

Blutsauger und Seelensammler

LEGACY OF KAIN DEFIANCE

Ein Vampir und ein Zombie schnetzeln sich durch ebenso untote Gegner-Horden – mit dichter Grusel-Atmosphäre und Kamera-Zicken.

den viele Anspielungen auf ältere Vampir-Abenteuer. Einsteigern fehlt in der Geschichte um Verrat und Zeitreisen zwar anfangs der Durchblick, filmreife Zwischensequenzen erzeugen aber schnell klare Feindbilder. Auf Knopfdruck überspringen Sie die dialoglastigen Videos.

Schwert-Schwinger

Feinde wie Feuerball-schleudernde Priester und schleimige Zombies machen Kain und Raziel das Leben schwer. Während Kain zur Abwehr der Bösewichter auf sein Schwert Soul Reaver setzt, nutzt Raziel eine geisterhafte Version der Klinge. Andere Waffentypen gibt's nicht, doch im Verlauf der Story verbessern die Helden Ihre Schnitzel-Instrumente automatisch. So lädt Kain sein Schwert mit Elementarzaubern auf, und Raziel sammelt nach und nach sieben wei-

tere Ausführungen seines Kampfgeräts – etwa eine Feuerklinge oder ein Wasser-Schwert, das Gegner kurzzeitig vereist.

Angriffe können die Heroen nicht blocken, sondern müssen ausweichen: Während Raziel elegant zur Seite rollt, irritiert Kain Feinde, indem er sich kurzzeitig in einen wabernden Schatten verwandelt. Dank der starken Waffen sind jedoch selbst Kämpfe gegen mehrere Schurken kein Problem. **Prince of Persia 4** bietet dank Dolch-Zeitlupe und effektiveren Special-Moves auf Dauer deutlich anspruchsvollere Gefechte.

Wer keine Lust auf Nahkampf hat, darf Gegner auch per Telekinese auf eine Fackel oder einen Stachel an der Wand werfen. Nachteil: Auf diese Weise erledigte Feinde sind für Kain und Raziel unerreichbar. Denn Vampir und Zombie verlieren kontinuierlich an Lebensener-

Der Filmklassiker **Ein seltsames Paar** zeigt Jack Lemmon und Walter Matthau in hitzigen WG-Wortgefechten. Auch **Legacy of Kain Defiance** bietet ein seltsames Paar: Seelenfresser Raziel und sein Erzfeind, der Vampir Kain, wollen eine alte Prophezeiung erfüllen

– und lösen Meinungsverschiedenheiten nicht mit Worten, sondern per Schwert.

Die 15 Kapitel der spannenden Story erleben Sie abwechselnd aus der Sicht von Kain (bekannt aus der **Blood Omen**-Reihe) und Raziel (**Soul Reaver 1** und **2**). Kenner der Vorgänger-Serien fin-



Die beiden Geister sind Bossgegner. Balken zeigen ihre verbleibende Lebensenergie.



Kain schleudert einen Gegner hoch und attackiert ihn im Luftkampf.



Der feindliche Priester beschwört einen Feuer-Dämonen. Doch selbst solch große Feinde sind kaum herausfordernder als normale Opponenten. (1280x1024)

gie. Kain muss seine Gesundheit daher häufig mit dem Blut seiner Opfer auffrischen, Raziel frisst zur Genesung Seelen.

Rätsel-Dimension

Wenn Raziel in der normalen Welt sein Leben lässt, gelangt er

in das Reich der Toten, wo ihm groteske Monster endgültig den Garaus machen wollen. In diese verzerrte Version der realen

Umgebung kann er jederzeit auch freiwillig wechseln. Manche der häufigen Rätsel sind nur durch diese Dimensions-Sprünge

MARKUS SCHWERDEL

Als Fan der Vorgänger war ich besonders gespannt, wie sich Kain und Raziel in ihrem ersten gemeinsamen Abenteuer schlagen – und erlebte eine angenehme Überraschung. Entwickler Crystal Dynamics enttäuscht Serien-Veteranen nicht und hat ein Klasse Spiel abgeliefert. Die packende Story zieht mich sofort in das Grusel-Abenteuer. Im Gegensatz zu Michael kann ich die Simpel-Kämpfe verschmerzen, die beschäftigen mich eh nur zwischen den – einen Tick zu einfachen – Knocheleien.

Nervig ist allerdings die Kameraführung. Die liefert zwar dramatische Perspektiven, in den Gefechten kostet das jedoch Übersicht. Außerdem ist die Steuerung per Tastatur eine Katastrophe, Sie sollten nur mit einem Gamepad auf vampirische Metzeltour gehen. Dass dem Spiel die beiden Vorgänger beiliegen, ist ein feiner Zug von Eidos.

»Kaine Ruhe für die Toten«



TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG

Legacy of Kain Defiance unterstützt Auflösungen zwischen 320 mal 200 Pixeln und 1600 mal 1200 Bildpunkten. Die 1024er-Stufe ist der optimale Kompromiss zwischen Performance und Bildqualität. Sie benötigen eine Grafikkarte ab Geforce 256 oder Radeon 1. Bei der Farbtiefe können Sie 16 Bit oder 32 Bit (empfohlen) einstellen.

RAM/FESTPLATTE

Die Vollinstallation von Legacy of Kain Defiance belegt etwa 2,0 GByte Speicher auf Ihrer Festplatte, die Minimalinstallation braucht immerhin 1,7 GByte. Ab 128 MByte RAM startet das Spiel, optimal sind 256 MByte.

TUNING-TIPPS

- 1 Legacy of Kain belastet hauptsächlich Ihre Grafikkarte. Ab einer Radeon 9000 können Sie ohne Geschwindigkeitsverluste alle Effekte zuschalten.
- 2 Aktivieren Sie im Grafikmenü unbedingt den trilinearen oder besser den anisotropischen Filter. Sonst verpixeln die Grafikkarte stark.
- 3 Deaktivieren Sie in den »FX-Optionen« die Vollbild-Effekte. Das bringt etwa 30 Prozent mehr Frames bei kaum schlechterer Bildqualität.
- 4 Reduzieren Sie im Setup-Tool die Farbtiefe von 32 auf 16 Bit. Das Spiel läuft dann mit leichten grafischen Abstrichen bis zu 50 Prozent schneller. **KE**

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT 512 MBYTE RAM UND MAX. DETAILS)

CPU mit		Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
500 MHz	800x600x16 (min. Details)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
800 MHz	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1.200 MHz	1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1600x1200x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

□ nicht möglich, nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



In einer Zwischensequenz treffen wir auf den Vampir Vorador, bekannt aus den Vorgängern.

ge lösbar. So rücken beispielsweise Säulen in der Geister-Ebene enger zusammen und ermöglichen Raziel den Hüpfen über einen Abgrund.

Beide Helden treffen im Verlauf ihres Abenteuers auf Symbol- und Schalterrätsel. So muss Kain etwa per Gedankenkraft Fackeln entzünden, um ein Tor zu öffnen. Raziel nutzt zum Entfachen eines Feuers sein Flammenschwert oder löscht Brände mit der Wasser-Klinge. Die Lösungen für die simplen Knobel-Aufgaben liegen meist auf der Hand, nur selten suchen Sie längere Zeit nach Schaltern. In späteren Levels sind die Rätsel-Einlagen allerdings häufig mit öden Laufwegen verbunden.

Blickwinkel-Zicken

Kain und Raziel sehen Sie in **Defiance** ähnlich wie in einem Spielfilm aus festen Kamera-Perspektiven. Zwar können Sie die Kamera drehen und neigen, doch häufig zeigt der Bildschirm statt blutsaugender Vampire nur eine Wand. In der optionalen Ego-Perspektive kann sich Ihr Charakter nicht bewegen, sondern nur umschauen – was zumindest die Orientierung etwas erleichtert.

Mit Tastatur, Maus oder Gamepad lenken Sie Kain und Raziel durch die großen Levels. Doch nur die Steuerung per Gamepad funktioniert gut. Ihr Eingabegerät sollte zehn Buttons bieten, damit Sie für Funktionen wie Blutsaugen keine Tastatur-Hotkeys brauchen.

Zurück zum Punkt

Leuchtende Kreise auf dem Boden markieren in **Legacy of Kain Defiance** Speicherpunkte. Zwar dürfen Sie an jeder beliebigen Stelle den Spielstand sichern, doch beim Laden versetzt Sie das Programm an den letzten Speicherpunkt zurück. Immerhin: Erledigte Monster und gelöste Rätsel merkt sich das Spiel. Sprung-Passagen und Laufwege müssen Sie allerdings erneut hinter sich bringen. Die Speicherpunkte sind größtenteils fair verteilt. Nur einmal mussten wir im Test nach dem Sturz von einer Brüstung mehrere Minuten zurück zum Dach wandern.

Düstere Stimmung

Die Schauplätze von **Legacy of Kain Defiance** sind stimmungsvoll aufgebaut und ausgeleuchtet. Kathedralen und Friedhof-Ruinen passen bestens ins finstere Grusel-Szenario. Besonders gelungen sind die Animationen der Charaktere: Schnelle Schwertstiche, Ausweich-Purzelbäume und Kletter-Einlagen wirken flüssig und realistisch. Die ausgezeichneten deutschen Sprecher und die betont düstere Musikuntermalung sorgen für Atmosphäre. Surround-Sound fehlt allerdings.

Kundenfreundlich: Der deutschen Verkaufsversion von **Defiance** liegen die Vollversionen der Vorgänger **Blood Omen 2** und **Soul Reaver 2** bei.

MICHAEL GRAF

Na schön: Die Kämpfe und Rätsel sind anspruchslos und unterfordern teilweise selbst Action-Neulinge. Und aufgrund der Kamera-Schwierigkeiten bewundere ich manchmal eine Mauer anstatt flüssige Kampf-Animationen. Doch warum steht Kollege Klinge trotzdem immer wieder neben meinem Schreibtisch und blickt mir über die Schulter?

Wie im Kino

Grund für Heikos bewundernde Blicke: Die gut inszenierten Zwischensequenzen mit ihren exzellenten Sprechern. Durch die Filmchen habe ich stets das Gefühl, Teil einer epischen Geschichte zu sein. Und die untoten Hauptdarsteller sind keine strahlenden Helden, sondern wirken durch innere Konflikte angenehm lebendig. Zudem jagt im letzten Drittel des Spiels eine Story-Überraschung die nächste – die Handlung bleibt bis zum Endkampf spannend. Endlich ein Schnetzel-Abenteuer mit Story-Tiefgang!



»Schnetzeln mit Stil«



Mit dem Flammenschwert setzt Raziel Gegner in Brand.

DIMENSIONS-SPRUNG



In der Welt der Sterblichen (oben) kann Raziel nicht über die Säulen springen, denn sie sind zu weit voneinander entfernt. Doch in der verzerrten Geister-Dimension rücken die Pfeiler näher zusammen und der Weg zur anderen Seite des Hofes ist frei.

LEGACY OF KAIN DEFIANCE 3D-ACTION

PUBLISHER: Eidos, (0190) 839 582
SPRACHE: Deutsch **RELEASE (D):** 06.02.2004
AUSSTATTUNG: DVD-Box, 5 CDs, 35 Seiten **CA. PREIS:** 45 Euro
MULTIPLAYER: — **USK:** ab 16 Jahre

Internet Netzwerk Modem an-1 PC

MULTIPLAYER-MODI: —

3D-GRAFIKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	500 MHz CPU	800 MHz CPU	1,2 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	128 MB RAM	128 MB RAM	256 MB RAM
Radeon 9000	1,7 GB Festpl.	1,9 GB Festpl.	1,9 GB Festpl.
Geforce 3/3 Ti	Geforce 1/2 MX	Radeon 9000	Geforce 4 Ti
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900	Gamepad	10-Tasten-Pad

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

EINGEWÖHNUNG: 30 Minuten **SOLO-SPASS:** 18 Stunden **MULTIPLAYER-SPASS:** —

EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER				PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ALTERNATIVEN: Prince of Persia (87%, GS 01/04) Atmosphärisches Orient-Abenteuer, klasse Grafik. Soul Reaver 2 (76%, GS 01/02) Langatmiger Vorgänger, weniger Action-orientiert.									

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- + dichte Atmosphäre
- Kamera-Probleme
- + Blut/Seelen-Saugen als Taktik-Element
- schwache Speicher-Funktion
- + actionreiche Gefechte
- simples Kampfsystem
- + erstklassige Animationen
- Tastatur-Steuerung nutzlos
- + Geister-Dimension bringt Tiefe

GRAFIK: Sehr gut
SOUND: Gut
BEDIENUNG: Befriedigend
MULTIPLAYER: —
PREISLEISTUNG: Befriedigend

FAZIT: VAMPIR-SCHNETZELN MIT GRUSEL-ATMOSPHERE.

83

