

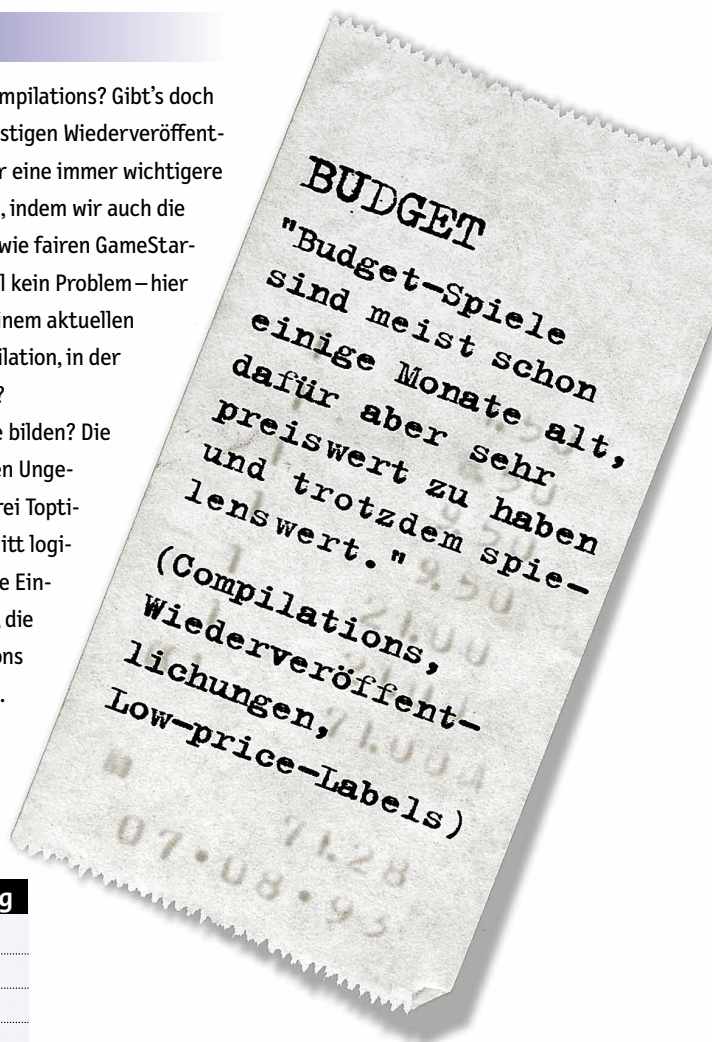
Budget

Charles Glimm



Huch! Die testen Budget-Spiele? Und sogar Compilations? Gibt's doch gar nicht. Doch, gibt's. Schon weil die preisgünstigen Wiederveröffentlichungen in der Produktpalette der Hersteller eine immer wichtigere Rolle spielen. Dem wollen wir Rechnung tragen, indem wir auch die »Nice Price«-Labels unserer ebenso strengen wie fairen GameStar-Bewertung unterziehen. Bei einem Budgettitel kein Problem—hier setzen wir die gleichen Maßstäbe an wie bei einem aktuellen Vollpreisspiel. Doch wie ist das bei einer Compilation, in der mehrere Spitzenprogramme versammelt sind?

Die Einzelwertungen addieren? Den Durchschnitt errechnen? Die Quersumme bilden? Die Sache mit dem Durchschnitt erschien uns zuerst plausibel, doch bald tauchten Ungeheimheiten auf. Angenommen, es gäbe zwei Sammlungen mit den gleichen drei Toptiteln. Nun enthält die zweite aber zusätzlich noch drei »Gurken«, die den Schnitt logischerweise senken würden. Alles andere als gerecht. Deshalb bewerten wir die Einzeltitel mit Schulnoten und vergeben fürs Paket eine GameStar-Gesamtnote, die auch Ausstattung und Dokumentation berücksichtigt. Aus großen Compilations picken wir jeweils nur die zehn besten Titel heraus, Motto: Klasse statt Masse.



Budget-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in Wertung	
1	Megapak 7	Compilation	-	87%
2	Extreme Velocity	Compilation	-	84%
3	Megasixpak	Compilation	NEU	83%
4	Magic Carpet 2	Budget	-	83%
5	Colonization	Budget	-	82%
6	Toonstruck	Budget	-	81%
7	Megapak 6	Compilation	-	80%
8	Wing Commander 3	Budget	NEU	80%
9	Zork Special Edition	Compilation	-	79%
10	Lemmings 1-3	Budget	-	79%
11	Indy Car Racing 2	Budget	-	79%
12	Earthworm Jim	Budget	-	77%
13	US Navy Fighters	Budget	-	77%
14	Das Rätsel des Meister Lu	Budget	NEU	77%
15	FIFA 96	Budget	-	76%
16	Award Winners	Compilation	-	76%
17	Roberta Williams Anthology	Compilation	-	75%
18	20 Giant Games	Compilation	NEU	75%
19	Warcraft	Budget	-	75%
20	Bleifuss	Budget	NEU	74%
Die 20 besten Budget-Wiederveröffentlichungen und Compilations. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.				

Inhalt

Tests

Megasixpak.....	186
20 Giant Games.....	188
Bleifuß.....	192
Rätsel des Master Lu.....	192
Wing Commander 3.....	193
X-COM: Terror from the deep.....	193

Nimm Sechs

Megasixpak

Compilationsspezialist Koch Media führt neben derzeit sieben Megapaks noch eine weitere Perle im Programm.

Etwas im Schatten der Megapak-Dauerbrenner verborgen, fristet das **Megasixpak** aus dem Hause Koch Media sein Dasein. Zwar kann es das Sixpack von der Quantität her nicht ganz mit seinen berühmten Brüdern

aufnehmen, besticht dafür aber durch eine äußerst gelungene Zusammenstellung. Lediglich Gremlins **Actua Soccer** kann Fußballanhänger nur bedingt begeistern und bildet das eindeutige Schlußlicht des Sextetts. In die Sparte »Geschmackssache« fällt New World Computings **Chaos Overlords**. Das flott erlernte Streetgang-Strategical weiß mit vielen nett gezeichneten Kämpfergattungen zu gefallen, leidet allerdings unter der umständlichen Bedienung. Das restliche Quartett hat schlicht Klasse: Das Ende 1992 erschienene Ur-**Comanche** profitiert vom Nostalgie-Bonus, kann als Action-Reißer aber immer noch überzeugen. In Deutschland ziemlich unbekannt blieb Looking Glass' Strategie-Action-Mix **Terra Nova**, bei dem Sie in einer 3D-Landschaft das Kommando über eine hochtechnisierte Spezialeinheit führen.

Highlights von Bullfrog undSSI

Höhepunkte der Compilation sind zweifellos **Magic Carpet 2** von Bullfrog und SSIs rundenbasiertes **Fantasy General**, das auf dem bestens bewährten **Panzer-General**-Spielsystem basiert. Statt mit T-34-Panzern oder Me-109-Jägern schlagen Sie sich mit Drachen, Elefantenreitern und Feen herum, außerdem



Fantasy General: Fast 200 Truppentypen ziehen in die Schlacht.

Magic Carpet: Der Hydra müssen Sie alle Köpfe einzeln abschießen.



können Truppen geheilt werden und zwischen den einzelnen Runden dürfen Sie ein wenig forschen. Mehr in Richtung rasante Action zielt dagegen Bullfrogs Teppichklopfer-Saga **Magic Carpet 2**. Die geniale Mischung aus einer Prise Populous, Ballerspiel und fliegender Auslegeware konnte wie schon der Vorgänger breite Massen begeistern und bewies, daß die Ochsenfrösche auch von schöner 3D-Grafik ein Menge verstehen. Im Gegensatz zur Op-



Terra Nova: Packende Action.

tik mußte sich der Spielablauf größere Korrekturen gefallen lassen. Statt relativ freien Fliegens wie im Vorgänger sind Sie hier von Anfang an in eine feste Missionsstruktur eingebunden. **mg**

Michael Galuschka



Das reicht für'n halbes Jahr

Wer sich das **Megasixpak** als Grundausstattung für seinen neuen

Rechner zulegt, ist mit gerade mal hundert Mark Einsatz für das nächste halbe Jahr versorgt. Allein **Magic Carpet 2** und **Fantasy General** sind das Geld wert, andererseits hätte **Actua Soccer** wirklich nicht sein müssen. Wenn ich schon mal beim Modern bin: Daß alle Versionen die englischen Originale sind, hat für den Redakteur sicherlich Kultcharakter; den Durchschnittskäufer schreckt das eher ab. Zudem verdient das – immerhin deutsche – Handbuch seinen Namen kaum, und den billig auf Pappdeckeln festgeklebten CDs sollten Sie schnellstens eine Jewel-case-Behausung gönnen. Doch was soll's, in ihrer Gesamtheit zählen die sechs Scheiben zum Besten, was jemals zusammen in einer Packung Platz fand.

Megasixpak

Genre: Compilation
Sprache: Englisch
System: MS-DOS
Hardware: Pentium, 8 MByte RAM

Hersteller: Koch Media
Anleitung: Deutsch
Festplatte: Ab 25 MByte

Spiel	Genre	Einzelwertung
Magic Carpet 2	Action	Sehr gut
Fantasy General	Strategie	Sehr gut
Terra Nova	Action	Gut
Comanche CD	Simulation	Gut
Chaos Overlords	Strategie	Befriedigend
Actua Soccer	Sport	Befriedigend

Zusammenfassung: Der insgesamt tollen Software kann auch das mangelhafte Drumherum nur wenig anhaben. Ein zweischneidiges Schwert sind die komplett englischen Versionen.

Sehr empfehlenswerte Compilation.

83%

Gemeinsam sind wir stark

20 Giant Games

Je zehn Titel brachten Microprose und Virgin als Mitgift für eine gemeinsame Compilation ein.

Distributoren gehen manchmal schon wundersame Wege. Wir wissen nicht, was Microprose und Virgin dazu bewogen hat, für kurze Zeit am gleichen Strang zu ziehen. Daß von dieser Zusammenarbeit aber letztlich der

Civilization in seiner reinsten Form macht auch heute noch Spaß.



F-15 III: Der Anflug auf Bagdad aus der Sicht von 1992.



Spieler profitiert, zeigt sich am Beispiel der **20 Giant Games**, deren gigantischste drei Spiele wir hier vorstellen.

Civilization

1992 setzte sich Stardesigner Sid Meier mit dieser Welten-simulation selbst ein Denkmal. Beginnend mit nur einer Siedlereinheit in früher Urzeit, gilt es, ein Imperium aus dem Boden zu stampfen. Sehr schnell entpuppte sich **Civilization** als vielschichtiges und niemals langweiliges Strategieepos, das zum Referenzprogramm für alle Strategiespiele wurde. Städte bauen, Siedler aussenden, Kriege führen und Weltwunder errichten sind die Zutaten, aus denen Erfolg-Reiche entstehen. Lassen Sie sich allerdings nicht von der schlichten VGA-Klotzgrafik und dem langweiligen Dudelsound abschrecken.

Kyrandia 2: Hand of Fate

Die Firma Westwood ist Ihnen durch **Command & Conquer** bekannt. Der zweite Teil der **Kyrandia**-Reihe mit dem Untertitel **Hand of Fate** beweist, daß die Amerikaner auch ein glückliches Händchen für Adventures haben. Mit der modebewußten Nachwuchsmagierin Zanthia durchstreifen Sie das namensgebende Zauberreich, auf der Suche nach einem Heilmittel gegen verschwindende Landstriche. Nur mit der Maus bewaffnet lösen Sie knifflige Worträtsel, brauen



In **Hand of Fate** geleiten Sie die fesche Nachwuchsmagierin Zanthia durch ein herzallerliebste designtes Märchenreich.

Zaubertränke und spielen mit ein paar Leuchtkäfern Senso. Viel Witz und eine charmante Heldin halten Sie bis zum furiosen Finale vor den Monitor gebannt.

F-15 III

F-15 III war (neben **Falcon 3.0**) der realistischste PC-Flugsimulator seiner Zeit, das Pa-

nama-Szenario macht noch immer eine gute Figur. Netterweise ist auf dieser Sammlung nicht die alte Diskettenfassung, sondern die erweiterte CD-Version enthalten. So bekommen Sie zusätzlich die fast 30minütige (englisch kommentierte) Historie der echten F-15 und ein knappes Tutorial geboten. **mic**

Michael Schnelle



Nicht gigantisch, aber mit einigen Highlights

Die meisten der **Giant Games** können optisch in keinsten Weise mit der aktuellen Konkurrenz mithalten. Doch rund 50 Prozent der Programme sind auch heute mehr als nur einen Blick wert. Master of Orion oder Grand Prix sind immer noch Spitzentitel, die nur von ihren eigenen Nachfolgern übertroffen werden.

Schade nur, daß bei der Zusammenstellung geschlampt wurde. Zwei der vier CDs sind falsch beschriftet, die Anleitungen liegen nur digital vor, müssen also extra ausgedruckt werden, und Hilfsprogramme wurden gut im EXTRA-Ordner versteckt.

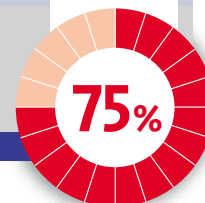
20 Giant Games

Genre: Compilation
Sprache: Deutsch/Englisch
System: MS-DOS
Hardware: 486 DX2/66, 8MByte RAM
Hersteller: Beau Jolly
Anleitung: Deutsch/Englisch
Festplatte: 50 MByte

Spiel	Genre	Einzelwertung
Civilization	Strategiespiel	Sehr gut
Kyrandia 2: Hand of Fate	Adventure	Gut
F-15 III	Flugsimulation	Gut
Grand Prix	Rennspiel	Gut
Master of Orion	Strategiespiel	Befriedigend
Subwar 2050	U-Boot-Simulation	Befriedigend
Iron Assault	Mech-Simulation	Befriedigend
Starlord	Strategiespiel	Ausreichend
Lure of the Temptress	Adventure	Ausreichend
Manic Karts	Rennspiel	Ausreichend

Zusammenfassung: 20 Giant Games bietet für so ziemlich jeden Geschmack etwas. Besonders Freunde von Strategiespielen und Simulationen kommen voll auf ihre Kosten.

Die Hälfte ist Klasse; der Rest Masse.



Für einen Blick auf die **Sehenswürdigkeiten** entlang der Strecke hat man in Bleifuss kaum Zeit.



Bleifuss

Ende 1995 zeigte Virgin ein Herz für Raser mit schnellem PC.

Mit Luxusboliden über phantasievolle Straßenkurse heizen – dem Rennspiel-Trend der letzten zwei Jahre wurde **Bleifuss** voll gerecht. Die sechs Fahrzeuge

tragen zwar Phantasienamen, sind aber im Prinzip 1:1-Abbilder echter Traumschlitten wie Ferrari F40 oder Lamborghini Diablo. Weniger genau nahm es das italienische Programmiererteam Graffiti mit deren Unfall- und Fahrverhalten. Zu schnell angangene Kurven quittieren die Autos mit heftigem Übersteuern, selbst völlige Quersteher setzen sie noch in Vortrieb jenseits der 250-km/h-Marke um. Hilft auch beherrztes Bremsen nicht mehr, folgt ein heftiger Abflug in die Streckengrenzung, der sogar bei einem Überschlag den Supersportlern keinen Kratzer zufügt, sondern sie lediglich kurz in ihrem Vorwärtsdrang stoppt. **mg**

Michael Galuschka

Gas geben – Spaß haben

Bleifuss ist ein zeitloses Rennvergnügen, das mit seiner protzigen SVGA-Grafik auch heute noch einigen Eindruck schindet. Um so mehr hätte ich mir die eine oder andere Strecke zusätzlich gewünscht. Steuerung und Fahrgefühl sind für einen Arcade-Racer über alle Zweifel erhaben. Lediglich der ziemlich unfaire Netzwerkmodus sorgt auf Dauer für leichten Frust.

Bleifuss

Genre: Rennspiel	Hersteller: Virgin White Label
Anspruch: Fortgeschrittene	System: MS-DOS
Sprache: Englisch	Anleitung: Deutsch
Preis: ca. 30 Mark	Festplatte: 30 MByte
Spieler: Einer bis acht (Netzwerk)	

Minimum	Standard	Optimum
486/66	Pentium 90	Pentium 166
8 MByte RAM	8 MByte RAM	16 MByte RAM
2fach CD	2fach CD	4fach CD

Grafik		Gut
Sound		Gut
Bedienung		Gut
Spieltiefe	Befriedigend	
Multiplayer	Befriedigend	

Für Bildschirmraser auch heute noch ein Muß!



Das Rätsel des Meister Lu

Puzzles und Grafik auf höchstem

Niveau vereint dieses Adventure.

Michael Galuschka

Spannende Siegel-Suche

Robert Ripleys Reisen gebührt auch im Jahre 1997 noch einiger Respekt. Die in eine packende und gehaltvolle Story elegant eingelassenen Rätsel sind von der knackigen Sorte. Beißen Sie sich gerne für ein paar Stündchen an einem Problem fest, dann sind Sie hier prächtig aufgehoben.

Der Archäologe Robert Ripley bereist in den dreißiger Jahren die Welt. Von seiner ganzen Gestalt her wirkt er wie ein Indy-Verschnitt. Fast richtig, dennoch falsch: Der Herr mit dem Safarihut lebte wirklich und seine Abenteuer dienten als Vorlage für die **Indiana Jones**-Filmtrilogie – nicht umgekehrt. In **Rätsel des Meister Lu** ist Ripley ständig auf der Suche nach Fundstücken für sein Museum, in dem er allerlei Skurrilitäten ausstellt. Für sein jüngstes Objekt der Begierde, ein antikes Siegel, interessieren sich dummerweise auch noch einige dunkle Mächte. Eine gefährli-

che Jagd rund um die Erde beginnt, in deren Verlauf Robert exotische Orte besucht, auf gerissene Bösewichte trifft und mysteriöse Vorfälle durchlebt. Um die farbenprächtigen Schauplätze richtig zur Geltung zu bringen, benutzt Sanctuary Woods eine Mischung aus digitalisierten Schauspielern und gerenderten Hintergründen. **mg**



Die Reise führt Ripley bis auf die **Osterinseln**.

Das Rätsel des Meister Lu

Genre: Adventure	Hersteller: Eidos kixx
Anspruch: Fortgeschrittene	System: MS-DOS
Sprache: Deutsch	Anleitung: Deutsch
Preis: ca. 30 Mark	Festplatte: 8 MByte
Spieler: Einer	

Minimum	Standard	Optimum
486/25	486/66	Pentium 75
8 MByte RAM	8 MByte RAM	16 MByte RAM
2fach CD	2fach CD	4fach CD

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

Aufwendig präsentierte Rätsel-Weltreise.



Wing Commander 3

Das einst aufwendigste PC-Spiel ist immer noch den Alarmstart wert.

Anders als in den ersten beiden Folgen setzt Chris Roberts' **Wing Commander 3** voll auf Video-Zwischensequenzen. Weltraum-Kampfpilot Blair, gespielt von Mark Hamill (»Luke Skywalker« aus Star Wars), kämpft von einem Raumschiffträger



Während uns Hobbes per Videofunk gratuliert, zerbricht vor uns der Feindflieger.

aus gegen die bösen Kilrathi. Vor Missionsbeginn entscheiden Sie sich für Begleitpiloten und Bewaffnung. Am Steuer des Kampfraumers (es gibt vier Modelle) wird's dann interaktiv. Die hochauflösende Grafik erlaubt packende Action-Kampfszenen mit mächtigen Explosionen und riesigen Großkampfschiffen. Erstmals in der Serie dürfen Sie auch einige (rudimentäre) Einsätze dicht über der Planetenoberfläche absolvieren. Die Missionen können sich nicht mit **TIE-Fighter** messen, sind aber deutlich anspruchsvoller als bei reinen 3D-Ballerorgien. **1a**

Jörg Langer

So gut wie damals

Die aufwendige Weltraumsaga hat auch nach fast drei Jahren kaum etwas von ihrem Charme verloren. Allenfalls die Videos sehen nach heutigen Maßstäben veraltet aus, doch die eigentliche Spielgrafik kann sich (in SVGA) jederzeit mit **X-Wing vs. TIE-Fighter** messen. Besonders gefällt mir, daß es im dritten Teil noch echte Cockpits gibt. Sound und Übersetzung sind exzellent, und auf modernen PCs zischen endlich auch die Großkampfschiffe so richtig ab!

Wing Commander 3

Genre: Weltraum-Actionspiel
Anspruch: Einsteiger und Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 40 DM
Spieler: Einer
Hersteller: EA Classics
System: MS-DOS
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 20 bis 65 MByte

Minimum	Standard	Optimum
486/66	Pentium 90	Pentium 133
8 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	2fach CD	4fach CD
	Analog-Joystick	Analog-Joystick

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

Weltraum-Knaller mit viel Story und viel Action.



X-COM: Terror from the Deep

Im Taktik-Nachfolger zu »Ufo« entsteigen Aliens den Weltmeeren.

Wer nicht gleich mit dem dritten Teil der XCOM-Serie anfangen möchte, sollte zur Budget-Veröffentlichung von **X-COM: Terror from the Deep** greifen. Als Chef einer Elitetruppe nehmen Sie es im Jahre 2040 mit aggressiven Aliens auf, die aus der Tiefe der Meere kommen. Das Strategiespiel bietet fünf Schwierigkeitsstufen und mixt Basisbau- sowie Forschungselemente mit kurzen Actionsequenzen beim Abfangen von Ufos. Die meiste Zeit sind Sie damit beschäftigt, in langwierigen, sehr detaillierten Taktikkämpfen bis zu 16 Sol-

Jörg Langer

Sehr schwierig

Für Taktikcracks ist **Terror from the Deep** immer noch eine Herausforderung – unvorsichtige Truppführer verlieren in einer einzigen Kampfunde leicht die halbe Abteilung. Der Detailgrad in Sachen Ausrüstung und Befehlsmöglichkeiten ist höher als bei vielen modernen Taktikspielen. Wer sich nicht an dem teilweise nervigen Aufstöbern des letzten versteckten Gegners stört, bekommt genug Unterhaltung für einige Wochenenden.

daten rundenweise durch isometrische Karten zu steuern.



Luftblasen und schummeriges Licht lassen die Unterwasserwelt glaubhaft erscheinen.

Die VGA-Grafik wirkt leicht antiquiert, aber abwechslungsreich: Explosionen lassen rauchende Trümmer zurück, auf dem Meeresgrund ziehen Geschosse eine Luftblasenspur hinter sich her. **1a**

X-COM: Terror from the Deep

Genre: Taktikspiel
Anspruch: Fortgeschrittene und Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 30 DM
Spieler: Einer
Hersteller: Microprose Powerplus
System: MS-DOS
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 5 MByte

Minimum	Standard	Optimum
386/25	486/66	Pentium 60
4 MByte RAM	8 MByte RAM	8 MByte RAM
2fach CD	2fach CD	2fach CD

Grafik		Befriedigend	
Sound		Ausreichend	
Bedienung		Befriedigend	
Spieltiefe		Gut	
Multiplayer	Nicht vorhanden		

Langwierige Taktik mit ozeanischem Tiefgang.

