

Adventures

Martin Deppe



Konsolen-Invasion. Diesmal beherrschen hochklassige Importe von der Playstation das Adventure-Genre. Das Action-Abenteuer **Resident Evil 3** und besonders das vor coolen Ideen nur so strotzende **Metal Gear Solid** zeigen den PC-Kollegen, wo der Hammer hängt. Doch beide Spiele wären noch besser, wenn sie nicht an typischen Umsetzungskrankheiten leiden würden: Während **Metal Gear** an seiner Konsolen-typischen Speicherfunktion leidet, sieht man bei **Resident Evil 3**, wie eine Tastatur-Steuerung nicht sein sollte. Trotz kleiner technischer Mängel aber beweisen sowohl **Metal Gear Solid** als auch **Resident Evil 3**, worauf es im Adventure-Genre wirklich ankommt: Atmosphäre.

Wo bleibt Baldur's Gate 2 auf Deutsch? Wir haben bis zuletzt gehofft – aber Virgin Interactive war bis zum Redaktionsschluß nicht in der Lage, uns ein Testmuster der deutschen Version von **Baldur's Gate 2** zu besorgen. Und das, obwohl das Spiel nur wenige Tage später in den Läden stehen soll. Damit Sie nicht bis zum nächsten Heft warten müssen, werden wir den Test schon mal vorab auf unsere Webseite packen. Sie finden ihn unter www.gamestar.de/link/bg2deutsch.htm.

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	Baldur's Gate 2	Rollenspiel	11/00	91%
4	Diablo 2	Rollenspiel	8/99	90%
5	System Shock 2	Rollenspiel	10/99	90%
6	Grim Fandango	Adventure	1/99	88%
7	Metal Gear Solid	Action-Adventure	NEU	87%
8	Outcast	Action-Adventure	8/99	87%
9	Dark Project 2	Action-Adventure	5/00	86%
10	Asheron's Call	Online-Rollenspiel	1/00	86%
11	Final Fantasy 8	Rollenspiel	3/00	85%
12	Everquest	Online-Rollenspiel	6/99	85%
13	Vampire	Rollenspiel	8/99	84%
14	Nox	Rollenspiel	3/00	83%
15	Fallout 2	Rollenspiel	1/99	83%
16	Tomb Raider 4	Action-Adventure	1/00	83%
17	Resident Evil 3	Action-Adventure	NEU	83%
18	Gorky 17	Rollenspiel	12/99	83%
19	Lands of Lore 3	Rollenspiel	5/99	83%
20	Indiana Jones 5	Action-Adventure	1/00	82%
21	Planescape Torment	Rollenspiel	2/00	82%
22	Icewind Dale	Rollenspiel	9/00	82%
23	Nomad Soul	Adventure	12/99	82%
24	Dino Crisis	Action-Adventure	8/00	81%
25	Ultima Online – T2A	Online-Rollenspiel	2/99	80%

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

Metal Gear Solid	140
Resident Evil 3	146
Evil Islands	148
Könung	150
Grab des Phrao 2	150

Agent im Einsatz



Metal Gear Solid

Der Playstation-Hit erobert den PC: Dank cooler Ideen und toller Atmosphäre überzeugt das Agenten-Epos auch als Umsetzung.



Auf Video-CD:
spielbare Demo



Im Tipps-Teil:
Taktiken

Facts

- 23 Levels
- über 300 Trainingsmissionen
- 18 Charaktere
- 11 Waffen

Das Ziel: Die Infiltration einer Militär-Basis in Alaska. Die Gegner: Keine gewöhnlichen Terroristen, sondern eine bunte Truppe namens Foxhound. Zu der gehören Fieslinge wie Psycho Mantis, der Psi-Fähigkeiten hat, oder Liquid Snake, ein genetisch getunter Superkrieger. Die bösen Jungs haben nicht nur eine streng geheime Basis voller Militärgeheimnisse gekapert, sondern gleich auch noch einen Nuklearsprengkopf. Doch die Regierung schickt ihren besten Mann, den Agenten Solid Snake – Sie. Ihre Aufgabe ist es, die

Schurken zu züchtigen, die Geiseln zu befreien und den Sprengkopf zu sichern. Ihre Auftraggeber spielen aber ein doppeltes Spiel, und Sie können niemandem trauen.

Taktik und Terror

Wenn man den **Metal Gear Solid**-Designer Hideo Kojima fragt, zu welchem Genre sein Spiel gehört, antwortet er »Taktische Spionage-Action«. Das trifft es ziemlich, denn als Agent Solid Snake weichen Sie Feinden aus wie bei **Commandos**, lösen kleine Rätsel und balancieren sich in Action-Sequenzen

gegen Gegner-Massen und mächtige Boss-Gegner durch. Normalerweise sehen Sie das Geschehen von schräg oben; Sie können aber auch direkt aus den Augen des Helden blicken. Die optionale Ego-Sicht ist im Wesentlichen zum Umschauen da. Sie dürfen zwar auch aus dieser Perspektive spielen; allerdings wurde das Spiel nicht darauf ausgelegt. Um die Dramatik zu unterstreichen, wechselt die (ansonsten fixierte) Kamera zuweilen den Blickwinkel: Solange Snake sich zum Beispiel an eine Wand presst, sehen Sie ihn von vorne statt von oben.

Nur keinen Krach!

Auf Ihrem Weg in das Herz der feindlichen Basis sind die zahlreichen Soldaten das Haupthindernis. Sie haben allerdings ein wichtiges Hilfsmittel: Auf ei-



Wenn Snake außerhalb des **Blickfelds** einer Wache ist und sich nicht rührt, ist er sicher. Das Sichtfeld der Soldaten ist oben rechts eingeblendet.



Kampf gegen Psycho Mantis: Der reißt mit seiner **Psi-Kraft** Bilder von den Wänden und schleudert sie auf unseren Helden. (1024x768)

nem kleinen Radar sind die Gegner und deren Sichtfelder eingeblendet. Außerhalb werden Sie nur entdeckt, wenn Sie Krach machen. Das Spiel ist da großzügig – Sie können problemlos hinter einem Gegner vorbeirennen; nur wenn Sie im gleichen Raum eine Waffe abfeuern, werden die Wachen aufmerksam. Wurde Ihr Held entdeckt, ist nicht gleich alles verloren: Falls er rasch wieder aus dem Blickfeld kommt und dann

90 Sekunden unentdeckt bleibt, vergessen ihn die Wachleute wieder. Das ist zwar unrealistisch, aber spannend. Neben den Soldaten passen auch noch Kameras auf. Die können Sie zwar nicht zerstören, aber immerhin mit einer EMP-Granate eine Weile ablenken.

Zu Fuß gegen den Helikopter

Neben den Wachen stellen sich Ihnen die Mitglieder der Terror-

truppe entgegen. Jeder hat besondere Waffen oder Fähigkeiten. Vulcan Raven sitzt in einem Panzer, dem Sie nur mit gezielten Granatenwürfen auf den Fahrer beikommen. Psycho Mantis kann mit seinen Psi-Kräften Gegenstände schleudern; beim Duell gegen die As-

sassinin Sniper Wolf kämpfen Sie und ihre Gegnerin über große Distanz mit Scharfschützen-Gewehren. Gegen den Endgegner Liquid Snake, übrigens der böse Bruder von Solid Snake, müssen Sie mehrmals antreten. Bei dem spektakulärsten Zusammentreffen sitzt der Schuft in einem Apache-Hubschrauber, während Sie mit einer Panzerfaust auf einer Land-Plattform stehen – mit wenig Deckung. Und knapper Munition.

HQ, bitte kommen!

Solid Snake hat ein implantiertes Funkgerät, mit dem er jederzeit Kontakt zum Hauptquartier aufnehmen kann. Fairerweise geht das Spiel während der Gespräche in den Pausen-Modus. Obwohl Sie in den Dialogen die eigenen Antworten nicht auswählen können, sind die Unterhaltungen sehr spannend und verraten viel über die spannende Hintergrundgeschichte. Im Hauptquartier gibt es einige Experten, die Sie zu verschiedenen Themen befragen können: Beispielsweise hat die Atom-Physikerin Natasha stets gute Tipps zu Hightech-Waffen auf Lager, während sich Master Miller gut mit Survival-Techniken auskennt.



Einige Passagen in der Basis sind mit tödlichem **Giftgas** gefüllt. Bis es Solid Snake gelingt, dieses abzupumpen, muss er eine **Maske** tragen, die ihn schützt.

Gut umgesetzt?

Wenn ein Playstation-Megahit für den PC erscheint, lohnt sich ein Blick auf die Qualität der Umsetzung. Konami hat einiges verbessert:

- Ego-Perspektive dauerhaft spielbar
- Auflösung bis 1024x768
- Speicherfunktion komfortabler
- Besser lesbare Bildschirm-Schrift
- 300 zusätzliche VR-Missionen (für Playstation extra zu kaufen)

Leider wirkt die Grafik trotz höherer Auflösung dezent veraltet, weil die Originaltexturen übernommen wurden. Zudem konnten einige der originellsten Effekte nicht umgesetzt werden: Ein Gegner scannt in der PSX-Version die Savegames und verhöhnt den Spieler, wenn er zu oft gespeichert hat. Zudem setzt MGS sehr geschickt den Vibrationseffekt des Playstation-Pads ein, was auf dem PC bislang mangels Zubehör nicht ging. Leider unterstützt die PC-Version auch nicht das neue Force-Feedback-Pad Logitech Rumble Pad.



Playstation-Grafik (584x364)

PC-Grafik (640x480)

Michael Schnelle



Ein echtes Ausnahmespiel

Metal Gear Solid macht auf dem PC fast genauso viel Spaß wie auf der Playstation. Wieso nur fast? Nun, grafisch sieht die PC-Fassung natürlich etwas besser aus, dafür fehlen atmosphäretreibende Gimmicks wie die Pad-Vibration und der Speicherstand-Check von Mantis (siehe Extra-Kasten auf Seite 141).

Hideo Kojimas Action-Adventure nimmt aber auf jedem System eine absolute Sonder- und Spitzenstellung ein. Das Anschleichen und Verstecken ist mindestens ebenso spannend wie die zünftigen Ballereien. Den (leider schon üblichen) Rüffel erteile ich es für die magere Ausnutzung der PC-Fähigkeiten. Ansonsten gibt es keinen Grund, sich dieses Ausnahmespiel entgehen zu lassen.

Jörg Langer



Nervenzertetzend

Schande über mich: Anders als Mic und Gunnar hatte ich die Playstation-Version nie selbst gespielt – und war von der Qualität des Action-Adventure-Taktik-Spionage-

Schockers überrascht. Obwohl ich die Grafik auf den ersten Blick ziemlich schwach fand. Nach kurzer Eingewöhnung hat mich die packende Story nicht mehr losgelassen. Vielleicht werde ich es sogar ein zweites Mal durchspielen, um auch wirklich alle versteckten Gags zu entdecken...

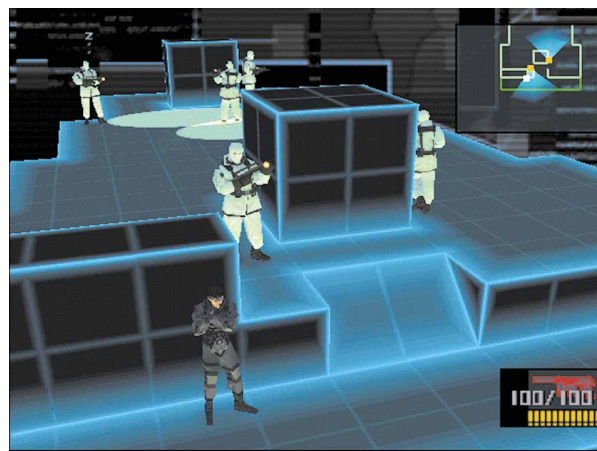
Mit Gasmasken, Knarre und Pappkarton

Wie es sich für einen Agenten gehört, kann Solid Snake ein umfangreiches Arsenal an Waffen bedienen. Allerdings hat er zu Beginn keine dabei, sondern muss die Wummen erst dem Feind abnehmen. Standard ist die Socom, eine schlichte Pistole, zu der Sie später noch einen praktischen Schalldämpfer finden. Dazu gibt es neben handelsüblichen Sturm- und Scharfschützengewehren sowie Granaten auch einen Raketenwerfer. Dessen Bedienung ist beinahe ein Spiel im Spiel: Wenn Sie ein Geschoss abfeuern, können Sie es aus der Ego-Perspektive noch lenken – und so auch Kontrahenten hinter Ecken treffen.

Zur Ausrüstung gehören neben Codekarten zum Türöffnen auch Gasmasken, Minendetektor, Nachsichtgerät und Thermalverstärker. Die Funktion des Letzteren, das Sichtbarmachen von Lichtbarrieren, kann auch Snake mit handelsüblichen Zigaretten erreichen: Der aufsteigende Rauch verrät die Position der Strahlen. Ein echter Clou sind die Kartons, die Solid Snake zuweilen findet. Die kann er sich überstülpen und damit herumhuschen –



Zwischensequenz in der Grafik-Engine: Meryl wird zudringlich.



Trotz Spargrafik machen die raffinierten Übungsmissionen Spaß. (640x480)

wenn ein Feind kommt, bleibt unser Mann einfach stehen und sieht aus wie ein harmloses Stück Einrichtung. Die Gegner sind allerdings nicht doof, denn

wenn Sie sich in Halle B in einem Halle-A-Karton verstecken, schöpfen sie durchaus Verdacht. Zusätzlich können Sie den Karton als eine Art Teleporter nutzen: Sobald Sie sich auf der Ladefläche eines Lkws als Pappschachtel verkleiden, bringt er Sie in einen anderen Bereich der Basis. Und noch ein nettes Gimmick: Mit einer Kamera können Sie Screenshots machen. Damit die Fotograferie mehr Spaß macht, haben die Programmierer an einigen Stellen ihre eigenen Bilder als »Geister« eingebaut, die nur auf Fotos zu sehen sind. Kleiner Tipp: Knipsen Sie doch im Kontrollraum die Wand mit den fünf Gemälden...

Virtuelles Training

Bevor ein Agent sich an den Feind wagt, hat er in der Regel eine gründliche Ausbildung genossen. Das ist bei Metal Gear Solid nicht anders: Ein hervorragendes Tutorial bereitet Sie auf jede Eventualität vor. Sie ler-

Technik-Check

Die Mindestanforderungen für Metal Gear Solid sind ein Pentium II/233 und 32 MByte Hauptspeicher. Mit dieser Ausstattung sollten keine Probleme auftreten. Ein schnellerer Prozessor schadet bei hohen Bildschirmauflösungen sicher nicht. Metal Gear Solid unterstützt je nach Grafikkarte Auflösungen zwischen 320 mal 240 und 1.024 mal 768 Bildpunkten (die Texturqualität bleibt dabei fast unverändert).

RAM/Festplatte

Die Vollinstallation benötigt immerhin 1.120 MByte, bringt aber keine messbare Leistungsverbesserung. Sie lohnt sich nur für denjenigen, der zum Spielen der Zusatzmissionen die CD nicht wechseln

möchte. Für höhere Auflösung als 640x480 Pixel sollten Sie über wenigstens 64 MByte Hauptspeicher verfügen.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Die beste Möglichkeit, ein unangenehmes Ruckeln zu vermeiden, ist eine geringere Bildschirmauflösung, die sich im Optionsmenü ganz leicht verändern lässt.

TIPP 2: Flüssiger läuft das Spiel auch durch Abschalten der »Wasser«-Effekte. Diese Einstellung finden Sie ebenfalls im Optionsmenü.

TIPP 3: Verwenden Sie stets den neusten Grafiktreiber, um eine optimale Spielperformance sicherzustellen.

Die Performance-Tabelle

		Voodoo 1	Rage 128	Matrox G400	Voodoo2	TNT 1	TNT 2	Voodoo 3	Geforce 256
P200 MMX	640x480	■	■	■	■	■	■	■	■
	800x600	□	■	■	■	■	■	■	■
P II/300 AMD K6-2/450	800x600	□	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	□	■	■	■	■	■	■	■
PIII/500 Athlon 500	800x600	□	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	□	■	■	■	■	■	■	■
PIII/700 Athlon 700	800x600	□	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	□	■	■	■	■	■	■	■

□ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich

Gunnar Lott



Film zum Mitspielen

Unglaublich, was Konami da geschaffen hat: Die Ideen in Metal Gear Solid würden manch anderem Designer für fünf Spiele reichen.

Unglaublich auch, wie geschickt die Designer filmische Elemente verwendet haben. Das alte Klischee vom »Film zum Mitspielen« trifft hier voll zu. Ich habe MGS mittlerweile (zuerst auf der Playstation, dann auf dem PC) dreimal durchgespielt – und entdecke immer noch Neues. Da macht es fast nichts, dass MGS eigentlich eher kurz ist: In weniger als 15 Stunden ist man bereits durch. Fairerweise liegen über 300 VR-Missionen bei, die trotz simpler Grafik Spaß machen.

Echter Thriller

Und auch wenn die Speicher-Funktion konsolentypisch nicht voll zufriedenstellend ist und die 3D-Grafik mit ihren Playstation-Texturen nicht übers Mittelmaß hinauskommt – MGS gehört zu den besten und originellsten Spielen, die mir je unter die Tester-Finger gekommen sind. Der mega-spannende Agenten-Thriller ist definitiv ein Muss für jeden Genre-Fan, der nicht nur auf Optik achtet.

nen Fernkampf und Nahkampf, schleichen und sprinten, sprengen und verstecken. Man bringt Ihnen bei, wie Sie Laserschranken ausweichen, das eingblendete Radar einsetzen und den Wachleuten entgehen. Die Trainingsmissionen sind »virtuell«, die Polygon-Modelle von Snake und seinen Gegnern agieren in kurzen Szenarios mit simpler Klotz-Grafik, was aber der Spannung keinen Abbruch tut. Ins-

gesamt gibt's über 300 der VR-Missionen, die seinerzeit als Zusatz-CD für die Playstation erschienen waren.

Technik-Tragik

Die Herkunft von der Konsole sieht man **Metal Gear Solid** leider auf den ersten Blick an: Die Grafik-Engine kann nicht mit aktuellen PC-Konkurrenten mithalten; trotz Auflösungen bis zu 1024 mal 768 Pixeln. Die Texturen sind relativ niedrig aufgelöst und flackern zuweilen. In Gesprächen bewegen sich die Gesichter der Charaktere nicht. Zudem ist die Speicherfunktion eingeschränkt. Sie können zwar jederzeit den Spielstand sichern, beim Neuladen wirft Sie das Programm aber wieder an den Anfang des betreffenden Raumes zurück. Das ist an den allermeisten Stellen nicht weiter störend, manchmal aber auch extrem nervig. Vor allem, wenn Sie gerade einen Zwischengegner besiegt haben. Nettes Detail am Rande: Auch falls Sie das Programm eine Weile nicht gespielt haben, kommen Sie leicht wieder in die Handlung, weil das Programm beim Laden eines Spielstands einen Text mit einer Zusammenfassung des bisher Geschehenen zeigt.

Noch ein Nachteil der Konsolenherkunft: Die Steuerung ist auf Gamepads zugeschnitten. Was mit Zehn-Tasten-Controllern leicht zu beherrschen ist,



Folterung: Sie müssen flott auf die Tasten hämmern, damit er nicht ohnmächtig wird.



An einigen Stellen sind **Lichtschranken**, die Snake nur mit seiner Thermalbrille sehen kann.

kann auf der Tastatur ziemlich anstrengend werden. Immerhin lässt sich die Tastenbelegung frei

konfigurieren. Wir empfehlen aber dennoch die Benutzung eines Gamepads. **GUN**



In der **Ich-Perspektive** lassen sich vor allem weit entfernte Feinde besser beobachten.

Metal Gear Solid

Genre:	Action-Adventure	Preis:	ca. 80 Mark
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	Hersteller:	Microsoft
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Festplatte:	ca. 230 bis 1.120 MByte
Multiplayer:	Einer	Spieler:	Einer pro Original
3D-Karten:	<div> Voodoo 1 Voodoo 2 Voodoo 3 Riva TNT </div> <div> Riva TNT2 Geforce Matrox G400 Rage 128 </div>		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/300	Pentium II/400	Pentium III/450
32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD	128 MByte RAM, 8fach CD
	3D-Karte, Gamepad	3D-Karte, Gamepad

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

Fantastisches Actionspiel, ordentlich umgesetzt.



Mut zur Angst

Resident Evil 3

Die deutsche Version der Furcht einflößenden Monsterhatz ist zwar entschärft, reicht aber allemal für viele Abende mit Herzrasen.



Das Zimmer ist dunkel wie die Nacht. Schreie sind zu hören, dann Schüsse. Stille. Erleichtertes Aufatmen. So kann es Ihnen ergehen, wenn Sie Eidos' Action-Adventure **Resident Evil 3** spielen.

Starke Nerven

Auch im dritten Teil der **Resident Evil**-Reihe brauchen Sie vor allem eins: ein stabiles Nervenkostüm. Sie übernehmen die Rolle der Jill Valentine, die als Mitglied des STARS-Teams nichts Bes-

seres zu tun hat, als die Erde von genmanipulierten Zombies zu reinigen. Wie auch die Vorgänger spielt das Programm mit sämtlichen Urängsten, die Menschen so haben. Selbst wenn gerade kein Zombie, kein Höllenhund und keine Monsterspinne in Sichtweite sind, haben Sie doch immer die Befürchtung, ein Gegner könne sich aus einem Fenster auf Sie stürzen.

Um der Bedrohung Herr zu werden, braucht Jill eine Menge Schießprügel, viel Munition und Extras (die Sie überall finden). Leider können Sie nicht alles mitschleppen, dafür aber in Kisten deponieren, die in sicheren Räumen stehen. Praktischerweise ändert sich der Inhalt der Kisten nicht. Wenn Sie also Ihre Magnum in einer abgelegt haben, finden Sie den Revolver auch in der nächsten Box.

Das ist insofern wichtig, da nicht alle Waffen die gleiche Wirkung auf die Gegner haben. Mit dem Schrotgewehr reicht ein Schuss, und der Zombie ist Geschichte. Das Maschinengewehr

braucht schon eine ganze Salve. Herumliegende Kräuter heben Ihre Gesundheit wieder an. In den wenigen sicheren Räumen steht auch immer eine Schreibmaschine, an der Sie Ihren Spielstand abspeichern können. Dazu brauchen Sie Farbbänder, die Sie auf Ihrer Zombiejagd finden. Bei den wiederholten Treffen mit dem Obermottz wählen Sie zwischen zwei Vorgehensweisen. Fällt die Entscheidung auf Flucht, geht es beispielsweise im Keller weiter. Entscheiden Sie sich für den Kampf, müssen Sie das Monster lahm legen.

Konsolenfluch

Resident Evil 3 hat als Konsolenumsetzung auch Nachteile: Jill lässt sich ausschließlich per Tastatur steuern. Vor allem nach plötzlichen Kameraschwenks brauchen Sie immer ein paar Sekunden, um sich neu zu orientieren. Umständlich ist auch das Menü. Wenn Jills Wumme leer geballert ist, bringt Sie ein Tastendruck ins Inventar, in dem Sie die Munition mit dem

Schießprügel kombinieren müssen. Und die konsolentypische eingeschränkte Speicherfunktion ist äußerst nervig. **PET**

Petra Schmitz

Pure Angst



Resident Evil 3 hab' ich schon auf der Playstation geliebt. Jetzt darf ich die Zombiejagd auch auf dem Medium

spielen, das mir um einiges näher ist. Kaum ein Spiel schafft es, mir solche Angst einzujagen, mich aber für Stunden an den Rechner zu fesseln. Wenn es hart auf hart kommt, flüchte ich mich schon mal ins Inventar, um durchzuatmen und meinen rasenden Puls zu normalisieren.

Die Designer haben den Sprung vom einen auf das andere System leider nicht fehlerfrei bestanden. Die Analogsteuerung ist nichts für den PC. Da sitzen Entwickler über Jahre an dem Spiel und schaffen es nicht, ein paar Wochen in eine perfekte Anpassung zu investieren! Trotz dieses Mankos kann ich Resident Evil 3 jedem Gruselfreund empfehlen.



In dunklen Winkeln warten gerne mutierte **Riesenspinnen**, um uns von der Decke genau vor die Waffe zu springen.



In der Bar hat uns das **Obermonster** gestellt. Jetzt heißt es Nerven behalten und Wumme zücken.

Resident Evil 3

Genre:	Action-Adventure	Preis:	ca. 90 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	Hersteller:	Eidos
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 400 MByte
Multiplayer:	Nicht vorhanden	Spieler:	Einer pro Original
3D-Karten:	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> Voodoo 1 Voodoo 2 Voodoo 3 Riva TNT </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> Riva TNT2 Geforce Matrox G400 Range 128 </div>		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 233	Pentium II/266	Pentium II/400
64 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 16fach CD	128 MByte RAM, 16fach CD
	3D-Karte	3D-Karte

Grafik		Gut
Sound		Gut
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe		Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden	

Spannendes Horrorspiel mit hakeliger Steuerung.



Vier gegen den Rest der Welt

Evil Islands

Last Minute! Inseltour, idyllisch, interessante Geschöpfe (die meisten tödlich). Bitte eigene Waffen mitbringen. Im Todesfall keine Haftung.

Drittes Spiel, dritte Dimension: Der russische Entwickler Nival, am bekanntesten durch die netten Simpelspielen *Rage of Mages 1* und *2*, hat mit *Evil Islands* ein Action-Rollenspiel aus der Taufe geholt.

ben. Der dritte Sprössling besitzt das, was bei den Erstgebornen noch schmerzhaft vermisst wurde – optische und spielerische Tiefe.

Der Fremde wird's schon richten

Mal ehrlich: Wer würde schon freiwillig in tödliche Gefahren ziehen, um die Welt zu retten? Deshalb rekrutieren sich potenzielle Helden auch gern aus der Gruppe Amnesie-geschädigter, geld- und heimatloser Muskelmänner – die haben nämlich keine Wahl. So auch Kiran, der ohne Erinnerung auf einer fremden Fantasy-Insel aufwacht. Im nahen Dorf wird der Verlorene prompt zum Märtyrer gekürt und darf fortan das Gesocks im Umland Mores lehren. Gemeinsam mit bis zu vier Mitstreitern, die Sie im Laufe der Reise aufsammeln, stürzen Sie sich in die Aufträge: mal ist ein Gegenstand zu finden, mal ein Verräter zu stellen, dann eine Feindgruppe zu beseitigen. Die Echtzeit-Kämpfe halten Sie wie in *Baldur's Gate 2* auf Knopfdruck an, um Anweisungen zu geben. Ihre Jungs können etwa auf Körperteile zielen – wird der Arm des Gegners getroffen, schlägt der Fiesling nur noch halb so schnell zu. Außerdem dürfen Sie an Feinde heranschleichen und hinterrücks zustechen, was mehr Schaden anrichtet.

Do-it-yourself

Als Beute finden Sie nicht nur Bares, sondern auch Steine oder Knochen. Im innovativen Gegenstands-Baukasten basteln Sie aus solchen Rohstoffen Ihre



Auf der Wüsteninsel Suslanger legen sich unsere Helden mit einem Drachen an.

Wunschwaffe, laden noch mächtige Runen hinein, und fertig ist der magische Knochenbrecher. Die nötigen Rohstoffe und eine passende Bauleitung müssen Sie aber erst mal finden. Neben diesen Ob-

jekten sammeln Kiran und Co. zwar auch fleißig Erfahrung, steigen aber nicht levelweise auf. Stattdessen kaufen Sie für die erkämpften Punkte direkt Fähigkeiten; je besser, desto höher die Kosten. **CS**



Das Banditen-Ehepaar besitzt wichtige Gegenstände, die wir gerne hätten.



Im Baukasten basteln Sie Ausrüstung aus Einzelteilen.

Christian Schmidt



Diablos intellektueller Bruder

Sie finden, Action-Rollenspiele müssen nicht so flach sein wie Diablo 2? Wer sich händeringend die drei Ts (Tiefe, Taktik, Tastenkürzel)

zurückwünscht, darf getrost die Evil-Islands-CD in seinem Laufwerk versenken. Natürlich räumen Sie auch in Nivals Monsterhatz nur die Karte leer, aber das immerhin mit Stil: Für das Plus an Anspruch sorgen taktisches Teamwork und der clevere Ausrüstungs-Baukasten.

Feine Sache, würde sich Evil Islands nicht in den Fallstricken der eigenen Komplexität verheddern. Inmitten der Hardcore-Spezialisierung sind Sie allein gelassen, die Charakerverwaltung ist eine Wissenschaft. Überflüssige Design-Mätzchen (auf Körperteile zu zielen ist weitgehend sinnfrei) und grobe Patzer (auf mein Inventar kann ich nur im Dorf zugreifen – was soll das?) wären noch verzeihlich, der unmenschliche Schwierigkeitsgrad ist es nicht. Wenn ein Patch kommt, sollten Profis reinschnuppert; alle anderen spielen weiter Diablo 2.

Evil Islands

Genre: Action-Rollenspiel
Anspruch: Profis
Sprache: Deutsch
Multiplayer: 6 (LAN), 6 (www)

Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Nival
Festplatte: ca. 510 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/266	Pentium II/400	Pentium III/800
32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 12fach CD 3D-Karte

Grafik		Gut
Sound		Befriedigend
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe		Befriedigend
Multiplayer		Befriedigend

Komplexe, brockenschwere Kämpfe.



Grab des Pharaos 2

Staubtrockenes Historien-Abenteuer



Lahme Gespräche mit maulfaulen Eingeborenen.

Von den Render-Spezialisten bei Cryo kommt ein neuer Ausflug in die Vergangenheit: **Grab des Pharaos 2** entstand in Co-Produktion mit einer französischen Museumsorganisation, die sehr auf historische Genauigkeit geachtet hat. Der Schauplatz, das antike Heliopolis, ist auf der Grundlage von Ausgrabungen erstellt. Über viele Orte können Sie im Programm Hintergrund-Informationen abrufen. Leider

kommt das eigentliche Spiel zu kurz: Die Handlung um die Priesterin Tifet dümpelt vor sich hin, die Grafik ist altbacken. Wie in Cryo-Adventures üblich, sehen Sie das Geschehen in einer frei drehbaren Rundumsicht. Wenn Sie sich bewegen wollen, klicken Sie den gewünschten Zielort an – das Spiel schaltet dann ohne Kamerafahrt auf das nächste Bild: Technik wie Mitte der 90er. Zudem sind die Rätsel recht uninteressant. **GUN**

Genre: Adventure

Preis: ca. 80 Mark

Hersteller: Cryo

Anspruch: Einsteiger, Fortg.

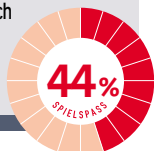
Spieler: Einer

Sprache: Englisch

Minimum:

Pentium 266

32 MByte RAM



Konung

Ein Rollenspiel, das keine Rolle spielt.



Sie sind der Nordmann mit dem grünen Kreis. Aber wer sind die anderen?

Der Name **Konung** klingt irgendwie asiatisch, oder? Aber mit Fernost hat das Rollenspiel von Infinite Loop nun wirklich gar nichts zu tun. Angesiedelt ist es im hohen Norden zu einer Zeit, in der Helden noch Helden waren und magische Amulette grundsätzlich in drei Teile gespalten wurden, um diese in entfernte Lande zu transportieren. Und Sie dürfen sich nun auf die Socken machen, um sie wieder zusammenzufügen.

Zu Beginn wählen Sie einen von drei Helden und danach Ihre Party-Mitglieder. Dummerweise kann es soweit kommen, dass alle in Ihrer Truppe aussehen wie der Anführer. Die Entwickler waren wohl der Ansicht, drei Heldenfiguren seien völlig ausreichend. Immerhin

sind so Verwechslungen mit Spinnenmonstern, Riesenameisen und Ghulen unmöglich, die überall unmotiviert rumstehen, Sie attackieren und Ihnen keine Überlebenschance geben. Drei Riesenameisen reichen aus, um Sie wahrhaft unheldenhaft sterben zu lassen. **PET**

Petra Schmitz

Wer bin ich?

Verflucht. Welcher von den Typen ist denn jetzt mein Held? Ah, der mit dem grünen Kringel um die Füße. Dieser Kringel ist wohl auch so eine Art Fessel, oder warum will er nicht rennen? Immerhin kann er reden. Und was kaufen. Und Dinge aufheben, die komischerweise alle in kleinen braunen Beuteln stecken. Aber kämpfen kann er nicht. Drei kleine Monster machen ihm den Garaus. Was ein Held!

Konung

Genre: Action-Rollenspiel

Preis: ca. 80 Mark

Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

Hersteller: Infinite Loop

Sprache: Englisch

Festplatte: ca. 160 MByte

Multiplayer: 8 (LAN), 8 (www)

Spieler: Einer pro Original

3D-Karten: ☐ Voodoo 1 ☐ Voodoo 2

☒ Voodoo 3 ☒ Riva TNT

☒ Riva TNT2 ☒ Geforce

☒ Matrox G400 ☒ Rage 128

Pentium 166

Pentium II/266

Pentium II/400

32 MByte RAM, 8fach CD

64 MByte RAM, 16fach CD

64 MByte RAM, 16fach CD

Grafik	<div></div>	Befriedigend
Sound	<div></div>	Ausreichend
Bedienung	<div></div>	Mangelhaft
Spieltiefe	<div></div>	Ausreichend
Multiplayer	<div></div>	Ausreichend

Ist geschenkt noch zu teuer.



Aiken's Artifact

Spannende Kämpfe, schnarchige Rätsel.



Die **Spezialeffekte** sind schick, die grobklotzige 3D-Landschaft nicht.

Zoff in der Zukunft: Im Action-Adventure **Aiken's Artifact** helfen Sie dem Polizisten Cain im Kampf gegen das Böse. Dabei scheuchen Sie ihn

aus der Vogelperspektive durch Endzeit-Städte, düstere Vergnügungsparks und Fabrikhallen. Bei den Kämpfen gegen Gauer und Roboter greifen Sie zu psionischen Kräften, der Zukunftsversion von Fantasy-Zaubersprüchen. Damit hauen Sie den Gegnern Feuerbälle um die Lauscher oder rufen auch mal einen Energiegeist zur Hilfe. Um voranzukommen, müssen Sie vergleichsweise viele Rätsel lösen, beispielsweise Gegenstände zum richtigen Ort tragen oder in Multiple-choice-Gesprächen schlaue Fragen stellen. Auch in der deutschen Version spricht die Hauptfigur mit der Stimme des Rappers Ice-T, dazu gibt's immerhin deutschsprachige Untertitel und Menüs. **PS**

Peter Steinlechner

Vertane Chance

Schade, da hätte mehr draus werden können. Das Kampfsystem von Aiken's Artifact ist zwar simpel, macht mir dank der ständig bombastischeren Zaubersprüche aber richtig Spaß. Wenn da nur nicht diese ärgerlichen Rätsel wären. Schema: Unübersichtlichen Level komplett absuchen und zwangsläufig die richtigen Ereignisse auslösen. Ein dickes Extra-Lob haben sich die Entwickler dagegen für den erstklassigen Sound verdient. Trotzdem: Das Ding hat zwar ein paar richtig gute Ansätze – kaufen würde ich es deswegen nicht.

Aiken's Artifact

Genre: Action-Adventure **Preis:** ca. 90 Mark
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene **Hersteller:** Monolith
Sprache: Englisch (deutsche Untertitel) **Festplatte:** ca. 75 bis 540 MByte
Multiplayer: 8 (LAN, www) **Spieler:** Einer pro Original
3D-Karten: ■ Voodoo 1 ■ Voodoo 2 ■ Voodoo 3 ■ Riva TNT
 ■ Riva TNT2 ■ Geforce ■ Matrox G400 ■ Rage 128

Pentium II/233 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium III/500 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte
--	--	---

Grafik		Gut
Sound		Sehr gut
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe		Befriedigend
Multiplayer		Befriedigend

Unausgewogene Mischung aus Action und Rätseln.

