

Adventures

Martin Deppe



Jedi oder Ritter? **Ultima Online** gehört nach wie vor zu den beliebtesten Online-Rollenspielen. Jetzt bringt Origin mit **UO: Third Age** ein neues Update heraus und erweitert die Fantasywelt. Gut, dass die Online-Fangemeinde regelmäßig neues Futter bekommt. Schlecht, dass dieses Futter ebenso regelmäßig nur aufgewärmt ist. Anstatt einen echten, zeitgemäßen Nachfolger zu veröffentlichen, betreibt Origin lediglich Flickwerk – und stellt **Ultima Online 2** auf Befehl des Mutterkonzerns Electronic Arts ein. Da stürze ich mich doch lieber ins Internet-Rollenspiel **Star Wars Galaxies**, das Verant auf der E3-Messe Mitte Mai zeigen will. Was die Firma draufhat, hat sie ja schon mit **Everquest** bewiesen.

Dämonisches Abenteuer. **Baldur's Gate** war mehr als nur ein Strohfeuer: Das Rollenspiel-Genre ist quicklebendig. Nach **Gothic** kann ich mich jetzt mit **Summoner** vergnügen, das mich mit imposanter 3D-Grafik sofort in seinen Bann zieht. Die Abenteuer mit Beschwörer Joseph packen vor allem wegen der spannend inszenierten Gefechte. Jetzt gebt mir noch **Pool of Radiance 2** und **Arcanum**, und schon ist 2001 für mich rollenspielmäßig in Butter. Davon habe ich vor einem Jahr gar nicht mehr zu träumen gewagt.

Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Ultima 9	Rollenspiel	2/00	92%
2	Monkey Island 3	Adventure	1/98	92%
3	Baldur's Gate 2 (deutsche Version)	Rollenspiel	1/01	91%
4	Diablo 2	Rollenspiel	8/00	90%
5	System Shock 2	Rollenspiel	10/99	90%
6	Gothic	Rollenspiel	4/01	88%
7	Grim Fandango	Adventure	1/99	88%
8	Outcast	Action-Adventure	8/99	87%
9	Monkey Island 4	Adventure	1/01	86%
10	Metal Gear Solid (deutsche Version)	Action-Adventure	1/01	86%
11	Dark Project 2	Action-Adventure	5/00	86%
12	Asheron's Call	Online-Rollenspiel	1/00	86%
13	Final Fantasy 8	Rollenspiel	3/00	85%
14	Everquest	Online-Rollenspiel	6/99	85%
15	Vampire	Rollenspiel	8/00	84%
16	Nox	Rollenspiel	3/00	83%
17	Fallout 2	Rollenspiel	1/99	83%
18	Tomb Raider 4	Action-Adventure	1/00	83%
19	Resident Evil 3	Action-Adventure	12/00	83%
20	Lands of Lore 3	Rollenspiel	5/99	83%
21	Technomage	Action-Rollenspiel	1/01	82%
22	Indiana Jones 5	Action-Adventure	1/00	82%
23	Planescape Torment	Rollenspiel	2/00	82%
24	Icwind Dale	Rollenspiel	9/00	82%
25	Summoner	Rollenspiel	NEU	81%

Zu den Adventures gehören Spiele, deren Gattung Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung betonen, wie z.B. Grafik-Adventures, Rollenspiele, Action-Adventures, Detektivspiele.

Adventure-Inhalt

Tests

Summoner	102
Evil Dead	104
Hollow Earth	104
Ultima Online: Third Dawn	105
Schatzsuche 2001	105

Die Geister, die ich rief

Summoner

Mit drei Freunden, 15 magischen Monstern und 29 Zaubern stürzen Sie sich in die Schlacht um das eigene Schicksal und das eines ganzen Kontinents.



Auf Demo-CD:
spielbare Demo

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder
in Screenshot-Galerie



Im Tipps-Teil:
Taktiken

Der junge Joseph hat die Gabe, gigantische kampflustige Kreaturen zu erschaffen. Er empfindet sein Talent jedoch als Fluch, seit er einen Dämonen rief. Denn dieser legte Josephs Dorf in Asche, statt es zu beschützen. Jahre nach den schrecklichen Geschehnissen holt den Magier wider Willen die Vergangenheit wieder ein. Schreckensherrscher Murod will mit Josephs Hilfe das friedliche Königreich Medeva erobern. Gegen seinen Willen muss sich Joseph auf die lange Reise begeben, um die vier Ringe der Beschwörung zu finden. Nur mit ihnen kann er den Ursupator bezwingen. Drei weitere Helden stehen ihm zur Seite, die er im Laufe des Abenteuers trifft.



Die Geburt des **Minotaurus** ist nicht nur nützlich, sondern ein Augenschmaus.

Bunt, abgedreht und groß

Summoner ist ein Rollenspiel im klassischen Sinn. Ihre Party kloppt sich mit Monstern, Go-

lems, Schmugglerpack und den Rittern des fiesen Murod. Die Viererbande löst kleinere Nebenquest der Sorte »Hol und bring«. Zig Plaudereien über die Ge-

schichte des Landes und die Bedrohung aus dem hohen Norden lassen das Feindbild klarer werden. Das alles geschieht in echter, farbenfroher 3D-Grafik. Die Palastanlage der Hauptstadt Lenele oder das Kloster Iona strotzen vor imposanter Architektur. In den Tempelanlagen sorgen bunte Glasfenster für genügend Licht, und Dungeons sehen aus wie das Innere eines toten Urzeitmonsters. Die riesigen Schauplätze des Spiels erreichen Sie über eine Weltkarte, wo Ihre Party – nur durch ein Mitglied dargestellt – von einem Ort zum nächsten zieht. Nachteil der großen Schauplätze sind die weiten Entfernungen. Um vom Haupttor von Lenele zum Palast zu gelangen, sind Sie mindestens fünf Minuten unterwegs – nicht mitgerechnet dabei die Ladezeiten, wenn Sie ein neues Areal der Stadt betreten.

Stop and go beim Kämpfen

Wie im Genreprimus **Baldur's Gate 2** laufen die Kämpfe in Echtzeit ab. Um im 3D-Gewusel mit Monstern die Übersicht zu behalten, können Sie die Kamera drehen und zoomen. Damit Ihnen kein taktischer Fehler unterläuft, dürfen Sie die Kämpfe einfrieren und Befehle erteilen. Die voreingestellte Formation der Gruppe sieht folgendermaßen aus: Rosalind, die bereits mit einiger Magiekraft zu Ihnen stößt, hält sich im Hintergrund, beharkt die Gegner mit mächtigen Zaubern und heilt bei Bedarf die Kollegen. Flece bleibt mit der Armbrust auch lieber auf Distanz. Nur wenn sie einen Gegner von hinten niederstechen soll, wagt sie sich näher heran. Soldat Jekhar und Joseph selbst



Kampf gegen einen Bossgegner: Hier helfen nur die einzelnen **Spezialfähigkeiten** (unten rechts) der Partymitglieder. (1024x768)

sind echte Meister mit Klingen. Die beiden kloppen am liebsten ganz vorne. Sie dürfen die Platzierungen aber auch ändern.

Zauberlehrlinge

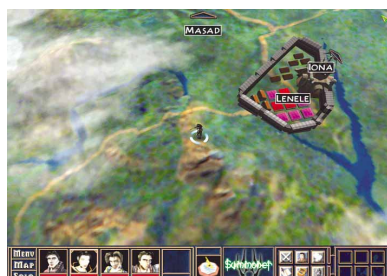
Gewonnene Kämpfe und gelöste Quests bringen unseren Helden nicht nur Gold, sondern auch Erfahrungspunkte. Genre-üblich steigen die Charaktere in höhere Levels auf, wobei sie bis zu drei Fertigkeiten ausbauen dürfen. Dabei wird zwischen aktivem und passivem Können unterschieden. Das Ausführen der aktiven Fertigkeiten verbraucht Mana. Beispielsweise benötigt Flece zum Schloßer knacken fünf Einheiten und Rosalind zum Heilen vier. Zu den passiven Skills gehört unter anderem der immer bessere Umgang mit dem Schwert.

Kampfgeister

Vier Beschwörer-Ringe muss Joseph im Laufe des Spiels ergattern. Jedem der Schmuckstücke sind mehrere Geschöpfe zugeteilt, die sich nach Erschaffung einfach in Ihre Party einreihen. Doch der Dämonenmeister vermag immer nur ein



Nur bei den Zwischensequenzen (in Spielgrafik) bekommen Sie **Sprachausgabe** zu hören.



Über die **Weltkarte** erreichen Sie die Schauplätze.

Wesen zugleich zu erwecken. Die Kreatur verschwindet beim Betreten eines neuen Areals. Wenn Joseph während eines Kampfes in Gras beißt, wendet

sie sich gar gegen den Rest der Party. Insgesamt 15 streitbare Geister stehen Ihnen im Laufe des Spiels zur Seite. Unter anderem gehorchen ein Minotaurus und vier Drachen auf Ihre Befehle. Die Stärke und die Fähigkeiten der einzelnen Wesen hängen davon ab, wie viele Skill-Punkte Sie auf »Beschwörung« gelegt haben.



Eine wunderschöne **Architektur** zeichnet die Hauptschauplätze aus. Hier der Innenhof des Klosters von Iona mit seinen mächtigen Mauern. (800x600)

Kettenreaktion

Eine gelungene Innovation ist der Kettenangriff. Wenn eines Ihrer Partymitglieder ganz nahe bei einem Widersacher steht und ihn mit Schwert oder Axt angreift, erscheint ein kleines Symbol. Das signalisiert Ihnen eine mögliche Spezialattacke. Wenn Sie dann schnell die rechte Maustaste drücken, wird der erste Schlag des Kettenangriffs ausgeführt. Danach erscheint das gleiche Symbol abermals. Wieder müssen Sie schnell drücken. Ist die Reihe einmal unterbrochen, weil Sie zu schnell oder langsam waren, beginnt es von vorne. Je mehr solcher Spezialattacken Sie hintereinander ohne Unterbrechung landen, desto kürzer wird die Zeit zum Ausführen. Ketten mit zehn Angriffen sind daher eine echte Seltenheit. Je öfter Sie von diesem Kombo-ähnlichen System Gebrauch machen, desto größer ist die Chance, eine neue Attacke zu lernen. Im Gegensatz zu anderen Fähigkeiten lassen sich Kettenangriffe nicht durch Erfahrungspunkte pushen.

Monster verdreschen

Wenn Sie in **Summoner** über die Weltkarte spazieren, kann es Ihnen passieren, dass nach dem Zufallsprinzip eine Art Sublevel geladen wird – genau wie in **Fallout**. Sie finden sich dann in einer Graslandschaft oder in einem Waldstück voller Gegner wieder. Nervig ist das, wenn Sie

Petra Schmitz



Auf und Ab der Gefühle

Die Grafik von **Summoner** ist zweifelsohne eine Wucht. Vor allem die Architektur der Hauptschauplätze sieht atemberaubend aus. In den Kämpfen ist Spannung, und sie fordern meine Viererrasselbande samt Dämonenverstärkung in angemessener Weise: nicht zu leicht und nicht zu schwer.

Aber wenn ich auf der Weltkarte alle zwei Minuten auf neuen Gegnerhorden treffe, möchte ich ausflippen. Die endlosen Spaziergänge durch Lenele beruhigen da auch nicht gerade. Doch die kleinen Nervfaktoren schaffen es nicht, das Spiel zu zerstören. Dafür sind Story, Zaubereinslagen und Optik einfach zu gut. Falls das auch für Sie die wichtigsten Aspekte eines guten Rollenspiels sind, sollten Sie zugreifen.

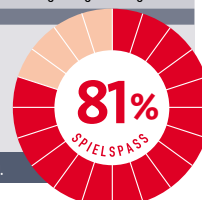
Aber wenn ich auf der Weltkarte alle zwei Minuten auf neuen Gegnerhorden treffe, möchte ich ausflippen. Die endlosen Spaziergänge durch Lenele beruhigen da auch nicht gerade. Doch die kleinen Nervfaktoren schaffen es nicht, das Spiel zu zerstören. Dafür sind Story, Zaubereinslagen und Optik einfach zu gut. Falls das auch für Sie die wichtigsten Aspekte eines guten Rollenspiels sind, sollten Sie zugreifen.

Lesen macht schlau

Zu hören gibt es in **Summoner** nur wenig. Lediglich die Cutscenes sind mit Sprachausgabe unterlegt. Alle anderen Informationen müssen Sie sich selber erlesen. Hat Ihnen eine Person aber was zu erzählen, kann das schon mal bis zu zehn Minuten dauern. Zum Glück markieren zwei Ausrufungszeichen alle wichtigen Nebencharaktere. Ist Ihnen das Salbadern zu nervig, lässt es sich auch wegstöpseln; ein Quest-Tagebuch archiviert die Kernpunkte. **PET**

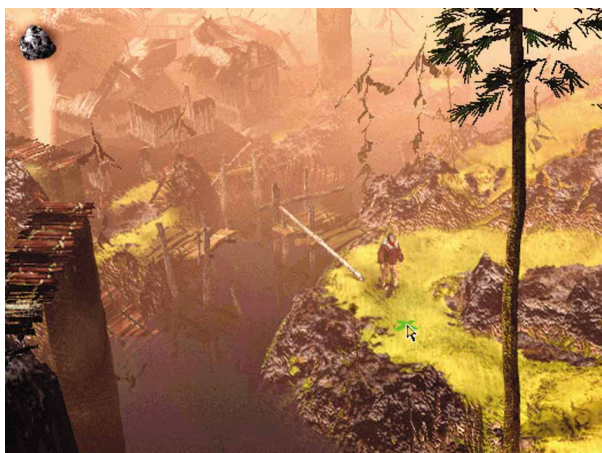
Summoner

Genre:	Rollenspiel	Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	Sprache:	Englisch
Entwickler:	Volition	Publisher:	THQ, (02131) 96 51 11	Preis:	ca. 120 Mark
MULTIPLAYER					
<input checked="" type="checkbox"/> Internet (4 Spieler) <input checked="" type="checkbox"/> Netzwerk (4 Spieler) <input checked="" type="checkbox"/> Modem (2 Spieler) <input type="checkbox"/> an 1 PC (0 Spieler)					
Ein Spieler pro Original		Multiplayer-Modi: Kooperativ			
HARDWARE-KONFIGURATION					
<input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 2 <input checked="" type="checkbox"/> TNT <input checked="" type="checkbox"/> G400 <input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 3 <input checked="" type="checkbox"/> TNT 2 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce <input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 5 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 2					
MINIMUM		STANDARD		OPTIMUM	
CPU mit 400 MHz		CPU mit 500 MHz		CPU mit 700 MHz	
64 MByte RAM		128 MByte RAM		256 MByte RAM	
780 MByte Installationsgröße		1,4 GByte Installationsgröße		1,4 GByte Installationsgröße	
3D-Karte		3D-Karte		3D-Karte	
ALTERNATIVEN					
Baldur's Gate 2 (91 %, GS 11/00)			Vampire (84 %, GS 9/00)		
Giganthisches Edel-Rollenspiel mit einer atmosphärisch dichten Story und zahllosen Quests.			Schöne Grafik und tolle Hintergrundstory täuschen leider nicht über die Designmängel hinweg.		
WERTUNG					
Grafik:	<div><div></div></div>				Sehr gut
Sound:	<div><div></div></div>				Sehr gut
Bedienung:	<div><div></div></div>				Gut
Spieltiefe:	<div><div></div></div>				Gut
Multiplayer:	<div><div></div></div>				Gut
Optisch ansprechendes und innovatives Rollenspiel in 3D.					



Hollow Earth

Vergeistes Abenteuer in tieferen Schichten.



Die Grafik ist zwar grobkörnig, aber meist **stimmungsvoll**.

Ein wackerer Pilot macht sich auf, am Nordpol verschollene Forscher zu retten – prompt landet er in der Unterwelt. Die liegt in einer mysteriösen zweiten Schicht unseres Planeten,

von der aus ein Bösewicht mittels gezielter Erdbeben alle wichtigen Metropolen zerbröseln will. Klare Sache, dass Sie das im Action-Adventure **Hollow Earth** verhindern. Die Hauptfigur scheuchen Sie mit Mausklicks über vorgerenderte Hintergrundbilder. Dort haben Sie es ständig mit Riesenameisen oder wilden Affen zu tun. Sie bewerfen die Gegner bei Zusammentreffen mit Steinen oder setzen Gegenstände sinnvoll ein. So lässt sich selbst ein großes Rudel prima mit einer Büchse Tomatensuppe ablenken. Nett: Ihnen folgt automatisch ein Hund, dem Sie per Tastatur simple Befehle wie »Gegenstand suchen« erteilen können. Die Story wird in recht langen Texten erzählt. **PS**

Peter Steinlechner

Chance verpasst

Aus **Hollow Earth** hätte ein richtig gutes Adventure werden können. Die spannende Story, viel Atmosphäre und Ideen wie der KI-Köter sind eigentlich ganz interessant. Schade nur, dass es hier vor Designschnitzern nur so wimmelt. Die Speicherfunktion ist praktisch unbrauchbar, die Steuerung hakelt wie eine kaputte Kupplung. Am schlimmsten ist allerdings, dass die Entwickler keinen intelligenten Mauszeiger verwenden, der sich bei Kontakt mit wichtigen Gegenständen verändern würde.

Hollow Earth

Genre: Action-Adventure **Anspruch:** Fortgeschrittene **Sprache:** Deutsch
Entwickler: Aniware **Publisher:** Shobox, (0180) 525 83 83 **Preis:** ca. 50 Mark

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
 Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Nicht vorhanden

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 TNT G400 Voodoo 3 TNT 2 Geforce Voodoo 5 Radeon Geforce 2

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 200 MHz	CPU mit 266 MHz	CPU mit 400 MHz
32 MByte RAM	64 MByte RAM	64 MByte RAM
90 MByte Installationsgröße	90 MByte Installationsgröße	90 MByte Installationsgröße

WERTUNG

Grafik:	Ausreichend	Gut
Sound:	Ausreichend	Gut
Bedienung:	Ausreichend	Gut
Spieltiefe:	Ausreichend	Gut
Multiplayer:	Nicht vorhanden	

Adventure mit vielen ublen Designschnitzern.



Evil Dead

Blutleeres Splatfest.



Mit der **Kettensäge** lassen sich Zombies am effektivsten aufschlitzen.

Das Action-Adventure **Evil Dead** gibt Ihnen die Gelegenheit, die berühmten Horror-Filme gleichen Namens nachzuspielen. Zombies haben Ihre Freundin entführt, und Sie müssen das Buch der Toten wieder zusammensetzen, um sie zu befreien. Um dies zu erreichen, lösen Sie einige Puzzles und metzeln in großem Stil Untote. Dazu stehen Ihnen neben einer Kettensäge auch Schusswaffen oder eine Axt zur Verfügung. Gefundene Gegenstände finden im mickrigen Inventar Platz, speichern können Sie lediglich an bestimmten Plätzen – aber nur, wenn Sie ein Tonband dabei haben. Die Grafik ist eine Mischung aus Echtzeit-berechneten Charakteren und Render-Hintergründen, wobei

Letztere scheußlich unscharf geraten sind. Die unveränderbare Auflösung ist genauso ein Ärgernis wie die sporadischen Ruckelorgien. Die Tastatursteuerung reagiert nervtötend ungenau, zumindest Sprachausgabe und Musik sind akzeptabel. **PK**

Paul Kautz

Oh Gott, oh Gott...

Evil Dead ist ein dreister Resident-Evil-Klon, an dem alles falsch geraten ist. Die potthässliche Grafik macht mir dabei gar nicht so viel aus, aber diese nervtötenden Gegner: Kaum hat man einen zerhackt, kommen die nächsten zwei schreiend aus dem Boden. In Verbindung mit der offenbar zufallsbasierten Kollisionsabfrage haben wir es hier mit einem verdammt unfairen Spiel zu tun.

Evil Dead

Genre: Actionspiel **Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis **Sprache:** Englisch
Hersteller: Heavy Iron Studios **Publisher:** THQ, (0190) 50 55 11 **Preis:** ca. 80 Mark

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
 Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Nicht vorhanden

HARDWARE-KONFIGURATION

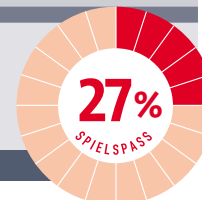
Voodoo 2 TNT G400 Voodoo 3 TNT 2 Geforce Voodoo 5 Radeon Geforce 2

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz	CPU mit 350 MHz	CPU mit 500 MHz
64 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD	128 MByte RAM, 16fach CD
400 MB Installationsgröße	400 MB Installationsgröße	400 MB Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

WERTUNG

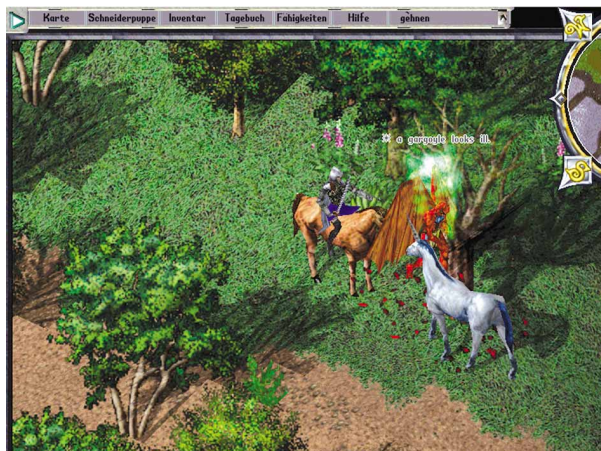
Grafik:	Ausreichend	Befriedigend
Sound:	Ausreichend	Befriedigend
Bedienung:	Mangelhaft	
Spieltiefe:	Mangelhaft	
Multiplayer:	Nicht vorhanden	

Spaßfreier Resident-Evil-Abklatsch für Splatfans.



UO: Third Dawn

Polygonmonster erobern Britannia.



Ein farbenprächtiges Gefecht im **Einhornwald** von Ilshenar.

Nach **Second Age** und **Renaissance** folgt für Origins Online-Welt **Third Dawn**. Das Namens Kürzel 3D weist dezent auf die wichtigste Änderung hin: Der neue 3D-Client stellt

Spieler und Monster aus Polygonen dar und macht den ansonsten unveränderten Hintergrund stufenlos zoombar. Damit sind neue Gegenstände, Kleidungsstücke oder Monster-Rassen nun leichter ins Spiel zu bringen. Benutzen muss den **Third Dawn**-Client, wer den neuen Kontinent Ilshenar betreten will, ein mit Bauverbot belegtes Märchen-Abenteuerland voller Feen, Einhörner und chinesischer Drachen. Nach der PvP-Facette Felucca und dem Teamkampf-Server Siege Perilous fügt es der **UO**-Vielfalt einen weiteren Aspekt hinzu. 2D-Helden sind weiterhin willkommen, kriegen aber statt neuer Gegner und Gegenstände zunehmend »Defaultgrafik« zu sehen. *Charles Glimm*

Charles Glimm

Zwei Schritt vor, einen zurück

Eine Revolution erlebt Britannia auch mit **Third Dawn** nicht – Origin konserviert Bewährtes und reichert es mit vorsichtigen Verbesserungen an. Wie der Stopp von **UO 2** und die damit verbundene Konzentration auf das bereits von zahlenden Abenteurern bevölkerte Erste Reich ist auch der Ausbau des zauberhaften Ilshenar ein Schritt zur Bewahrung wertvoller Pfründe. Jünger wird **UO** dadurch nicht, und so darf man bereits auf die Vierte Verwandlung gespannt sein.

Schatzsuche 2001

Überteuertes Internet-Rätselheft.

Spielend reich werden – wer träumt nicht davon? Cryonetworks verspricht der ersten Person, die alle Rätsel ihres Online-Adventures **Schatzsuche 2001** gelöst hat, eine ägyptische Maske und einen Diamanten im Wert von angeblich einer Million Dollar. Die Aufgaben gehen weit über »normales« Allgemeinwissen hinaus und lassen sich nur mit intensiven Internet-Recherchen, gepaart mit einer Extraportion Kombinationsgabe, lösen. So sollen Sie bereits in einem Trainingsrätsel den verdrehten Umriss von Peru erkennen und gleichzeitig das internationale Nato-Alphabet beherrschen. Obwohl Sie ständig online sein müssen, ist der 3D-Chatraum die einzige Multiplayer-Komponente. Zahlreiche Spielabstürze, peinliche Übersetzungsfehler und die schauri-



Hier müssen Sie sich mit **Meteorologie** auskennen.

ge Grafik stellen auch leidensersprobt Schatzjäger auf eine äußerst harte Probe. Finger weg von diesem Machwerk! **HK**

Genre: Online-Adventure
Publisher: Cryonetworks, (02408) 95 92 09
Preis: ca. 70 Mark
Anspruch: Profis
Spieler: Einer
Sprache: Deutsch
Minimum:
 CPU mit 300 MHz,
 32 MByte RAM



Ultima Online: Third Dawn

Genre: Online-Rollenspiel **Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis **Sprache:** Engl. (Client dt.)
Entwickler: Origin **Publisher:** Electronic Arts, (0190) 77 66 33 **Preis:** ca. 30 Mark

MULTIPLAYER

Internet (über 1.000) ☒ Netzwerk (0 Spieler) ☐ Modem (0 Spieler) ☐ an 1 PC (0 Spieler)
 Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Massively Multiplayer

HARDWARE-KONFIGURATION

☐ Voodoo 2 ☒ TNT ☒ G400 ☒ Voodoo 3 ☒ TNT 2 ☒ GeForce ☒ Voodoo 5 ☒ Radeon ☒ GeForce 2

MINIMUM

CPU mit 266 MHz
 64 MByte RAM, 56.6er-Modem
 715 MByte Installationsgröße
 3D-Karte (8 MByte)

STANDARD

CPU mit 350 MHz
 128 MByte RAM, ISDN
 750 MByte Installationsgröße
 3D-Karte (16 MByte)

OPTIMUM

CPU mit 500 MHz
 256 MByte RAM, xDSL
 750 MByte Installationsgröße
 3D-Karte (32 MByte)

WERTUNG

Grafik: ☐ Gut
 Sound: ☐ Ausreichend
 Bedienung: ☐ Befriedigend
 Spieltiefe: ☐ Sehr gut
 Multiplayer: ☐ Gut

Gelungenes Facelifting für den Oldie.

