

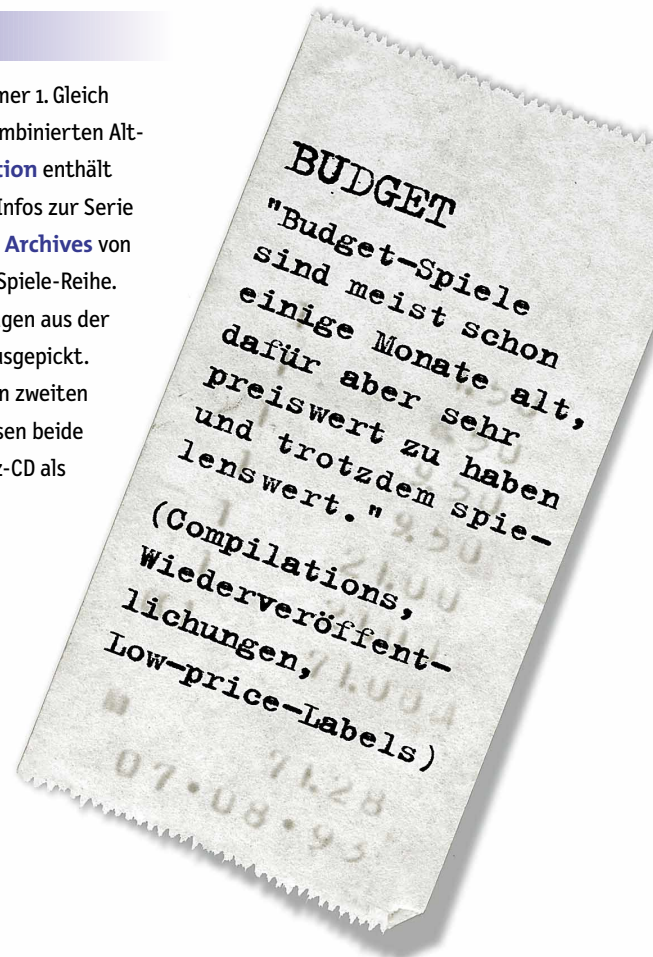
# Budget

Charles Glimm



Diesen Monat sind Rollenspiele Budget-Thema Nummer 1. Gleich zwei Hersteller griffen in die Klassiker-Kiste und kombinierten Altbewährtes zu Compilations. Origins **Ultima Collection** enthält alle bisher erschienenen Folgen, dazu Hintergrund-Infos zur Serie und Interviews mit Lord British. Die **Ultimate RPG Archives** von Interplay dagegen beschränken sich nicht auf eine Spiele-Reihe. Vielmehr haben die **Bard's Tale**-Macher sich sozusagen aus der gesamten PC-Rollenspiel-Historie die Rosinen herausgepickt. Komplettversionen von Spielehits bilden diesmal den zweiten

Schwerpunkt. Das Kombinat fügt den Echtzeit-Klassiker **Alarmstufe Rot** und dessen beide Add-ons zusammen. Und auch **Dungeon Keeper** findet gemeinsam mit der Zusatz-CD als Gold-Version erneut seinen Weg in die Regale.



## Compilation-Charts

Platz	Spiel	Hersteller	Test in	Wertung
1	Gold Games 2	Topware	11/97	90%
2	Megapak 7	Koch Media	-	87%
3	C & C 2: Das Kombinat	Virgin	NEU	87%
4	Dungeon Keeper Gold	Electronic Arts	NEU	87%
5	Civilization 2/Com. & Conq.	Virgin	1/98	86%
6	Megapak 8	Koch Media	12/97	84%
7	Extreme Velocity	Bomico	-	84%
8	3 Mega Games Simulations	Koch Media	3/98	83%
9	Megasixpak	Koch Media	10/97	83%
10	Zehn Adventures	Funsoft	-	83%

Die 10 besten Compilations nach den GameStar-Wertungen.

## Budget-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Warcraft 2	Echtzeit-Strategie	3/98	84%
2	Wing Commander 4	Weltraumspiel	-	84%
3	Baphomets Fluch	Adventure	-	83%
4	Discworld 2	Adventure	12/97	83%
5	Magic Carpet 2	Actionspiel	-	83%
6	Eurofighter 2000	Flugsimulation	1/98	83%
7	Colonization	Strategie	-	82%
8	Toonstruck	Adventure	-	81%
9	Wing Commander 3	Weltraumspiel	10/97	80%
10	Lemmings 1-3	Denkspiel	-	79%

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

### Inhalt

#### Tests

Ultima Collection .....	122
Ultima RPG Archive ....	126
C&C 2: Das Kombinat .....	128
Dungeon Keeper Gold .....	130
Syndicate Wars .....	130

## 18 Jahre Rollenspiel-Geschichte

# Ultima Collection

**Origins Rollenspiel-Klassiker im Neunerpack:  
Erstmals sind alle regulären Teile der Mega-  
Serie in einer Compilation zusammengefaßt.**

**S**eit Anfang der 80er Jahre begeistert die berühmte **Ultima**-Serie die Rollenspiel-Fans. Die **Ultima Collection** enthält erstmals alle neun Teile (Folge 7 war zweigeteilt) und zeigt die Entwicklung

durfte man später aus einer Liste von wechselnden Stichwörtern auswählen.

## British in Amerika

Der junge Student Richard Garriott begrüßte einmal sei-

fortan wieder von der Erde nach Sosaria gelangen, aus dem dann in **Ultima 4** Britannia hervorging.



Firma Origin gründete, bot erstmals taktische Kämpfe, Sichtlinien und drei Mitstreiter für den tapferen Helden.

## Glorreiche Steinzeit

In den ersten Ultimas zog der einsame Krieger in einer aus groben Blöcken zusammengesetzten Draufsicht und in einfach gezeichneten 3D-Dungeons durch die Lande. Diese Episoden hatten noch nicht die ausgefeilten Stories der späteren Folgen. Einziges Ziel war es, den jeweils amtierenden Oberschurken zu vernichten. Im relativ kurzen **Ultima 1** war das der böse Magier Mondain, in der 1982 erschienenen Fortsetzung dessen ebenso üble Lebensgefährtin Minax. In dieser Folge wurden Fantasy und Sciencefiction vermischt; Sie können alle Planeten des Sonnensystems bereisen. Der dritte Teil, **Exodus**, für dessen Veröffentlichung Garriott die

## Sieg der Tugend

Mit **Quest of the Avatar** gewann die Serie deutlich an Tiefgang. Um den Bürgern von Lord Britishs frisch gegründetem und orientierungslosem Staat Britannia ein leuchtendes Vorbild zu geben, wandelte sich der Held durch die penible Vervollkommenung von acht Tugenden wie Tapferkeit und Mitleid zum Avatar. **Ultima 5: Warriors of Destiny** beschäftigte sich mit der Suche des Heroen nach dem verschollenen Lord British und dem Kampf gegen den Tyrannen Blackthorn sowie drei garstige Shadowlords.

Der sechste Teil der Serie präsentierte sich generalüberholt. Die damals sehr gute Grafik wirkt heutzutage allerdings bereits schrecklich angestaubt. 3D-Dungeons und das »Hinein-Zoomen« in Städte fielen der nun grundsätzlich isometrischen Perspektive zum Opfer. Der Avatar nimmt in **Ultima 6** den Kampf gegen die fiesen Gargoyles auf.



**Ultima 8:** Zahlreiche Animationsstufen sorgen für flüssige isometrische Grafik.

vom Strichmännchen-Icon bis zum edlen VGA-Look auf. Die Stärke der Serie ist die Simulation einer ganzen Fantasy-Welt. Die Leute schlafen, essen und gehen arbeiten. Der Held kann neben kämpfen und zaubern eine Vielzahl von Dingen tun (ab **Ultima 6** sogar Brot backen...) und mit den unzähligen Charakteren labern. Die ausführlichen Gespräche sind dann auch das A und O dieser Serie. Während man in den ersten Teilen noch von Hand bestimmte Wörter wie »Job« oder »Name« eingab,

ne Kommilitonen mit (typisch englischem) »Hello« statt mit »Hi« und bekam prompt den Spitznamen Lord British verpaßt. Als er **Ultima** für den uralten Apple II programmierte, machte er sein Alter Ego zum festen Bestandteil der Spielwelt. Besagter Lord rief nämlich einen Erdenbürger zu Hilfe ins bedrohte Märchenland Sosaria. Durch ein sogenanntes Moongate konnte unser Held



**Ultima 5** war der letzte Teil mit klassischer 2D-Sicht.

## Teil 7 im Doppelpack

Das zweigeteilte **Ultima 7** bekam wieder eine neue Grafik-Engine spendiert. Erstmals marschierte die Party durch eine bildschirmfüllende Welt. **Black Gate** spielte als bislang letztes Ultima in Britannia und führte außerdem den neuen Mega-Schurken Guardian ein. Auf der Suche nach einem Mörder sammeln Sie Indizien und befragen Verdächtige, nur um einer noch viel größeren Verschwörung auf die Schliche zu kommen. In **Ultima 7: Serpent Isle** ließ Richard Garriott den Avatar erstmals wieder außerhalb der gewöhn-



So schauerlich hat alles begonnen: Richard Garriotts **Akalabeth**.

ten britannischen Gefilde Heldentaten vollbringen. Die komplexe Story war zu Beginn gradlinig genug, um neuen Spielern den Einstieg zu erleichtern. Der Held besuchte die Schlangeninsel,

wo der Guardian das Sagen hatte. Achtung: Die beiden siebten Teile laufen aufgrund der Origin-eigenen Speicher-



**Ultima 6:** Nur ein relativ kleines Fenster steht für die Spielgrafik zur Verfügung.

verwaltung Voodoo nur im DOS-Modus, nicht unter Win 95. Der mitgelieferte Boot-Disk-Macher schafft für DOS-Unkundige nur bedingt Abhilfe, da Einträge von Hand eingelegt werden müssen.

## Super Ultima Bros'

Ebenso wie **Serpent Isle** spielt auch **Ultima 8** in einem allen Käufern gleichermaßen unbekannten Land. Wieder schmiedet der Guardian üble Pläne. In der von fünf Titanen beherrschten Welt Pagan will er dem Avatar ein für allemal den Gar aus machen. Die Zugeständnisse an Serien-Einsteiger gehen aber noch weiter: Heruntergeschraubte Komplexität, actionreichere Kämpfe und Jump-and-run-Elemente ma-

chen **Ultima 8** zum zugänglichsten, unter Veteranen aber umstrittenen Serienteil. Auch an der Präsentation wurde erneut gefeilt. Die isometrische Grafik ist farbenfroher und prächtiger animiert als bei allen Vorgängern. Dafür muß der Avatar auf die Hilfe seiner liebgewonnenen Mitstreiter verzichten, was ihn jedoch nicht davon abhält, sich durch den Sieg über alle Halbgötter zum Titanen des Äthers aufzuschwingen.

## Papier statt Stoff

Die Ausstattung der Compilation ist Origin geglückt. Die berühmten **Ultima**-Stoffkarten sind leider nur in Papierform dabei, was aber angesichts der Menge an Spielen nicht weiter verwunderlich ist. Die einzelnen Handbücher wurden zu einem großen Buch zusammengefaßt, das alle wichtigen Informationen enthält. Eine Zeitschiene gibt Auskunft über die Erscheinungsdaten und

## Heiko Häusler



## Feinkost für Rollenspieler

Die Ultima Collection ist eine Compilation der Extreme. Während

die aktuelleren Folgen mit heutigen PC-Spielen aufgrund des gewaltigen Tiefgangs mithalten können, sind die ersten sechs Teile nur etwas für beinharte Fans: Grafik, Sound und Steuerung entsprechen schon lange nicht mehr den Standards.

Zum Glück stimmt das Drumherum. Die Infos zu den Spielen sind für Einsteiger interessant; Fans der Serie erfreuen sich an den Video-Kommentaren von Lord British. Ab Folge 7 werden die Abenteuer des Avatars dann richtig spielbar – Rätsel- und Storytiefergang entschädigen für die angestaubte Präsentation. Wer sich in Ende des Jahres auf Ultima 9 stürzen will, sollte auf jeden Fall zu dieser Compilation greifen – Ultima ist einfach Kult!

hält zu jedem Titel kurze Infos und einen Videokommentar von Lord British bereit. Als Gag ist das nachträglich **Ultima 0** getaufte **Akalabeth** enthalten – Richard Garriotts ur-altes Erstlingswerk. **HH**

## Ultima Collection

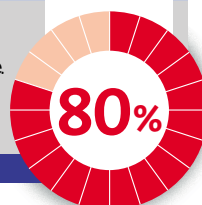
**Preis:** ca. 90 Mark  
**Sprache:** Englisch  
**System:** DOS  
**Hardware:** 486 DX/33, 4 MB RAM, 2fach CD

**Hersteller:** Origin  
**Anleitung:** Deutsch  
**Festplatte:** ab 1 MByte

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Ultima 8: Pagan	Rollenspiel	Gut
Ultima 7 Part 2: Serpent Island	Rollenspiel	Gut
Ultima 7 Part 1: The Black Gate	Rollenspiel	Befriedigend
Ultima 5: Warriors of Destiny	Rollenspiel	Befriedigend
Ultima 6: The False Prophet	Rollenspiel	Ausreichend
Ultima 4: Quest of the Avatar	Rollenspiel	Ausreichend
Ultima 3: Exodus	Rollenspiel	Mangelhaft
Ultima 2: Revenge of the Enchantress	Rollenspiel	Mangelhaft
Ultima 1: First Age of Darkness	Rollenspiel	Mangelhaft
Ultima 0: Akalabeth	Rollenspiel	Ungenügend

**Zusammenfassung:** Die Einzelwertungen werden der Compilation nicht gerecht – für Fans bietet sie nostalgischen Stoff auf Monate. Technisch sind die meisten Teile hoffnungslos veraltet, nach kurzer Gewöhnungsphase jedoch spielerisch immer noch lohnend.

Faszinierender Blick in die Spiele-Historie.



**The Black Gate:** In Ultima 7 gab es erstmals Vollbild-Grafik.

## Rollenspiel-Klassiker recycelt

# The Ultimate RPG Archives

Packen Sie das Zauberbuch wieder aus, die Veteranen des »Party plättet Monster«-Genres kehren zurück.

**R**ollenspiel-Oldies neu zu veröffentlichen, ist gerade in Mode. Neben Origin bringt auch Interplay eine Compilation auf den Markt: Die **Ultimate RPG Archives** enthalten alles in allem elf Klassiker aus den verschiedensten Serien und allen Entwicklungsstufen des Genres.

## Die 3D-Revolution

Kurioserweise findet man die beiden **Ultima Underworld**-Teile nicht in Origins neuer Collection, sondern bei Inter-

play. Die erste Folge läutete die 3D-Revolution ein. Erstmals lief man nicht schrittweise, sondern völlig flüssig und stufenlos in echtem 3D-Gelände umher. Heute wirkt die Grafik freilich angestaubt. Komplexität und Rätseldichte

konnte die Zeit aber nichts anhaben. In dieser Hinsicht ist besonders der zweite Teil ein absolutes Schwergewicht. In Lord British's Schloß sind anlässlich eines rauschenden Festes alle wichtigen Persönlichkeiten Britannias versammelt, als der fiese Guardian das gesamte Anwesen in eine undurchdringbare Sphäre hüllt. Doch glücklicherweise steht auch der Avatar auf der Gästeliste und nimmt den Kampf auf.

## Mehr Mega-Serien

**Wizardry** und **Might & Magic** sind neben **Ultima** die langlebigsten Serien des Genres. Erstere ist mit **World of Xeen** in den Archives vertreten, einem Zusammenschchnitt der Teile 4 und 5. Mit einer sechsköpfigen Party stolpern Sie schrittweise durch die Welt Xeen und prügeln sich in rundenbasierten Kämpfen



**Might & Magic 5:** Die Party im Kampf gegen üble Monster.



**Wizardry Gold:** Ratten auf zwei Beinen gehören zu den schwächeren Gegnern.

mit zahlreichen Gegnern. **Wizardry Gold** ist die überarbeitete Fassung des siebten Teils dieser altherwürdigen Reihe. Das Spiel wurde mit Sprachausgabe sowie mit einer Online-Hilfe versehen.



**Ultima Underworld:** Die 3D-Grafik steckte noch in den Kinderschuhen, dafür stimmen Story und Rätsel.

## Das Bardenlied

Auch **Bard's Tale** gehört zu den klassischen Rollenspiel-Serien. In den drei grafisch eher schlichten Uralt-Spielen kämpft Ihre Party gegen die bösen Minions. Eigens für die Compilation wurden die Handbücher aller Spiele entsprechend den Originalfassungen nachgedruckt. **HIT**

## Heiko Häusler



## Der Rahmen fehlt

Leider fehlt bei dieser Compilation der alles umspannende Rahmen, der die **Ultima Collection** so interessant macht. Dafür hatte man die gute Idee, alle Handbücher nachzudrucken, für Authentizität ist also gesorgt. Im Vergleich zur aktuellen Konkurrenz bieten die Oldies mehr Tiefgang und Umfang, während bei der Präsentation natürlich einige Abstriche gemacht werden müssen. Mir hat es besonders **Ultima Underworld 2** angetan, das auch heute noch absolut empfehlenswert ist. Für ein 3D-Spiel bietet es ungewohnt viele Interaktions-Möglichkeiten, die Rätsel sind knackig, und die Dimensions-Tore sorgen für viel Abwechslung.

## The Ultimate RPG Archives

**Preis:** ca. 100 Mark  
**Sprache:** Englisch  
**System:** DOS/Windows 95  
**Hardware:** 486 DX/33, 4 MByte RAM, 2fach CD

**Hersteller:** Interplay  
**Anleitung:** Englisch  
**Festplatte:** ab 1 MByte

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Ultima Underworld 2	Rollenspiel	Gut
Ultima Underworld	Rollenspiel	Befriedigend
Wizardry Gold	Rollenspiel	Befriedigend
Might&Magic: World of Xeen	Rollenspiel	Ausreichend
Stonekeep	Rollenspiel	Ausreichend
The Bard's Tale Trilogy	Rollenspiel	Mangelhaft
Dragon Wars	Rollenspiel	Mangelhaft
Wasteland	Rollenspiel	Mangelhaft

**Zusammenfassung:** Rollenspiel-Fans schöpfen bei dieser Compilation aus dem Vollen und erfreuen sich an den nachgedruckten Handbüchern. Allerdings sind die Titel durch die Bank angegraut, bieten dafür aber Rätsel-Tiefgang und Stories vom Feinsten.

Von allen großen Rollenspiel-Serien was dabei.

78%

## Die Rote Alarmstufe komplett

# Command & Conquer 2: Das Kombinat

Das jüngste Produkt der höchst erfolgreichen Command&Conquer-Familie enthält sowohl Alarmstufe Rot als auch die beiden Zusatz-CDs.



Unsere durch Spezialeinheiten verstärkten Verteidiger setzen zum **Gegenangriff** an.

Der 1996 erschienene Echtzeit-Hit **Alarmstufe Rot** hält sich bis heute wacker in den Top 20 unserer Stra-

tegie- sowie vieler Verkaufs-Charts. Nun bringt Virgin **Das Kombinat** auf den Markt, das für bisher Unentschlossene das Hauptprogramm und beide Add-ons in einer Schachtel bietet.

## Alarmstufe Rot

Der Nachfolger von **Command & Conquer** spielt zur Zeit des zweiten Weltkrieges, krepelt dessen Geschichte aber völlig um. Um die Käufer im umsatzträchtigen und Westwood-freundlichen Softwaremarkt Deutschland nicht zu verschrecken, müssen die Sowjets als Feindbild herhalten, böse Nazis gibt es nicht. In der deutschen Version machte man außerdem die Soldaten aus Indizierungsangst zu Robotern – und das trotz 30er-Jahre-Hintergrund. Einheiten und Missionen sind perfekt ausgewogen, durch

die verschiedenen Schwierigkeitsgrade fühlen sich Einsteiger und Profis gleichermaßen gefordert. Behutsam werden im Laufe des Spiels allmählich neue Truppentypen und Gebäude eingeführt, wodurch die Spielübersicht immer gewahrt bleibt.

## Gegenangriff

Für Solospieler bietet **Gegenangriff** auf beiden Seiten acht neue, direkt anwählbare Missionen, deren Beschreibungen leider lediglich in Textform vorliegen. Die Szenarios stellen zum Teil echte Schwerekaliber dar, an denen auch Profis zu knabbern haben. In bestimmten Einsätzen sorgen Spezialeinheiten für Abwechslung, die sich aber nicht bauen lassen. Netzwerk- und Internet-Fans erfreuen sich dafür an 100 neuen Multiplayer-Karten in allen Größen.

## Vergeltungsschlag

Für Solospieler gibt es beim zweiten Add-on auf beiden Seiten weitere neun direkt anwählbare Missionen. Von den zehn neuen Einheiten stehen einige nur in speziellen Missionen zur Verfügung. Immerhin sechs sind reguläre Truppentypen, die in allen Einsätzen gebaut



Die **Tesla-Panzer** bestechen durch hervorragende Angriffsstärke.

werden können. Außerdem sorgen sie für viel frischen Wind in Multiplayer-Schlachten. Die zusätzlichen 100 Karten bieten dafür auch neuen Stoff für Monate. **HI**

## Heiko Häusler



## Endlich komplett

Alarmstufe Rot ist schlicht brilliant. Die Echtzeit-Profis bei Westwood haben

ein perfektes Spiel zusammengebastelt. Die Missionen werden zunehmend komplexer, der Basisbau ist motivierend, die Kämpfe sind übersichtlich und fair. Mir ist die Hintergrundgeschichte allerdings eine Spur zu wirr. Die beiden Add-ons bieten nichts Revolutionäres, neue Videos sucht man vergebens, Kämpfe sind reiner Selbstzweck. Im Handel sind sie schon für ca. 30 Mark zu haben, weshalb Das Kombinat nur lohnt, wenn Sie das Hauptprogramm noch nicht besitzen.

## C&C 2: Das Kombinat

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

**Hersteller:** Westwood  
**Anleitung:** Deutsch  
**Festplatte:** ab 30 MByte

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Alarmstufe Rot	Strategie	Sehr gut
Gegenangriff	Strategie	Gut
Vergeltungsschlag	Strategie	Sehr gut

**Zusammenfassung:** Spielerisch ist Alarmstufe Rot über alle Zweifel erhaben. Wer mit dem Echtzeit-genre liebäugelt, sollte spätestens jetzt zugreifen. Die beiden Add-ons sind besonders für Multiplayer-Fans und Fortgeschrittene zu empfehlen.

Der Echtzeit-Klassiker im Komplettsset.

87%

# Dungeon Keeper Gold

Das Komplettsset für Kellermeister.



Unsere Monster attackieren das gegnerische **Dungeon-Herz**.

**N**icht zuletzt weil man so richtig böse sein durfte, war das Echtzeit-Strategiespiel **Dungeon Keeper** einer der Hits des Jahres 1997. Sie

sind Herrscher über einen Dungeon und befehlen Ihren fleißigen Imps, zwecks Expansion neue Höhlen zu graben. Zur Grundausstattung jedes Dungeons gehören die Schatzkammer, in der Sie geschürftes Gold horten, sowie Monsterschlafplätze. Die Gefolgschaft wird gehegt und gepflegt, um dann in putzig animierten Kämpfen auf den Gegner gehetzt zu werden. Die Grafik der Unterwelt ist sehr grobpixelig geraten, dafür aber frei zoom- und drehbar. Das »Gold« im Namen kommt vom etwas mageren Add-on **The Deeper Dungeons** mit besonders kniffligen Solomissionen und neuen Mehrspielerkarten. **HH**

Heiko Häusler

## Motivierende Monsterpflege

Gnadenlose Motivation, überragende Spielbarkeit und neue Designideen sind die Tugenden von **Dungeon Keeper**. Das liebevolle Aufpäppeln und Pflegen der eigenen Monsterbrut macht selbst nach Wochen noch Spaß. Auch wenn das Add-on nur wenig Neues bietet, lautet meine uneingeschränkte Empfehlung für alle, die den Echtzeit-Hit bisher verpaßt haben: kaufen!

### Dungeon Keeper Gold

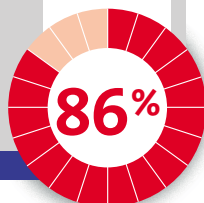
**Preis:** ca. 90 Mark  
**Sprache:** Deutsch  
**System:** DOS/Windows 95  
**Hardware:** Pentium 100, 16 MB RAM, 4fach CD

**Hersteller:** Bullfrog  
**Anleitung:** Deutsch  
**Festplatte:** ab 90 MByte

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Dungeon Keeper	Strategie	Sehr gut
The Deeper Dungeons	Strategie	Befriedigend

**Zusammenfassung:** Dungeon Keeper gehört in jede Spielesammlung – schlaflose Nächte vor dem Monitor sind garantiert. Das Add-on ist eine nette Ergänzung für fortgeschrittene Spieler.

Echtzeit-Hit mit ordentlicher Zugabe.



# Syndicate Wars

Packende Kämpfe in Endzeit-Metropolen.



Sogar **Straßenlaternen** explodieren bei Beschuß spektakulär.

**D**ie düsteren Großstädte der Zukunft sind Schauplatz des Krieges zwischen dem Eurocorp-Syndikat und der Kirche der neuen Epoche. Bei Bullfrogs actionlastigem Echtzeit-Taktikspiel **Syndicate Wars** wählen Sie zu Beginn, welcher der beiden Organisationen Sie Ihre Fähigkeiten zur Verfügung stellen. Danach statten Sie bis zu vier Cyborg-Agenten mit Waffen und Zusatzkörperteilen aus. Das restliche Geld stecken Sie in die Forschung. Ein kurzes Text-Briefing bereitet Sie auf jede der etwa 30 Missionen vor. Ihre Agenten steuern Sie in einer frei drehbaren isometrischen Perspektive durch

die Städte. Hier schalten Sie Punks, Polizisten und Feindcyborgs aus oder polen Personen mittels Überzeugungsstrahl kurzerhand um. **HH**

Heiko Häusler

## Vertane Chance

An die Klasse des Vorgängers **Syndicate** reicht **Syndicate Wars** nicht heran. Zu viele störende Designfehler, wie etwas unausgewogene Missionen, trüben den Gesamteindruck. Dafür stimmt die Präsentation: Graue, verregnete Städte, dynamische Lichteffekte, spektakuläre Explosionen und der nervenaufreibende Soundtrack verströmen Endzeitstimmung pur.

### Syndicate Wars

**Genre:** Echtzeit-Strategie  
**Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene  
**Sprache:** Deutsch  
**Preis:** ca. 40 Mark  
**Hersteller:** EA Classics  
**System:** DOS  
**Anleitung:** Deutsch  
**Festplatte:** 55, 95 oder 205 MByte  
**Spieler:** Einer bis acht (Modem, Netzwerk)  
**3D-Karten:** ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

486 DX/100 8 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD
-------------------------------------	---------------------------------------	---------------------------------------

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Ausreichend

Leidliche Fortsetzung eines Klassikers.

