgetversion von **Anno 1602** ist auf dem aktuellen Stand und muss nicht gepatcht werden. **MIC**



Die Ackerfelder sollten Sie stets so anlegen, dass sie im Wechsel abgeerntet werden können.

## Mick Schnelle



### Immer noch ein Kleinod

Selbst nach zahllosen Partien weiß ich immer noch nicht genau, was den unwiderstehlichen Reiz von Anno 1602 ausmacht. Ist es

die niedliche Grafik? Oder das klug vernetzte Wirtschaftssystem? Fest steht, kein einziges Wirtschafts- oder Aufbauspiel hat mich vor- oder nachher derart fasziniert.

Wer allerdings gern ausgetüftelt Armeen verschiebt, sollte Anno meiden. Denn das Militär spielt nur eine stark untergeordnete Rolle. Alle anderen sollten aber spätestens jetzt zuschlagen. Dieser absolute Klassiker macht nach wie vor einen Heidenspaß und gehört einfach in jede gut sortierte Softwaresammlung.

## Anno 1602

<b>Genre:</b>	Aufbauspiel	<b>Preis:</b>	ca. 40 Mark
<b>Anspruch:</b>	Einsteiger, Fortg., Profis	<b>Hersteller:</b>	Max Design
<b>Sprache:</b>	Deutsch	<b>Festplatte:</b>	Ca. 100 MByte
<b>Multiplayer:</b>	2 (ser.), 4 (LAN), 4 (www)	<b>Spieler:</b>	Einer pro Original
<b>3D-Karten:</b>	<input type="checkbox"/> Voodoo 1 <input type="checkbox"/> Voodoo 2 <input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 3 <input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT <input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT2 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce <input checked="" type="checkbox"/> Matrox G400 <input checked="" type="checkbox"/> Rage 128		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 133	Pentium 166
16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik		Gut
Sound		Sehr gut
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Sehr gut
Multiplayer		Gut

Aufbauklassiker, der nichts von seinem Charme verloren hat.





# Tomb Raider 4

Lara gegen Chaos-Gott.



Schon mit 16 spielte Lara gerne in antiken Gemäuern.

**D**ank **Tomb Raider 4** erfahren wir, warum Lara nicht Playmate, sondern Archäologin wurde: Mit 16 durfte sie bereits auf Paps Kosten an einer Ausgrabung in Ägypten teilnehmen.

## Petra Schmitz

### Ich bin Lara-Fan

Auch Tomb Raider 4 bringt nicht viel Neues. Die Levels sind ähnlich aufgebaut: Lara springt, ballert, schiebt Quader und drückt Hebel. Eigentlich müsste es mich jetzt langsam anöden. Aber kaum habe ich die ersten paar Meter zurückgelegt, hat er mich wieder – der Lara-Virus.

Wie im Rausch kämpfe ich mich vor. Die Bewegungen sind vertraut, jeder Handgriff sitzt perfekt. Dennoch fordert mich das Spiel. Fazit: Es macht einfach Spaß. Den kann mir auch die altbackene Grafik und das ausgelutschte Prinzip nicht nehmen.

Jahre später trifft sie den damaligen Schurken, Werner von Croy, wieder. Nebenbei hat sie noch den ägyptischen Gott der Unordnung am Hals, der die Welt ins Chaos stürzen will. In den 35 Levels stehen Lara dabei sechs Waffen und zwei Fahrzeuge zur Verfügung. **Tomb Raider 4** hebt sich in einem Punkt besonders angenehm vom Vorgänger ab: Die Sprungeinlagen sind weniger unfair aufgebaut, der Schwierigkeitsgrad ist allgemein etwas niedriger. An der Grafik hat sich jedoch wieder nichts Einschneidendes verändert. Als Rückbesinnung auf den ersten Teil der Serie wird ausschließlich in Ägypten gehüpft und geballert. Das kommt vor allem der Atmosphäre zugute. **PET**

## Tomb Raider 4

<b>Genre:</b> Action-Adventure	<b>Preis:</b> ca. 50 Mark
<b>Anspruch:</b> Fortgeschrittene, Profis	<b>Hersteller:</b> Eidos
<b>Sprache:</b> Deutsch	<b>Festplatte:</b> ca. 170 MByte
<b>Multiplayer:</b> nicht vorhanden	<b>Spieler:</b> Einer pro Original
<b>3D-Karten:</b> <input type="checkbox"/> Voodoo 1 <input type="checkbox"/> Voodoo 2 <input type="checkbox"/> Voodoo 3 <input type="checkbox"/> Riva TNT <input type="checkbox"/> Riva TNT2 <input type="checkbox"/> Geforce <input type="checkbox"/> Matrox G400 <input type="checkbox"/> Rage 128	

Pentium II/233 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/300 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/350 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte
--	--	--

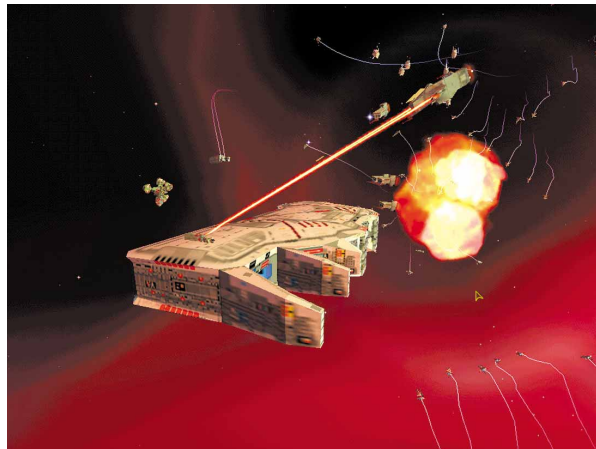
Grafik		Gut
Sound		Befriedigend
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Sehr gut
Multiplayer	Nicht vorhanden	

Altes Prinzip, hoher Spaßfaktor, für Fans ein Muss.



# Homeworld

Echtzeit-Strategie im All.



Nahe unserem Mutterschiff ist eine heiße Schlacht entbrannt.

**V**or 3.000 Jahren auf einem unwirtlichen Planeten gestrandet, machen sich im Echtzeit-Strategiespiel **Homeworld** die Kushans auf in die alte Heimat. Sie können deren Seite übernehmen oder die ihrer Feinde. An der Spielweise ändert sich dabei nichts. Lediglich die Schiffe sehen anders aus. **Homeworld** spielt ausschließlich in den Weiten des Alls – und zwar in echtem 3D. Ihr riesiges Mutterschiff fungiert als Basis. Im Spielverlauf sorgen Ernteschiffe für Rohstoffe, die aus Asteroiden und Weltraumschrott extrahiert werden. Neue Kampfflieger bauen Sie, sobald die Forschung arbeitet. Ihre Schiffe können in einem dreidimensionalen Sektor jeden Punkt frei anfliegen, also auch von oben oder unten an-

greifen. Die Steuerung unterscheidet sich von den herkömmlichen Optionen für Strategiespiele nur in der zusätzlichen Auswahl für Höhe. In 16 Missionen haben Sie dann Gelegenheit herauszufinden, welche der fünf Formationen Ihrer Flieger am besten gegen die Feinde funktioniert. **PET**

## Petra Schmitz

### Gemein gute Grafik

Die Echtzeitschlachten in Homeworld sind etwas ganz Besonderes: Die dritte Dimension schenkt dem Spiel das gewisse Etwas. Grafisch wird das Geschehen so gut dargestellt, dass ich manchmal die Kamera schwenke, zoomme und nur staunend glotze. Da kommt echtes Weltraumfeeling auf, wie ich es sonst nur aus Star Wars kenne.

## Homeworld

<b>Genre:</b> Echtzeit-Strategie	<b>Preis:</b> ca. 30 Mark
<b>Anspruch:</b> Fortgeschrittene, Profis	<b>Hersteller:</b> Sierra
<b>Sprache:</b> Deutsch	<b>Festplatte:</b> ca. 350 MByte
<b>Multiplayer:</b> 8 (LAN), 8 (www)	<b>Spieler:</b> Einer pro Original
<b>3D-Karten:</b> <input type="checkbox"/> Voodoo 1 <input type="checkbox"/> Voodoo 2 <input type="checkbox"/> Voodoo 3 <input type="checkbox"/> Riva TNT <input type="checkbox"/> Riva TNT2 <input type="checkbox"/> Geforce <input type="checkbox"/> Matrox G400 <input type="checkbox"/> Rage 128	

Pentium 200 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/450 128 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte
---------------------------------------	--	--

Grafik		Sehr Gut
Sound		Gut
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Sehr gut
Multiplayer		Gut

Ungewöhnliches Echtzeit-Spektakel in 3D.



# Gabriel Knight 3

Wo ist nur der Gral versteckt?



Auf dem **Thron des Satans** findet Gabriel zwei Tote.

Seit **Indiana Jones 3** wissen wir eigentlich, dass der Heilige Gral für immer unauffindbar in einer tiefen Felsspalte verschwunden ist. Dennoch macht sich in **Gabriel Knight 3** Geisterjäger Gabriel auf die Suche nach dem kostbaren Kelch. Erstmalig darf der Held in 3D ermitteln. Seine Jagd startet im verschlafenen französischen Städtchen Rennes-le-Château, wo er eigentlich einen entführten Thronfolger retten soll. Dabei

stößt er auf Vampire, eine angeblich heilige Blutlinie und ein jahrhundertaltes Mysterium. Wie immer stehen Knight haufenweise Rätsel im Weg, die er diesmal mit Hilfe seiner Assistentin Grace Nakimura lösen muss. Mal steuern Sie Grace, dann wieder Gabriel und tauschen dabei auch schon mal wichtige Gegenstände untereinander aus. Zahlreiche Gespräche mit Schatzsuchern, Freimaurern und anderen zweifelhaften Gestalten bringen Sie der Lösung näher. **PET**

Genre: Adventure

Preis: ca. 40 Mark  
Hersteller: Sierra  
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis  
Spieler: Einer  
Sprache: Deutsch  
Minimum:  
Pentium 200 MMX  
16 MByte RAM



# Call to Power

Geschichte selber schreiben.

Sie begleiten im Activisions Aufbau-Strategiespiel **Civilization: Call to Power** ein Volk durch 7000 Jahre Geschichte. Rundenweise lenken Sie verschiedenste Einheiten, von Bogenschützen bis zu riesigen Mechs, über eine isometrische Weltkarte. Dabei bauen Sie Städte und Bastionen, um später das mächtigste Imperium der Welt Ihr Eigen nennen zu können. Durch intensive Forschung darf Ihr Volk im dritten Jahrtausend nach Christus sogar im Orbit und tief unter Wasser Siedlungen errichten. Bei Ihren Bemühungen konkurrieren Sie mit bis zu sieben anderen Völkern, die sich ebenfalls in Sachen Entwicklung und Landgewinn engagieren. Aber nehmen Sie sich viel Zeit. 7000 Jahre Geschichte nachzuspielen sind auch am Rechner keine Sache von ein paar Stunden. Da Grafik,

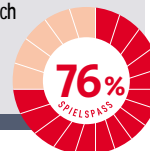


Land, Meer und Orbit sind später Ihre **Siedelräume**.

Interface und KI nach heutigen Maßstäben veraltet sind, werten wir das Spiel deutlich ab. **PET**

Genre: Strategiespiel

Preis: ca. 20 Mark  
Hersteller: Ak Tronic  
Anspruch: Einsteiger, Fortges.  
Spieler: 2 (ser.), 8 (LAN), 8 (www)  
Sprache: Deutsch  
Minimum:  
Pentium 133  
16 Mbyte RAM



# Dark Project

Im Dunkeln ist gut klaufen.



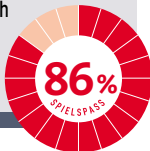
Garrets **Bogen** hat sogar eine Zoomfunktion.

Garret ist nur ein kleiner Halunke. Bis zu dem Tag, da ihn die Hüter unter ihre Fittiche nehmen. Nach einer umfangreichen Ausbildung ist er im 3D-Action-Adventure **Dark Project** fortan als Meisterdieb unterwegs. In elf Missionen und drei Schwierigkeitsstufen schleicht er durch ein mittelalterliches Fantasy-Szenario. Dort kault Garret kostbare Schätze, erledigt Aufträge und muss schließlich seine Welt ret-

ten. Dabei stehen ihm neben Bogen, Schwert und anderen Waffen vor allem seine leisen Sohlen zur Seite. Letztere sind sein höchstes Gut, wenn er in Zombie-verseuchte Kathedralen oder gut bewachte Tempel eindringt. Im Dunkeln ist Garret unsichtbar, und er kann aus dem Hinterhalt zuschlagen. Ein paar Rätsel geben dem Spiel zusätzlichen Pepp. Nach jeder erledigten Mission dürfen Sie die Ausrüstung erneuern und den kommenden Gefahren anpassen. **PET**

Genre: Actionspiel

Preis: ca. 20 Mark  
Hersteller: Ak Tronic  
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis  
Spieler: Einer  
Sprache: Deutsch  
Minimum:  
Pentium 233  
32 MByte RAM



# Comanche vs. Hokum

Heli gegen Kopter.

Drei umfangreiche dynamische Kampagnen müssen Sie in der Hubschraubersimulation **Comanche vs. Hokum** bestreiten. Sie fliegen entweder in einem amerikanischen Comanche oder einem russischen Hokum in Saudi-Arabien, dem Libanon oder China spektakuläre Kampfeinsätze. Ein Autopilot unterstützt Sie dabei vorbildlich und lenkt die Giganten auch sicher unter Hochspannungsleitungen hindurch. Die hügeligen Landschaften bieten Ihren Helikoptern Schutz vor Feindbeschuss und ermöglichen Angriffe aus dem Hinterhalt. Sie nehmen an den Luftschlachten als Beobachter teil, oder beamen sich jederzeit in ein beliebiges Cockpit. Falls Sie im Besitz von **Apache vs. Havoc** sind, können Sie die beiden Programme einfach kombinieren. Die Steuerungsprobleme des Vorgängers wurden

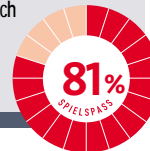


Entfernte Gegner werden mit **Raketen** beschossen.

ausgebügelt. So dürfen Sie sich mit jedem der vier Flugungetümme ins Getümmel stürzen. **PET**

Genre: Flugsimulation

Preis: ca. 30 Mark  
Hersteller: Empire  
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis  
Spieler: 2 (ser.), 32 (LAN), 64 (www)  
Sprache: Deutsch  
Minimum:  
Pentium II/300  
32 MByte RAM



# Indiana Jones 5

Mit Hut, Peitsche und Revolver.



Mit dem Jeep nimmt Indiana Jones schon mal Gegner auf die Haube.

**A**uch Indiana Jones verändert sich. Im Action-Adventure **Indiana Jones und der Turm von Babel** kämpft der Archäologe erstmals in 3D. Und 1947 sind seine Widersacher fiese Russen.

Die sind auf der Suche nach fünf Artefakten aus dem alten Babel, die sich zu einer Höllenmaschine zusammensetzen lassen. Den schießwütigen Wodkakonsumenten nähert sich Indy mit gezücktem Revolver, Schrotgewehr oder Raketenwerfer. Neun Waffen kann er einsetzen. Leider tut er das längst nicht so agil wie Kollegin Lara: Hüpfen und ballern gleichzeitig, einen Rückwärtssprung oder eine Wende auf der Stelle beherrscht er nicht.

Mit jedem Artefakt erhält er eine Art Geheimwaffe. Weite Strecken legt Indiana mit Jeep, Boot oder Lore zurück. Wie in den Adventure-Vorgängern stehen die Rätsel im Vordergrund. Die reichen von simplen Finde-Schlüssel-Knocheleien bis zu kniffligen Zahnrad-Puzzles.

**PET**

## Petra Schmitz

### Des Helden neue Grafik

Indy in 3D ist schon ein ungewohnter Anblick. Aber hat man sich mal mit dem neuen alten Helden angefreundet, macht es richtig Spaß, ihn durch die Levels zu scheuchen. Selbst wenn er dabei eher geruhsam umherschleicht. Der Reiz des Spiels ist aber nicht die Action. Wer die will, soll zu Laras Tomb Raider 4 greifen. Es ist das unnachahmliche Indy-Feeling, das durch faire Puzzles, Spielwitz, Originalmusik und -synchronstimme beschworen wird und mich sofort in seinen Bann schlägt.

## Indiana Jones 5

**Genre:** Action-Adventure  
**Anspruch:** Fortgeschrittene  
**Sprache:** Deutsch  
**Multiplayer:** Nicht vorhanden

**Preis:** ca. 50 Mark  
**Hersteller:** LucasArts  
**Festplatte:** ca. 60 bis 870 MByte  
**Spieler:** Einer

**3D-Karten:** ☐ Voodoo 1 ☐ Voodoo 2 ☐ Voodoo 3 ☐ Riva TNT  
☐ Riva TNT2 ☐ Geforce ☐ Matrox G400 ☐ Rage 128

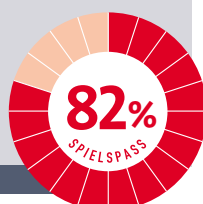
Pentium 266  
32 MByte RAM, 6fach CD  
3D-Karte

Pentium II/300  
64 MByte RAM, 8fach CD  
3D-Karte

Pentium II/400  
64 MByte RAM, 12fach CD  
3D-Karte

Grafik			Befriedigend	
Sound				Sehr gut
Bedienung			Befriedigend	
Spieltiefe				Sehr gut
Multiplayer	Nicht vorhanden			

Gutes, altes Indy-Feeling im neuen 3D-Gewand.





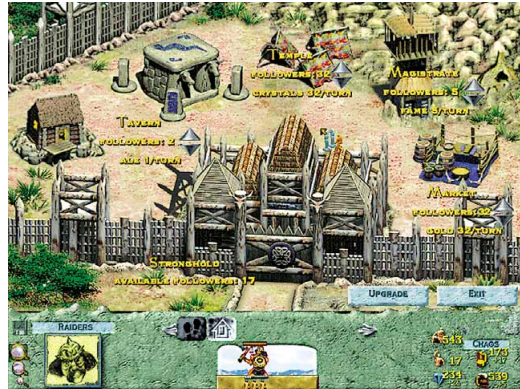
## Spielend sparen

# Aktuelle Budgetspiele

Preiswerte Gegenmittel für langweilige Festtage unterm Tannenbaum.

Schnee fällt leise vor dem Fenster, das Haus duftet nach Weihnachtsplätzchen. Aus den Lautsprecherboxen Ihres Rechners dröhnt der Schlachtenlärm einer Partie **Age of Empires** oder das Motorenheulen aus **Motocross Madness**. Vielleicht ertönt auch heftiges Hubschrauberat-

tern aus **Comanche vs. Hokum**. Welch ein Idyll! Auch in diesem Jahr haben Sie wieder die Chance, sich zu Spottpreisen die Weihnachtstage mit ordentlich Action am PC zu versüßen. Lassen Sie den Rest der Familie Lieder unterm Baum trällern. Sie haben Besseres zu tun. **PET**



**Lords of Magic:** Mix aus Runden- und Echtzeit-Strategie im Fantasy-Ambiente.

## Budget-Liste

	Spiel	Genre	Wertung	Erschienen	Test	Label/Compilation	Preis ca.	Info-Nummer
	<b>Age of Empires</b>	Echtzeit-Strategie	89%	1997	12/97	AK Tronic Pyramide	20 Mark	(0800) 25 25 800
<b>NEU</b>	<b>Age of Empires</b>	Echtzeit-Strategie	89%	1997	12/97	AoE Collector's Edition (Comp.)	150 Mark	(01805) 25 11 99
<b>NEU</b>	<b>AoE: Rise of Rome</b>	Echtzeit-Strategie	88%	1998	12/98	AoE Collector's Edition (Comp.)	150 Mark	(01805) 25 11 99
<b>NEU</b>	<b>Age of Empires 2</b>	Echtzeit-Strategie	93%	1999	11/99	AoE Collector's Edition (Comp.)	150 Mark	(01805) 25 11 99
<b>NEU</b>	<b>AoE 2: Conquerors</b>	Echtzeit-Strategie	93%	2000	10/00	AoE Collector's Edition (Comp.)	150 Mark	(01805) 25 11 99
	<b>Anno 1602</b>	Strategiespiel	88%	1998	5/1998	Sunflowers	40 Mark	(01905) 10 55 0
<b>NEU</b>	<b>Autobahnraser 2</b>	Rennspiel	63%	1999	12/99	AK Tronic Pyramide	20 Mark	(0800) 25 25 800
<b>NEU</b>	<b>Battlezone 2</b>	Strategiespiel	89%	1999	12/99	Activision	50 Mark	(01905) 10 05 5
<b>NEU</b>	<b>Braveheart</b>	Strategiespiel	44%	1999	9/99	AK Tronic Pyramide	20 Mark	(0800) 25 25 800
<b>NEU</b>	<b>Caesar 3</b>	Aufbau-Strategie	83%	1998	12/98	AK Tronic Pyramide	20 Mark	(0800) 25 25 800
<b>NEU</b>	<b>Civilization: Call to Power</b>	Strategiespiel	84%	1999	5/99	AK Tronic Pyramide	20 Mark	(0800) 25 25 800
<b>NEU</b>	<b>Civilization: Call to Power</b>	Strategiespiel	84%	1999	5/99	Activision	30 Mark	(01905) 10 05 5
<b>NEU</b>	<b>Codename Eagle</b>	Actionspiel	54%	1999	12/99	Take 2	30 Mark	(01805) 30 45 25
<b>NEU</b>	<b>Comanche vs. Hokum</b>	Flugsimulation	81%	2000	5/00	Empire	30 Mark	(089) 85 79 51 38
<b>NEU</b>	<b>Commandos</b>	Strategiespiel	85%	1998	7/98	AK Tronic Pyramide	20 Mark	(0800) 25 25 800
<b>NEU</b>	<b>Dark Project</b>	Action-Adventure	86%	1999	2/99	AK Tronic Pyramide	20 Mark	(0800) 25 25 800
	<b>Devil Inside</b>	Actionspiel	77%	2000	5/00	Cryo	30 Mark	(01905) 100 59
	<b>Evolva</b>	Actionspiel	77%	2000	5/00	Virgin Interactive	40 Mark	(040) 897 03 33
<b>NEU</b>	<b>Gabriel Knight 3</b>	Adventure	75%	1999	1/00	Sierra	40 Mark	–
<b>NEU</b>	<b>Game, Net and Match</b>	Tennis-Simulation	59%	1998	7/98	AK Tronic Pyramide	10 Mark	(0800) 25 25 800
	<b>GTA2</b>	Actionspiel	79%	1999	12/99	Gamers Choice (Comp.)	60 Mark	(01805) 30 45 25
	<b>Hidden and Dangerous</b>	3D-Action	78%	1999	9/99	Gamers Choice (Comp.)	60 Mark	(01805) 30 45 25
<b>NEU</b>	<b>Homeworld</b>	Echtzeit-Strategie	84%	1999	11/99	Sierra	40 Mark	–
<b>NEU</b>	<b>Indiana Jones 4</b>	Adventure	–	1994	–	AK Tronic Pyramide	20 Mark	(0800) 25 25 800
<b>NEU</b>	<b>Indiana Jones 5</b>	Action-Adventure	82%	1999	1/00	LucasArts	50 Mark	(02131) 96 51 11
<b>NEU</b>	<b>Interstate 82</b>	Actionrennspiel	75%	1999	1/00	Activision	30 Mark	(01905) 10 05 5
<b>NEU</b>	<b>Lords of Magic</b>	Strategiespiel	85%	1997	1/98	AK Tronic Pyramide	15 Mark	(0800) 25 25 800
	<b>Martian Gothic</b>	Action-Adventure	68%	2000	7/00	Gamers Choice (Comp.)	60 Mark	(01805) 30 45 25
<b>NEU</b>	<b>Motocross Madness</b>	Rennspiel	74%	1998	10/98	AK Tronic Pyramide	20 Mark	(0800) 25 25 800
	<b>NBA Live 2000</b>	Sportspiel	88%	1999	1/00	EA Classics	20 Mark	(01905) 723 33
	<b>Planescape Torment</b>	Rollenspiel	82%	2000	2/00	Interplay	40 Mark	(040) 897 03 33
	<b>Railroad Tycoon 2</b>	Aufbauspiel	85%	1998	12/98	Gamers Choice (Comp.)	60 Mark	(01805) 30 45 25
<b>NEU</b>	<b>Rayman 2</b>	Actionspiel	86%	1999	12/99	Ubi Soft	40 Mark	(0211) 338 00 33
<b>NEU</b>	<b>Spec Ops</b>	Actionspiel	68%	1998	6/98	Take 2	30 Mark	(01805) 30 45 25
<b>NEU</b>	<b>Star Trek: Der Aufstand</b>	Adventure	78%	1999	1/00	Activision	50 Mark	(01905) 10 05 5
	<b>System Shock 2</b>	Action-Rollenspiel	90%	1999	11/99	EA Classics	20 Mark	(01905) 723 33
	<b>Thandor</b>	Echtzeit-Strategie	79%	2000	2/00	Innonics	30 Mark	–
<b>NEU</b>	<b>Tomb Raider 4</b>	Action-Adventure	83%	1999	1/00	Eidos	50 Mark	(01805) 22 31 24
	<b>Tzar</b>	Echtzeit-Strategie	70%	2000	5/00	Gamers Choice (Comp.)	60 Mark	(01805) 30 45 25
<b>NEU</b>	<b>Unter schwarzer Flagge</b>	Strategiespiel	47%	1999	11/99	AK Tronic Pyramide	20 Mark	(0800) 25 25 800