

Endzeit-Diablo

RESTRICTED AREA

Ob als cyber-getunter Samurai oder Psi-Lady in Lederkluft – befreien Sie die Welt der Zukunft vom Joch der Mega-Konzerne!



Vorraussetzungen für den Job als Spiele-Story-Schreiber: Pessimismus, Zukunftsangst und tiefes Globalisierungs-Misstrauen. Wie sonst ist es zu erklären, dass in Computerspielen grundsätzlich multinationale Konzerne über kurz oder lang die Menschheit knechten? Das Action-Rollenspiel **Restricted Area** ist da keine Ausnahme: Im Jahr 2083 beherrschen eine Hand voll Unternehmen die Welt, die ihren Reichtum vor allem dem Handel mit Waffen und Cyber-Gliedmaßen verdanken. Zum Glück haben die Hamburger Entwickler von Master Creating in das eigentliche Spiel mehr Hirnschmalz gesteckt als in das müde Standard-Szenario. Denn obwohl Sie sich die meiste Zeit wie in **Diablo 2** durch Monster-

horden klicken, gibt's in **Restricted Area** doch genug spannende Unterschiede zum Vorbild.

Vier Helden, vier Storys

Zu Beginn wählen Sie einen von vier Abenteurern: Haudrauf Johnson ist Ex-Soldat und darf als einziger Flammen- und Plasmawerfer verwenden. Yakuzi-Nachfahre Kenji dagegen spezialisiert sich auf den Nahkampf mit Katana und Stahlkrallen. Die zarte Nina beherrscht als Mutantin Psi-Kräfte wie Telekinese, während Cyber-Cowgirl Jessica von einer Kampfdrohne beschützt wird. Jeder der vier hat eine eigene Hintergrundgeschichte mit dazugehörigen Quests. Kenji versucht zum Beispiel, das Geheimnis seiner Herkunft zu lüften und muss dazu in die Labors

des Oxygenetic-Konzerns eindringen. Das motiviert, **Restricted Area** auch wirklich mit jedem Helden durchzuspielen, zumal immer wieder sehr hübsche Videosequenzen die einzelnen Storys weiter erzählen.

Auftrags-Lager

Sämtliche Aufträge erhalten Sie auf einer kleinen Stadtkarte, wo ähnlich wie in **Diablo 2** Händler und diverse NPCs leben. Mal sollen Sie eine bestimmte Anzahl von Mutanten jagen, mal eine Fabrik sprengen. Pilot Jason fliegt Sie dann ins Einsatzgebiet (Ladepause), in seinem Gleiter dürfen Sie außerdem Gegenstände lagern. Oft gibt es bei den Quests Überschneidungen: Der mysteriöse Mr. Jones beauftragt Sie etwa als Kenji, Jessica aus einem Firmengefängnis zu befreien.

Wenn Sie dagegen mit ihr als Heldin spielen, müssen Sie in der gleichen Mission selbst aus dem Knast ausbrechen. In den zufallsgenerierten Aufträgen von Mr. Smith stocken Sie zwischen durch Ihr Credits-Konto auf oder ergattern Gegenstände.



Anführer sind nur an ihrem roten Rahmen zu erkennen.



Mit explosiven Tonnen entfesseln Sie Kettenreaktionen.



Die Zwillingsroboter bewachen als Endgegner das Firmengefängnis von Oxygenetic, wo Sie Jessica befreien sollen.



Wer mehrere Cyber-Bauteile eines Herstellers benutzt, bekommt einen Firmenbonus.

Technik-Toleranz

Neben Standard-Charakterwerten wie Stärke oder Geschicklichkeit haben die Helden in **Restricted Area** die so genannte Cyber-Toleranz. Die legt fest, mit wie vielen künstlichen Bauteilen (Arme, Beine, Herzen, Hirne etc.) Sie Ihren Körper tunen dürfen: Wollen Sie eine Super-Adrenalinpumpe einbauen, die 16 Punkte benötigt? Oder lieber zwei Arme, die jeweils acht brauchen? Eine Automatik-Funktion übernimmt zwar auf Wunsch die Verteilung, arbeitet jedoch nicht immer optimal. Deshalb verbringt man viel Zeit mit der richtigen Auswahl, zumal die Gegner viele brauchbare Cyber-Items hinterlassen. Dafür ist es umso befriedigender, wenn Sie zum Beispiel die neue Klonhaut ausprobieren, die Feinden im Nahkampf Schaden zufügt und zugleich Ihre Geschicklichkeit um 30 Prozent steigert. Vorsicht: Cyber-Items schwächen die Fertigkeiten von Psycho-Tante Nina!

Waffen-Wehe

So interessant die Gliedmaßen sind, so langweilig fallen die Knarren aus: Pistolen, Schrotflinten und Maschinengewehre gibt's schließlich überall. Dazu kommen charakterspezifische Nahkampfaffen wie Katanas (Kenji) sowie Plasma- und Flammenwerfer (Johnson). Während der Missionen füllt sich das Inventar sehr schnell – Jason fliegt Sie deshalb jederzeit zurück zu den Händlern und setzt Sie danach wieder im Zielgebiet ab. Sämtliche Ausrüstung lässt sich in der Stadt von NPCs verbessern und für extrem viele Credits an den Charakter anpassen. Dadurch verbrauchen zum Beispiel Cyber-Items keine Toleranzpunkte mehr.

Postnukleare Tristesse

Das größte Manko von **Restricted Area** ist die trostlose Optik. Über kurz oder lang nervt das Einerlei aus Wüsten, Labors und Fabrikgebäuden, und man wünscht sich einen Dschungel

MARKUS SCHWERDTL

markus@gamestar.de

Lassen Sie sich nicht (wie auch ich anfangs) von der tristen Optik täuschen! **Restricted Area** packte mich von der ersten Minute an. Denn das gute alte Sammel-Suchtpinzip greift sofort, von den vier Story-Strängen und dem coolen Cyber-Upgrade-System ganz zu schweigen. Oft brüte ich minutenlang über dem Inventarbildschirm, um meinen Recken optimal auszurüsten. Eine Aufräum-Automatik und drehbare Gegenstände (Hallo Blizzard!) helfen, im Rucksack Ordnung zu halten. Die fast perfekte Soundkulisse trägt immens zur Endzeit-Atmosphäre bei.

Trotzdem muss ich motzen: Rucklige Animationen und ewig gleiche Grafiksätze gehen im Jahr 2004 allenfalls noch für Shareware-Spiele in Ordnung. Und der düstere Look ist ebenfalls nicht jedermanns Sache. Auf der Habenseite stehen schöne Lichteffekte und detailliert gezeichnete Hintergründe wie die Stadt.

»Trostlos, aber gut«



Manchmal begleitet Sie ein NPC-Held, hier sind Nina und Johnson gemeinsam unterwegs.

MULTIPLAYER-WARNUNG



Der Multiplayer-Modus von **Restricted Area** ist in seinem derzeitigen Zustand eine Frechheit und kann keinesfalls mit dem großen Vorbild **Diablo 2** mithalten. So lassen sich zum Beispiel nur Zufallsmissionen gemeinsam spielen, nicht aber Story-Aufträge. Der Austausch von Items ist nur über Umwege (Gleiter-Laderaum) möglich. Das Schlimmste: Ständig kommt es zu Synchronisationsfehlern. Sie sehen Monster, der Mitspieler nicht. Außerdem können Sie den Kameraden erschließen, das passiert im Gegnergewusel ständig. Finger weg!

Gänge, während in verbissenen Gefechten Geigen säuseln. Surroundsound lässt sich zwar einschalten, bringt aber nix. **MS**

► HOTLINE: (040) 514 840 48 STANDARDGEBÜHREN

RESTRICTED AREA ACTION-ROLLENSPIEL

PUBLISHER: Vidis RELEASE (D): 1.10.2004
 SPRACHE: Deutsch CA. PREIS: 45 Euro
 AUSSTATTUNG: Mini-Box, 1 DVD, 48 Seiten USK: 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	2	3	4	5	6	7	8	9	10
FORTGESCHRITTENER									
PROFI									

VERGLEICHBAR MIT: **Diablo 2** (87, GS 08/00) Genre-Meister dank Skill-Vielfalt und Suchtfaktor.
Sacred (84, GS 03/04) Deutsches Fantasy-Gekloppe, hübschere Grafik.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	1,0 GHz Intel	1,4 GHz CPU	2,0 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	1,0 GHz AMD	2,4 GHz AMD	XP 1500+ AMD
Radeon 9000	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	2,4 GB Festpl.	2,4 GB Festpl.	2,4 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900		

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER UNGENÜGEND

FAZIT: Synchronisationsfehler und verkorktes Inventarsystem machen den Modus unspielbar.
 MODI: wie Solospiel



BEWERTUNG

GRAFIK	+ schön gezeichnet + grobe Animationen + zu dunkel	5 / 10
SOUND	+ Musik + Stimmen + Soundtrack nicht dynamisch	9 / 10
BALANCE	+ einsteigerfreundlich + motivierende Erfahrungspunktsjagd	9 / 10
ATMOSPHERE	+ Cyberpunk-Ambiente + viele Details + eintönige Gegend	8 / 10
BEDIENUNG	+ Inventarverwaltung + Items und Türen schlecht sichtbar	8 / 10
UMFANG	+ jeder Charakter mit eigener Story + nur vier Helden	8 / 10
QUESTS	+ in Story eingebunden + Zufallsquests + ähnliche Gebiete	7 / 10
CHARAKTERE	+ unterschiedliche Helden + verwobene Storys + Klišees	7 / 10
KAMPFSYSTEM	+ bewährtes Mausclick-Hacken + Kämpfe oft unübersichtlich	6 / 10
ITEMS	+ Cyber-Gliedmaßen + Upgrades + wenig Waffentypen	8 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 60 Stunden MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: GELUNGENER DIABLO-KLON, MEHRERE STORY-STRÄNGE.

