

Adventures

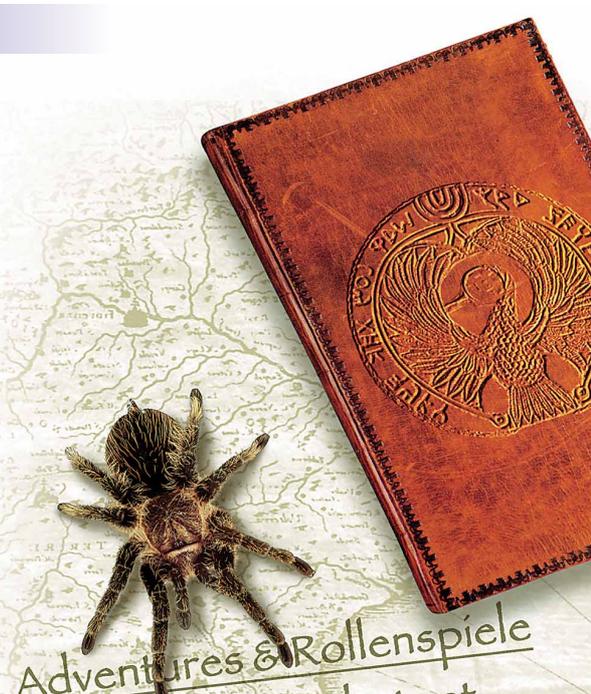
Martin Deppe



Weihnachten im Sommer

Für Rollenspieler ist mitten im Hochsommer der Weihnachtsmann gelandet – mit **Diablo 2** und **Vampire** auf dem Kamelschlitten (die Rentiere haben wegen der Hitze gestreikt). Baggersee, Mallorca und Grillabend können Sie sich also abschminken. Oder einen Laptop mitschleppen und sich stolz als Spieler outen. Aber nicht wundern, wenn Santa Claus dort schon den letzten Liegestuhl besetzt hat – um in Badehose und Sonnenbrille seine Überstunden bei einer Runde **Diablo 2** abzufeiern.

Weniger friedlich ging's in der Redaktion zu. Meine lieben Kollegen haben mir tatsächlich **Deus Ex** geklaut! Das sei ein Actionspiel mit starken Rollenspiel-Elementen und habe nichts in meiner Rubrik zu suchen, hieß es. Ich sehe das zwar genau andersrum, aber das mag wohl an der großen Freiheit liegen, die **Deus Ex** dem Spieler lässt. Wenn ich wie 3D-Shooter-Fan Peter Steinlechner grundsätzlich als Rambo spielen würde, hätte ich's auch als Actionspiel deklariert...



*Adventures & Rollenspiele
 »Diese Gattung betont Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung.«
 [Grafik-Adventures, Rollenspiele, Action-Adventures, Detektivspiele]*

Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Ultima 9	Rollenspiel	2/00	92%
2	Curse of Monkey Island	Adventure	1/98	92%
3	Diablo 2	Rollenspiel	NEU	90%
4	System Shock 2	Rollenspiel	10/99	90%
5	Baldur's Gate: Die Saga	Rollenspiel	6/00	89%
6	Grim Fandango	Adventure	1/99	88%
7	Outcast	Action-Adventure	8/99	87%
8	Dark Project 2	Action-Adventure	5/00	86%
9	Asheron's Call	Online-Rollenspiel	1/00	86%
10	Final Fantasy 8	Rollenspiel	3/00	85%
11	Everquest	Online-Rollenspiel	6/99	85%
12	Nox	Rollenspiel	3/00	83%
13	Fallout 2	Rollenspiel	1/99	83%
14	Tomb Raider 4	Action-Adventure	1/00	83%
15	Gorky 17	Rollenspiel	12/99	83%
16	Lands of Lore 3	Rollenspiel	5/99	83%
17	Indiana Jones 5	Action-Adventure	1/00	82%
18	Silver	Action-Adventure	5/99	82%
19	Planescape Torment	Rollenspiel	2/00	82%
20	Nomad Soul	Adventure	12/99	82%
21	Dino Crisis	Action-Adventure	NEU	81%
22	Vampire	Rollenspiel	NEU	80%
23	Darkstone	Rollenspiel	10/99	80%
24	Ultima Online – T2A	Online-Rollenspiel	2/99	80%
25	Longest Journey	Adventure	3/00	79%

Die 25 besten Adventures, Action-Adventures und Rollenspiele.

Inhalt

Titelstory: Diablo 2

Der Mega-Test66
 Insider-Guide75

Tests

Vampire118
 Dino Crisis122
 Vikings125
 Odyssee125

Liebe auf den ersten Biss



Vampire

So schön wurde noch nie Blut gesaugt: In der 3D-Welt von Vampire stellen Sie sich den Herausforderungen eines Lebens als Untoter.



Einsteiger-Tipps ab S. 172

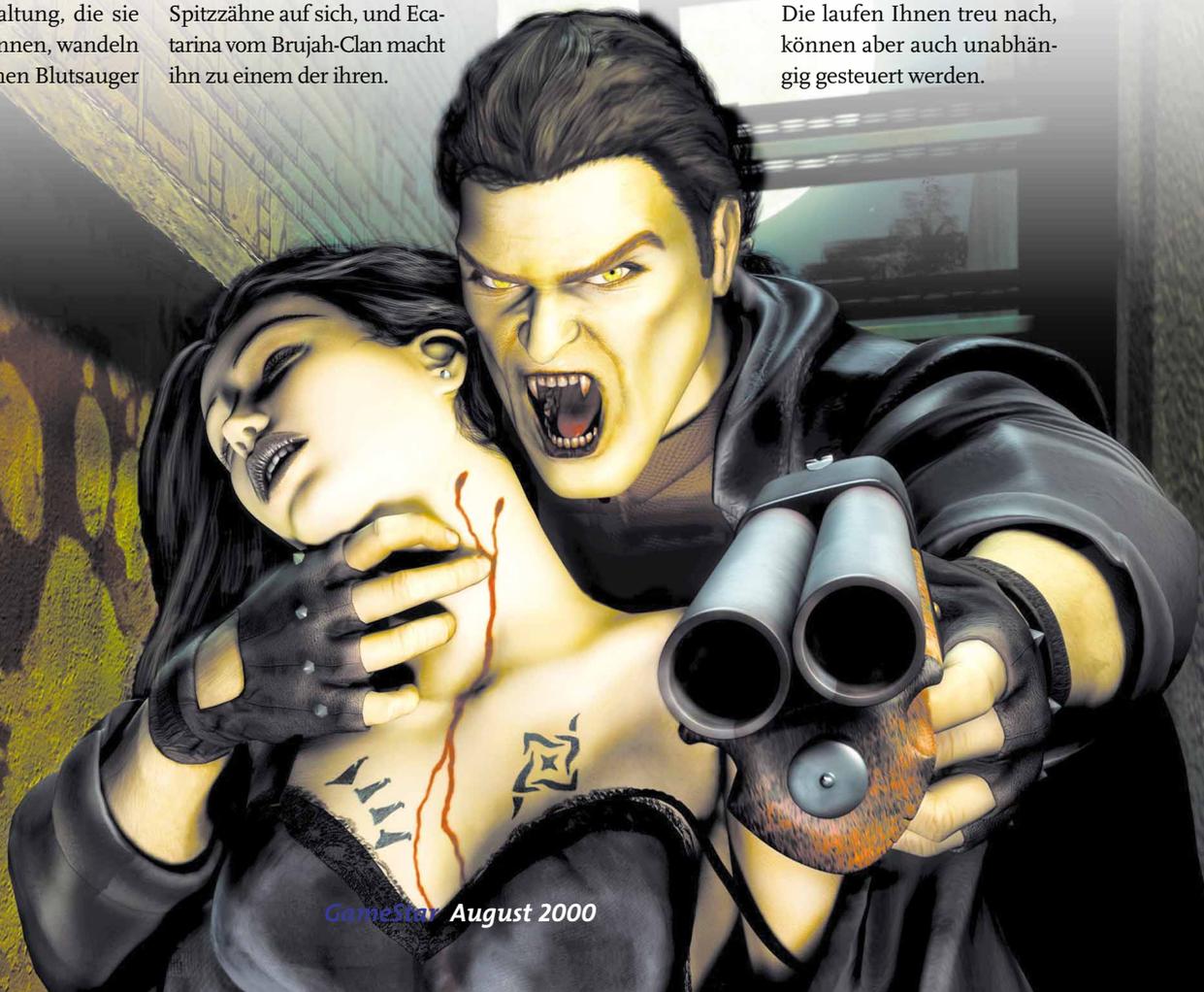
Wir schreiben das Jahr 1141, die Blüte des Hochmittelalters. In ganz Europa rüsten die Fürsten auf; der zweite Kreuzzug steht kurz bevor. Was die Menschen nicht wissen: Mächtige Vampire ziehen im Hintergrund die Fäden und verschieben Armeen wie Schachfiguren, indem sie die Herrscher beeinflussen. Tausende von Menschen sterben auf den Schlachtfeldern, weil sie als ahnungslose Stellvertreter die uralten Konflikte verfeindeter Vampirclans austragen. Geschützt durch die Pflicht zur Geheimhaltung, die sie Maskerade nennen, wandeln die unsterblichen Blutsauger

unter den Menschen. Zu den Unwissenden gehört auch Christophe Romuald, Kreuzritter und fanatischer Glaubenskrieger, der bei einem Gefecht mit den Heiden verwundet wird. Nur durch die Pflege einer Prager Nonne überlebt er. Dankbar erklärt der brave Mann sich bereit, die nahegelegene Silbermine von monströsen Kreaturen zu befreien, die sich dort eingenistet haben. Ganz tief unten stößt er eine Vampirin auf und tötet sie. Doch durch diesen heroischen Akt zieht er die Aufmerksamkeit der Prager Spitzzähne auf sich, und Ecatarina vom Brujah-Clan macht ihn zu einem der ihren.

Vampir wider Willen

Damit beginnt für Christophe, Ihr Alter Ego, ein ganz neues Leben. Keines, das er sich gewünscht hätte – ein Mann Gottes wie er kann nicht leicht akzeptieren, nun ein »Monster« zu sein. Doch alles Klagen hilft nichts: Vampir ist Vampir. Sie steuern Ihren widerstrebenden Helden von schräg oben durch die wunderschöne 3D-Umgebung; per Kamerazoom lässt sich auch ein Über-die-Schulter-Blick ein-

stellen, der allerdings etwas unpraktisch ist. Bewegt wird Ihr Mann per Maus: Wohin Sie klicken, läuft er. Ein Klick auf einen Feind löst einen Kampf, ein Klick auf einen Freund ein Gespräch aus. **Vampire: Die Maskerade – Redemption** ist ein Action-Rollenspiel wie **Diablo 2**, das jedoch stärker auf die Story als auf Charakter-Entwicklung setzt. Zudem kann Christophe bis zu drei Begleiter haben, die alle auch »vollwertige« Charaktere sind, mit eigenen Werten, eigenem Inventar und Zaubersprüchen. Die laufen Ihnen treu nach, können aber auch unabhängig gesteuert werden.





Um mit der mächtigen **Tremere-Gargoyle** fertig zu werden, muss Christophes Freundin Serena schon ihren Flammenkreis-Zauber einsetzen. Die Symbole rechts unten sind Shortcuts zu den meistbenutzten Sprüchen. (Direct 3D, 1024x768)

Seien Sie kein Unmensch

Das Charactersystem entstammt dem Pen&Paper-Rollenspiel **Vampire**, wurde aber sinnvoll auf PC-Format angepasst. Neben handelsüblichen Werten wie »Stärke« oder »Ausdauer« gibt's noch eher exotische wie »Manipulation« (wirkt sich beispielsweise auf

die Preise in den Läden aus) oder »Wahrnehmung«. Zudem hat jeder Vampir einen Menschlichkeits-Wert, der anzeigt, wie gut er seine Humanität noch bewahren kann. Sinkt der auf Null, verwandelt sich der Untote in ein blutsaugendes Monster ohne Kontrolle. Wenn das einem Ihrer Charaktere passiert, ist das Spiel für ihn vorbei.



In der hübschen **Ich-Perspektive** können Sie nur schauen, nicht agieren.

Menschlichkeit verliert ein Vampir, der seine Opfer beim Aussaugen tötet – in **Vampire** überleben Blutspenden den Biss nämlich, wenn Sie nicht alles austrinken.

Natürlich dürfen auch Zaubersprüche nicht fehlen, die hier »Disziplinen« heißen und die übermenschlichen Fähigkeiten der Vampire symbolisieren. »Zu Nebel werden« gehört ebenso dazu wie »Tierklauen wachsen lassen« oder »Hypnotischer Blick«. Mana oder Zauberenergie gibt es nicht; der Einsatz der Disziplinen verbraucht kostbares Blut.

Wiener Blut

Im Prager Kloster hat Christophe sich hoffnungslos in die bildhübsche Nonne Anezka verliebt, die seine Zuneigung zwar erwidert, aber durch ihr Gelübde gebunden ist. Als sie verschwindet, setzt der Ritter

alles daran, sie wiederzufinden. Seine Reise führt ihn von Prag nach Wien und zurück. Dort passiert ein Unglück,

Heinrich Lenhardt



Motiviert leiden

Kein anderes Spiel schwankt so heftig zwischen Genialität und Grausamkeit. Die einnehmende Story hat

mich sofort in ihren Bann geschlagen, die Steuerung einer Vampir-Truppe mit coolen Sonderfähigkeiten macht Spaß, und die 3D-Grafik sieht zum Verlieben gut aus.

Aber Nihilistic hat einige unnötige Pflöcke ins Spielspaß-Herz gehämmert. Das duselige Save-System, der überhöhte Blutverbrauch und die nicht pausierbaren Chaoskämpfe vertragen sich schlecht mit dem gesalzenen Schwierigkeitsgrad. Immerhin: Dafür, dass man sich angestrengt von einem Gemetzel zum anderen ackert, ist Vampire erstaunlich motivierend.

und unser untoter Freund erwacht erst 800 Jahre später wieder im London von heute. Dort fällt er natürlich wegen seines altertümlichen Akzents und seiner unpassenden Klammotten ziemlich auf. Die Story erzählt das Programm fast ausschließlich in der Spielgrafik, wobei Kamerafahrten die Sache auflockern. Leider neigen fast alle handelnden Personen leicht zur Geschwätzigkeit, was für etwas zu lange Dialoge sorgt. Allerdings ist die deutsche Sprachausgabe sehr gut, so dass die um-

fangreichen Gespräche eigentlich kaum stören.

Ärgerlicher ist die Marotte des Spiels, stets die gesamte Gruppe in den Dialog einzubinden: Wenn Sie allein vor einem Zwischengegner stehen, weil Mitstreiter gestorben sind, sprechen die toten Kollegen trotzdem mit; die Kamera zeigt dann ein Bild des Sterbeortes. Genauso handelt das Spiel an Levelgrenzen: Wenn Sie einen Charakter im zweiten Dungeonlevel allein loschicken und die übrigen irgendwo parken, kommen auf der dritten Ebene trotzdem alle an – ob Sie das wollen oder nicht. Der Übergang auf eine andere Ebene überschreibt ohne Vorwarnung den einzigen Autosave-Slot. Wenn Sie zwischendurch sichern wollen, müssen Sie erst einen Portalzauber lernen und damit umständlich ein Tor zu Ihrer Zuflucht öffnen – dem einzigen Ort, an dem immer gespeichert werden kann.



Modenschau: Fast alle Kleidungsstücke und Waffen sehen Sie an den 3D-Figuren.



Statistik-Bildschirme: Links sehen Sie die Charakterdaten, rechts einen Teil der Zaubersprüche.

Schwerter zu Schrotflinten

Obwohl Vampire vornehmlich beißen sollten, schlagen Christophe und seine Freunde lieber mit handelsüblichen Waffen zu: Schwerter, Äxte und Keulen; für den Fernkampf gibt's Bögen und Armbrüste.

Zum Schutz trägt der modebewusste Sauger eine schicke Plattenrüstung, dazu einen Langschild und gegen Pflöck-Attacken noch einen Herzschutz-Panzer. Wenn Christophe nach der Hälfte des Spiels in die moderne Zeit wechselt, wandelt sich auch das Arsenal: Er und seine Freunde ballern dann mit Schrotflinten, Sturmgewehren oder Flammenwerfern auf ihre Feinde. Im Nahkampf kommt typisches Polizeigerät wie Plexiglas-Schild oder Elektroschocker zum Einsatz. Im Test haben wir allerdings die besten Erfahrungen mit einem magischen Schwert aus dem Mittelalter gemacht.

Technik-Check

Die Entwickler von Vampire haben nicht nur an die Besitzer von Computer-Boliden gedacht. Mit einem Prozessor ab 300 MHz lässt sich das Grusel-Drama schon ordentlich spielen. Richtig flüssig wird es ab einem Pentium III oder Athlon mit 500 MHz. Dann ist auch bei Kämpfen mit mehr als vier Gegnern kein Ruckeln zu bemerken.

RAM/Festplatte

64 MByte sind das Minimum für zügiges Spielen bei Vampire. Mit 32 MByte ruckeln schnelle Drehungen sehr, weil ständig von der Festplatte nachgeladen werden muss. Ganz auf der sicheren Seite sind Sie mit 128 MByte oder mehr in Ihrem Computer. Eine Vollinstallation nimmt mit 1,25 GByte zwar viel Platz in Anspruch, bringt aber auch deutlich kürzere Ladezeiten mit sich.

Tuning-Tipps

Die vielfältigen Einstellmöglichkeiten im Spiel lassen eine gute Anpassung an die individuelle Rechnerleistung zu. Vampire erlaubt zudem eine manuelle Aktivierung von Transform & Lighting für Geforce-Karten. Im Options-Menü lässt sich über einen »Hauptschalter« die Detailstufe bereits grob vorwählen. Die mittlere Stufe hat sich bei uns am besten bewährt, auch nicht mehr ganz taufrische Rechner lieferten damit ein spielbares Ergebnis, bei immer noch guter Grafik. Mit den erweiterten Einstellungen können Sie noch Feintuning an der Grafik-Engine betreiben, große Performancesprünge gibt es hier aber nicht mehr zu holen. Vampire unterstützt nur Direct 3D als Grafik-Schnittstelle. **WR**

Kerkermeister

Vampire bringt einen sehr innovativen Mehrspieler-Modus

Die Performance-Tabelle

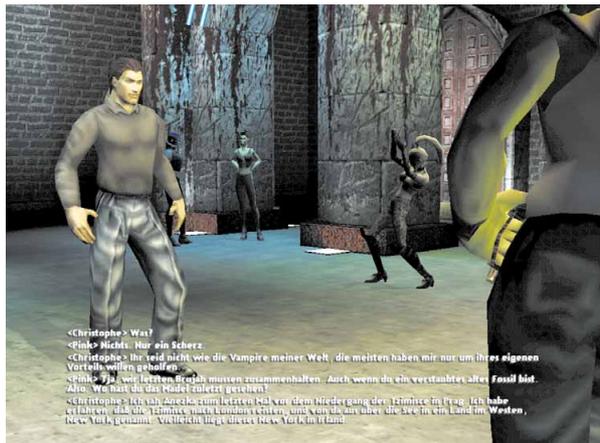
		Voodoo 1	Rage 128	Matrox G400	Voodoo 2	Riva TNT	Riva TNT 2	Voodoo 3	Geforce 256
P200 MMX	640x480	■	■	■	■	■	■	■	■
	800x600	□	■	■	■	■	■	■	■
PII/300, K6-2/450	800x600	□	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	□	■	■	■ (SL)	■	■	■	■
PIII/500, Athlon 500	800x600	□	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	□	■	■	■ (SL)	■	■	■	■
PIII/700, Athlon 700	800x600	□	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	□	■	■	■ (SL)	■	■	■	■

□ nicht möglich bzw. unspielbar langsam ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich



Die Städte wirken ziemlich realistisch, hier ein Waffenladen in New York.

mit, der eine neue Rolle in die Multiplayer-Welt einführt: den Spielleiter, Storyteller genannt. Als solcher basteln Sie einen eigenen Level, bevölkern ihn nach Gutdünken mit Übelwichten und lassen bis zu vier Spieler hinein. Der Clou: Während des Spiels können Sie durch die Augen jedes der Spieler schauen, Monster direkt steuern und generell jederzeit eingreifen. Beispielsweise, indem Sie ins laufende Spiel zusätzliche Gegner einbauen, wenn die Gruppe unterfordert ist. Oder ein Heiltrankdepot anlegen, falls die Spieler schwächeln. Allerdings sind Sie bislang



Die zahlreichen **Gespräche** laufen fast alle automatisch ab.

Prager Chic

Die Grafik von **Vampire** gehört zum Schönsten, das der-

weil die Texturen fantastisch gezeichnet und die Gebäude so überzeugend gebaut sind. Die Stadt Prag wirkt mit ihren schiefen Häusern und verwinkelten Gässchen echter als Britannia aus **Ultima 9**, auch wenn Sie in Prag nur wenige Häuser wirklich betreten können. Auch die Personen sehen schlicht toll aus. Leider gehört ausgerechnet Christophe wegen seines hoppelnden Laufstils zu den weniger geglückten Figuren.



Die übersichtlichste **Perspektive**: von schräg oben und herausgezoomt.

auf die vorgefertigten Levels angewiesen. Ein Editor soll als Download folgen.

zeit auf dem Markt ist. Nicht weil die Engine so ungeheuer leistungsfähig wäre, sondern

Patch geplant

Die von uns getestete Version von **Vampire** ist die, die Sie im Laden kaufen können. Nach Proteststürmen in den USA hat sich Entwickler Nihilistic allerdings entschlossen, rasch einen Patch zu programmieren,

Gunnar Lott



Knapp vorbei gebissen

An manchen Stellen ist **Vampire** fast perfekt: Einige Abschnitte der Story sind so schön, dass ich hätte weinen

mögen; an bestimmten Orten habe ich einfach innegehalten und nur die atemberaubende Grafik bewundert. Doch um derart aufbauende Erfahrungen zu machen, musste ich durch die Spielspaßhölle gehen – das Fehlen einer ständigen Speicher-möglichkeit, teilweise langweiliges Level-design und mangelhafte Kollegen-KI sind nur einige Kritikpunkte. Zudem ist der Schwierigkeitsgrad sehr unausgewogen und schwankt unbegründet zwischen »fast zu leicht« und »superschwer«.

Nicht aufhören

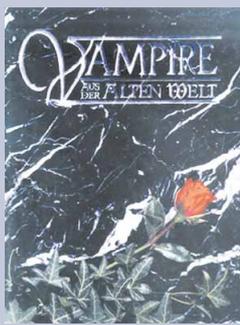
Dennoch ist **Vampire** eines der Spiele, die einen trotz nerviger Details nicht loslassen. Der nächste schöne Ort, der nächste Story-schnipsel sind immer nah genug, damit man nicht aufgibt. Aber stets bleibt die leise Frage im Hinterkopf: Hätten die Designer mit diesem Hintergrund und dieser Engine nicht noch ein viel besseres Spiel machen können?

ren, der es unter anderem erlauben soll, jederzeit zu speichern und den Kampf zu pausieren. Damit wären zwei unserer Hauptkritikpunkte beseitigt. Den Patch finden Sie vermutlich Anfang Juli auf www.gamestar.de. **GUN**

Der Hintergrund

Vampire »borgt« den faszinierenden Hintergrund von seinem gleichnamigen Pen&Paper-Vorbild, dem nach AD&D weltweit verbreitetsten Rollenspiel. Das PC-Spiel vereint dabei die zwei Hauptregelwerke, von denen eins im Mittelalter und eins in der Jetztzeit angesiedelt ist. Im Mittelpunkt steht weniger ausgefuchste Regeltechnik,

sondern das Erzählen einer Geschichte, die Spielleiter und Spieler gemeinsam entwickeln. Die deutsche Variante kommt von der Firma Feder & Schwert, die auch am PC-Spiel mitgearbeitet hat. Informationen über das Rollenspiel bekommen Sie in guten Läden oder im Internet unter www.feder-und-schwert.com.



Vampire

Genre: Action-Rollenspiel
Anspruch: Profis
Sprache: Deutsch
Multiplayer: 4 (LAN), 4 (www)

Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Activision
Festplatte: ca. 720 bis 1.250 MByte
Spieler: Einer pro Original

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

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/300	Pentium II/450	Pentium II/600
32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	128 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte

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

Faszinierend, aber mit Designmängeln.





Powerfrau auf Echsenjagd

Dino Crisis

In einem verlassenen Laborkomplex lauert das Grauen. Bis an die Zähne bewaffnet, kämpfen Sie ganz allein gegen Horden von mutierten Dinosauriern.

Ein gutes halbes Jahr nach der Playstation-Version kommt das Action-Adventure **Dino Crisis** nun auch für den PC. Trotz grafischer Schwächen erwartet Sie ein packendes Abenteuer, mit viel Atmosphäre und geschickt getimten Schockeffekten.

Wo ist Kirk?

Sie sind Mitglied eines Teams von Elitesoldaten, das den verschollen geglaubten Forscher Dr. Kirk finden soll. Kaum sind Sie auf dem entlegenen Eiland gelandet, auf dem der Wissenschaftler vermutet wird, verschwindet auch schon einer Ihrer Kampfgenossen. In der Rolle der mutigen Waffexperten Regina müssen Sie tief in einen Forschungskomplex eindringen. Und darin wimmelt es nur so von blutrünstigen Urzeit-Echsen.

Vorsicht: T-Rex

Vorsichtig arbeiten Sie sich durch den Laborkomplex. Der Gang vor Ihnen scheint leer zu sein. Doch irgendwo lauert schon die Dinobrut. Beherzt

lassen Sie Ihre Bildschirmheldin eine Leiter erklimmen – geschafft, der zweite Stock ist erreicht. Doch was ist das? Im ersten Raum auf der Etage finden Sie einen schwer verwundeten Wissenschaftler. Neugierig untersuchen Sie den Raum, als es passiert: Mit lautem Getöse bricht ein T-Rex mit seinem hässlichen Kopf durch die Fensterscheibe und schnappt nach Ihnen. Wenn Sie doch nur nicht die ganze Munition für die Raptoren verschwendet hätten...

Regina vs. Raptor

Nachdem Sie sich für eins von vier schicken Outfits entschei-

den haben, steuern Sie Regina in klassischer Lara-Manier aus der Verfolger-Perspektive. Anfangs nur mit einem mageren Pistölchen bewaffnet, finden Sie schnell dickere Kaliber. Die benötigen Sie auch dringend, wenn Sie sich von Aufgabe zu Aufgabe hangeln, denn die Laboratorien sind mit Raptoren gespickt. Meist müssen Sie bestimm-

te Räume nach wichtigen Gegenständen durchstöbern. An einigen Stellen splittet

sich die Handlung auf: Sie wählen, welchem Strang Sie weiter folgen. Vier verschiedene Schlußvarianten und



Manche Schösser öffnen sich erst, wenn Sie den geheimen Code geknackt haben.

mehrere Parallelabschnitte laden zum Mehrfachspielen ein. Sehr hilfreich ist die



Der Schockeffekt: Mit lautem Gebrüll greift ein übelgelaunter T-Rex Regina an.

Mick Schnelle



Fast filmreif

Mann, ist das spannend! Dino Crisis sollte man am besten im Dunkeln spielen. Dann wirken die Schock-

effekte, wenn zum Beispiel ein Saurier laut brüllend auf Regina losstürzt, besonders dramatisch. Gut hat mir auch die fast übergangslose Verbindung der Cutscenes mit dem Spiel gefallen. Gerade noch hat ein Dino in einer Zwischensequenz den Hubschrauber zu Altmittel verarbeitet, da jagt er schon hinter mir her. Nur für die niedrig aufgelöste Grafik, die zudem noch kräftig wabert, gehören die Entwickler dem T-Rex vorgesetzt, denn dadurch geht ein wenig Atmosphäre verloren.

Trotzdem: Mit Dino Crisis hat Capcom ein spannendes Action-Adventure abgeliefert, das gekonnt filmreife Handlung mit stimmigen Knocheleien verbindet.

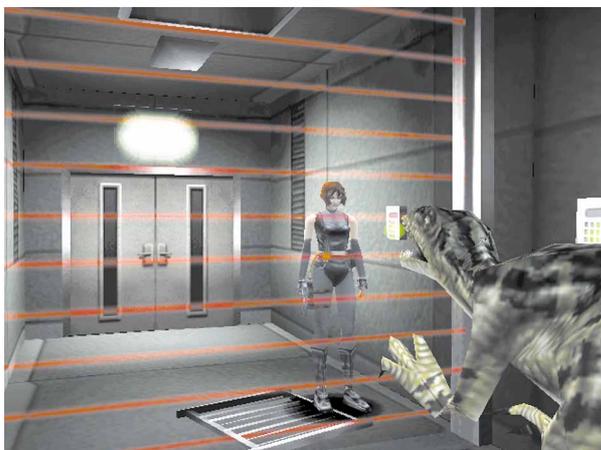
Übersichtskarte, die Ihnen zeigt, wo es weitergeht und wo die Speicherpunkte liegen.

Auf der Flucht

Da Munition stets knapp ist, müssen Sie nicht alle Gegner bekämpfen. Häufig können Sie fliehen. Allerdings kommt mit einem T-Rex auf den Fersen schnell Panik auf. Unterwegs stoßen Sie immer wieder mal auf kleine Depots. Darin finden Sie neben der üblichen Munition auch Mullbinden und Betäubungsmittel. Letzteres können Sie mit den normalen Geschossen kombinieren. Dadurch legen Sie schon mit einem Schuß auch dickere Echsen lahm. Aber Vorsicht: Spätestens nach einigen Minuten sind die Biester wieder auf den Beinen und lauern hinter Ecken darauf, über Sie herzufallen.



Den Klauen des **Flugraptors** entkommen Sie durch heftige Bewegungen.



Hinter der **Laserbarriere** ist Regina noch einigermaßen sicher.



Nur mit dem richtigen **Farbencode** öffnet sich ein Durchgang.

Kisten und Codes

Neben der Action erwarten Sie jede Menge Knocheleinlagen. So basteln Sie kleine Steuerprogramme für Krananlagen aus Icons zusammen und räumen damit Hindernisse aus dem Weg. Oder Sie lösen klassische Kistenverschiebe-Rätsel. Knifflig zu knacken sind die Codes, mit denen wichtige Türen gesichert sind. Dabei ändert sich der Dechiffrierschlüssel des öfteren, je weiter Sie in die Laboratorien eindringen.

So spannend sich **Dino Crisis** auch spielt, so lieblos wurde das Spiel von der Playstation auf den PC umgesetzt.

Das beginnt bei der einzigen, niedrigen Auflösungsstufe von 640 mal 480 Pixeln.

Kann man sich damit auf die Dauer noch abfinden, so macht sich das fehlende Z-Buffering durch wabernde Texturen auch nach längerem Spielen noch unangenehm bemerkbar. Dagegen lässt sich mit den fest vorgegebenen Speicherständen ganz gut leben.



Dino Crisis

Genre: Action-Adventure	Preis: ca. 90 Mark
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis	Hersteller: Capcom
Sprache: Deutsch	Festplatte: ca. 1 bis 600 MByte
Multiplayer: nicht vorhanden	Spieler: Einer pro Original
3D-Karten: <ul style="list-style-type: none"> <li style="display: inline-block; width: 20px; height: 10px; background-color: yellow; margin-right: 5px;"> Voodoo 1 <li style="display: inline-block; width: 20px; height: 10px; background-color: green; margin-left: 20px; margin-right: 5px;"> Voodoo 2 <li style="display: inline-block; width: 20px; height: 10px; background-color: blue; margin-left: 20px; margin-right: 5px;"> Voodoo 3 <li style="display: inline-block; width: 20px; height: 10px; background-color: red; margin-left: 20px; margin-right: 5px;"> Riva TNT <ul style="list-style-type: none"> <li style="display: inline-block; width: 20px; height: 10px; background-color: cyan; margin-right: 5px;"> Riva TNT2 <li style="display: inline-block; width: 20px; height: 10px; background-color: teal; margin-left: 20px; margin-right: 5px;"> Geforce <li style="display: inline-block; width: 20px; height: 10px; background-color: darkgreen; margin-left: 20px; margin-right: 5px;"> Matrox G400 <li style="display: inline-block; width: 20px; height: 10px; background-color: darkred; margin-left: 20px; margin-right: 5px;"> Rage 128 	

	Minimum	Standard	Optimum
Prozessor	Pentium 200 MMX	Pentium II/300	Pentium III/300
Speicher	32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte, 8fach CD 3D-Karte	32 MByte, 8fach CD 3D-Karte

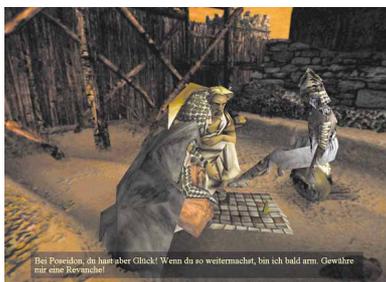
Grafik	Befriedigend	
Sound	Sehr gut	
Bedienung	Gut	
Spieltiefe	Gut	
Multiplayer	Nicht vorhanden	



Atmosphärisch dichtes Dinodrama.

Odyssee

Lieber Homer lesen.



Beim **Würfeln** gewinnen Sie immer.

Bekanntlich ist Odysseus nach der Schlacht um Troja mit seinem Schiffchen zehn lange Jahre im Mittelmeer rumgegurkt – vermutlich, weil daheim sein holdes Weib mit just diesem Adventure auf ihn gewartet hat. Nun sollen also Sie in **Odyssee** als griechischer Krieger Heretias den sagenhaften Helden aufstöbern. Daran hindert Sie

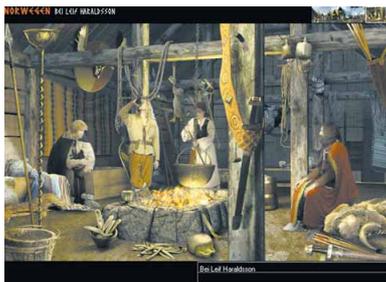
allerdings die Steuerung über die Cursor-Tasten, die Sie immer wieder vor Wände rennen lässt. Die Kameraperspektive schenkt Ihnen zwar eine schöne Obenauf-Ansicht, schwenkt aber immer dann, wenn sie es eigentlich nicht sollte. Wachen murksen Sie ohne Grund ab, und die Dialoge lassen Sie noch verwirrter zurück, als Sie es ohnehin schon sind. **PET**

Genre: Adventure
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Cryo
Anspruch: Fortgeschrittene
Spieler: Einer
Sprache: Deutsch
Minimum:
 Pentium II/233
 64 MByte RAM



Vikings

Starke Männer, schwache Rätsel.



Vor dem Abenteuer stärkt sich der **Held**.

Bärtige Hünen, die am Bug ihrer Drachenschiffe stehend in die Welt hinaus segeln – aus solchem Stoff werden Heldengeschichten gestrickt. Cryo macht daraus ein maues Adventure. Ihr Alter Ego, der Jungrecke Hjalmar, löst simple Rätsel aus dem Alltagsleben der Wikinger, um die verlorene Axt seiner Ahnen zu finden. In bester

Point-and-Click-Tradition befragt der angehende Krieger deshalb Dorfbewohner zu Themen wie Religion oder Schiffsbau. Das gesamte Spiel ist aus Quicktime-Filmchen mit realen Schauspielern zusammengesetzt und könnte auch als interaktives Wikinger-Lexikon durchgehen. Programme wie **Vikings** bekommt man gewöhnlich zur Erbauung geschenkt. **MS**

Genre: Adventure
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Cryo
Anspruch: Einsteiger
Spieler: Einer
Sprache: Deutsch
Minimum:
 Pentium 75
 16 MByte RAM

