

Adventures

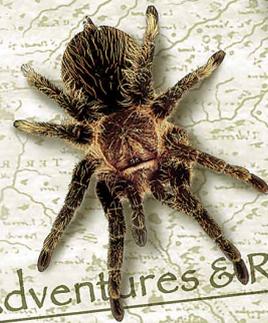
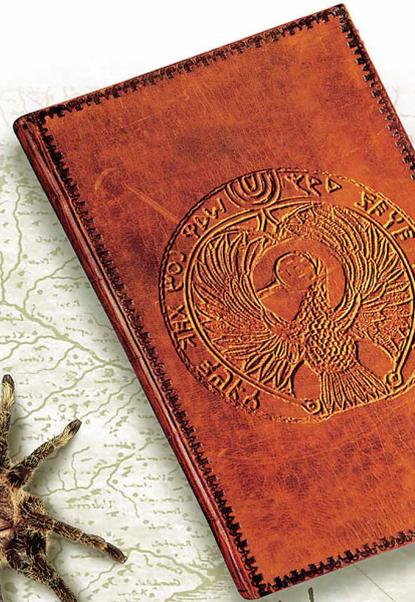
Martin Deppe



Der rote Faden

Die Grenzen der Abenteuer-Welt haben sich mit **Outcast** wieder kräftig nach außen geschoben: In dem innovativen Action-Adventure treibt nicht die Story Sie voran, sondern umgekehrt. Wenn Sie die phantastisch-schöne Voxel-Welt erst mal auf eigene Faust erkunden und den Hauptplot links liegen lassen wollen – nur zu. Ich mag solche Spiele, auch wenn der rote Story-Faden leicht in einem Knäuel aus Nebenquests verlorengeht. Das ist sicher nicht jedermanns Sache, doch im echten Leben gibt's schließlich auch kein Drehbuch, wann was zu tun oder zu sagen ist.

Auf eine ganz andere Welt verschlug es Gunnar im Adventure **Discworld Noir**. Das trudelte zwar schon knapp vor dem Redaktionsschluß des letzten GameStars ein, doch wir entschieden uns gegen einen Last-Minute-Test: Nur so konnte Gunnar für diese Ausgabe ohne Zeitdruck knobeln und prompt einige Schwächen entdecken, die beim gradlinigen Nachspielen per beigelegter Komplettlösung nicht aufgefallen wären.



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	Curse of Monkey Island	Adventure	1/98	92%
2	Baldur's Gate	Rollenspiel	2/99	89%
3	Tomb Raider 2	Action-Adventure	12/97	89%
4	Grim Fandango	Adventure	1/99	88%
5	Diablo	Rollenspiel	–	88%
6	Outcast	Action-Adventure	NEU	87%
7	Final Fantasy 7	Rollenspiel	8/98	87%
8	Dark Project	Action-Adventure	2/99	86%
9	Floyd	Adventure	12/97	86%
10	Tomb Raider 3	Action-Adventure	1/99	85%
11	Everquest	Online-Rollenspiel	6/99	85%
12	Baphomets Fluch 2	Adventure	11/97	84%
13	Fallout 2	Rollenspiel	1/99	83%
14	Lands of Lore 3	Rollenspiel	5/99	83%
15	Silver	Action-Adventure	5/99	82%
16	Blade Runner	Adventure	1/98	82%
17	Ultima Online — T2A	Online-Rollenspiel	2/99	80%
18	Discworld Noir	Adventure	NEU	79%
19	Hexlore	Rollenspiel	7/98	79%
20	Abe's Exodds	Action-Adventure	1/99	77%
21	Quest for Glory 5	Adventure	4/99	76%
22	Nightlong	Adventure	11/98	74%
23	Might & Magic 6	Rollenspiel	6/98	73%
24	Sanitarium	Adventure	8/98	73%
25	Return to Kronodor	Rollenspiel	4/99	72%

Die 25 besten Adventures, Action-Adventures und Rollenspiele.

Inhalt

Tests

- Outcast108
- Outcast Technik-Check ..114
- Discworld Noir116
- Rage of Mages 2118
- Ultima Online Tagebuch120
- Verrat in der verbotenen Stadt130
- Dream Land130



Messias zweier Welten

Outcast

Mit völliger Handlungsfreiheit, viel Tiefgang und Grafik zum Staunen schafft dieses Action-Adventure eine Welt zum völligen Drin-Versinken.

Da haben die Programmierer wohl zuviel **StarGate** geguckt: Im Jahr 2007 öffnen amerikanische Wissenschaftler ein Dimensionstor in eine Parallelwelt. Doch die Forschungssonde der Eierköpfe wird auf der anderen Seite in Stücke geschossen – und hinterlässt ein schwarzes Loch, das die arme Erde zu verschlingen droht.

Also holt die US-Regierung die Feuerwehr in Form des ehemaligen Navy Seals Cut-

ter Slade, der zusammen mit drei Forschern die Reise auf die andere Seite antreten und den Riß wieder kitten soll. Nach einem extra-langen Render-Intro steigen Sie als Cutter durch das Tor und landen auf dem Planeten Adelpha im Action-Adventure **Outcast**.

Zwischen den Welten

Am besten läßt sich das Spiel als eine Art **Tomb Raider 3** mit Adventure-Anleihen wie ausgeprägten Dialogen und

klassischen Rätseln beschreiben. Sie erforschen mit Ihrem Helden die 3D-Welt, wobei Sie ihm die meiste Zeit über die Schulter blicken. Cutter springt per Mausclick über Abgründe, taucht durch tiefe Flüsse, sammelt Extras und erkraxelt Ge-

bäude. Zwischendurch liefert er sich Gefechte mit übellau-nigen Soldaten oder wilden Bestien. Wahlweise steuern Sie Cutter aus der Ego-Perspektive. Etwa 40 Prozent des Spiels machen Rätsel und Dialoge in Adventure-Manier aus. So lösen Sie diverse Objekt-Puzzles (welcher Kristall gehört zu welchem Schalter), suchen in Gesprächen mit den Einwohnern nach wichtigen Hinweisen oder bekommen von ihnen neue Aufträge. Im Gegensatz zum linear aufgebauten **Tomb Raider 3** sind Sie dabei nicht an Levels oder einen festen Weg gebunden, sondern können die Umgebung frei erforschen und Ihre Aufgaben beliebig in Angriff nehmen.

Gott wider Willen

Zu Beginn erwacht Ihr Alter Ego auf einer Liege in einer kargen Holzhütte. Überrascht stellt Slade fest, daß seine Begleiter wie auch seine Ausrüstung spurlos verschwunden



Die **Zwischensequenzen** finden in der Spiel-Engine statt. Hier hat Cutter Slade eine Wissenschaftlerin aufgestöbert.

sind. Ein einheimischer Schamane klärt die Lage auf: Einige Talaner, die Einwohner Adelphas, haben Cutter bewußtlos aufgefunden und in Sicherheit gebracht. Sie halten ihn für den Ulukai, ihren Messias, der sie von ihrem grausamen Herrscher Fae Rhan befreien soll. Ohne Kontakt zu den anderen Forschern sieht sich der Navy Seal gezwungen, die Rolle zu übernehmen.

Vor dem großen Abenteuer stehen vier Prüfungen. So üben Sie Zielschießen an ein paar alten Tonkrügen, müssen in einen Tümpel tauchen, über Dächer springen und



Die **Lichteffekte** sind zwar eindrucksvoll, aber es gibt leider keinen Tag- und Nachtwechsel.

sich schließlich unbemerkt an Ihren Ausbilder anschleichen. Danach kann es losgehen. Sie sollen als erstes auf den nächsten Kontinent reisen und dort einen Heiler treffen. Diese Mission finden Sie wie alle anderen Aufgaben und Hinweise später in Ihrem automatischen Notizblock wieder.

Die Suche nach den Mons

Adelpha besteht aus sechs kleinen Erdteilen, die durch magische Tore miteinander verbunden sind. Durch einen dieser Teleporter gelangt Cutter auf den zweiten Kontinent, Shamazaar. Dort schweifen seine Augen über weite Ebenen, glitzernde Bäche und sumpfige Reisfelder, auf denen einige Bauern ernten. Der Berufsheld geht auf einen der Arbeiter zu und spricht ihn per Tastendruck an. Darauf erscheint ein Dialog-Menü, in dem Sie nach dem gesuchten Heiler fragen können. Der Bauer weist Ihnen den Weg. In einem verschlafenen Dörfchen finden Sie schließlich den Mediziner. Er erläutert Ihnen Ihre Hauptaufgabe: Auf fünf Kontinenten sind fünf geheimnisvolle Objekte verborgen. Nur mit der magischen Kraft dieser »Mons« ist Bösewicht Fae Rhan zu besiegen. Den ersten davon sollen Sie



In dieser Hüpfsequenz müssen Sie die Lava überwinden (400 mal 300).



Typische Kampfszene: Während wir seitwärts ausweichen, rennen die Soldaten unter Dauerfeuer in Deckung (512 mal 384).

auf Shamazaar finden. Was Cutter zunächst nicht weiß: Die »Zaubersteine« sind Computerchips von der Erde...

Kopfarbeit und Feuerkraft

Zunächst haben Sie keinen blassen Schimmer, wo sich der mystische Gegenstand verbergen könnte. Nach vielen, teils sehr langatmigen Gesprächen finden Sie endlich Hilfe. Ein zweiter Schamane weiß mehr über den

Mon, aber er ist verletzt und braucht dringend ein seltenes Kraut. Diese Heilpflanze gibt's bei einem Händler, doch dazu müssen Sie erst an Geld kommen. Also überfallen Sie einen kleinen Trupp Soldaten, der eine Goldkiste bewacht. Der geheilte Mediziner liefert Ihnen den entscheidenden Tip: Die vier Tempel auf Shamazaar bergen einen komplizierten Mechanismus, der den Weg zu dem ersten Mon versperrt. Unzählige Dialoge und einige Schießereien später halten Sie endlich die Schlüssel in der Hand, die Sie nun nach einer wirren Zeichnung jeweils in den richtigen Tempel einsetzen müssen. Voilà, der erste Mon ist erobert. Was sich nach zwei Stunden Arbeit anhört, dauert in Wahrheit mindestens einen Tag. Denn um an wichtige Hinweise zu gelangen, müssen Sie fast immer eine Subquest erledigen. So besorgen Sie einem Tempelwächter eine

Reliquie oder verjagen einige Wölfe, die die Herden der Dorfbewohner bedrohen.

Christian Schmidt



Das Paradies für Entdecker

Ich starte Outcast und bin für die nächsten Stunden nicht mehr

auf dieser Erde. Es gelingt nur wenigen Spielern, eine Umwelt zu erschaffen, die so lebendig wirkt wie die von Adelpha. Da sind so viele Winkel zu erforschen und Personen anzusprechen – in Outcast gibt's viel zu tun, und ich bin sofort bereit, es anzupacken.

Detail-Orgie

Leider geht die Detailverliebtheit einen Schritt zu weit. Auf jeder Insel muß ich mehr Namen lernen als ein Lehrer zu Schuljahrsbeginn; bei den zig Mini-Aufgaben verliere ich schnell den Überblick. Schön, daß ich tun kann, was ich will – einen roten Faden vermisste ich aber schmerzlich. Trotzdem: Wenn Sie gerne auf eigene Faust forschen, dann zögern Sie nicht: Die Talaner brauchen Ihre Hilfe!

Abwechslung ist Trumpf

Jeder Kontinent setzt andere spielerische Akzente. Beispielsweise ist in der Minenwelt Motazaar hauptsächlich Ihr Abzugsfinger gefordert. Sie sollen einen Gefangenen befreien, der von Elitesoldaten bewacht wird. Doch um zum Gefängnis zu gelangen, müssen Sie erst mit Hilfe einer gefundenen Karte einen Irrgarten durchqueren und einige Fallen in Jump-and-run-Sequenzen überwinden. Nebenbei versuchen Sie, die Soldaten zu schwächen, indem Sie ihnen die Essens- und Rohstoffzufuhr kappen. Dazu müssen Sie aber erst die Sklaven überzeugen, keinen Reis mehr zu ernten und die Erzminen zu schließen. Neben klassischen Adventure-Puzzles gibt es auch ungewöhnliche Aufgaben, die die Physik-Engine nutzen. So bittet Sie ein Bauarbeiter, einen au-



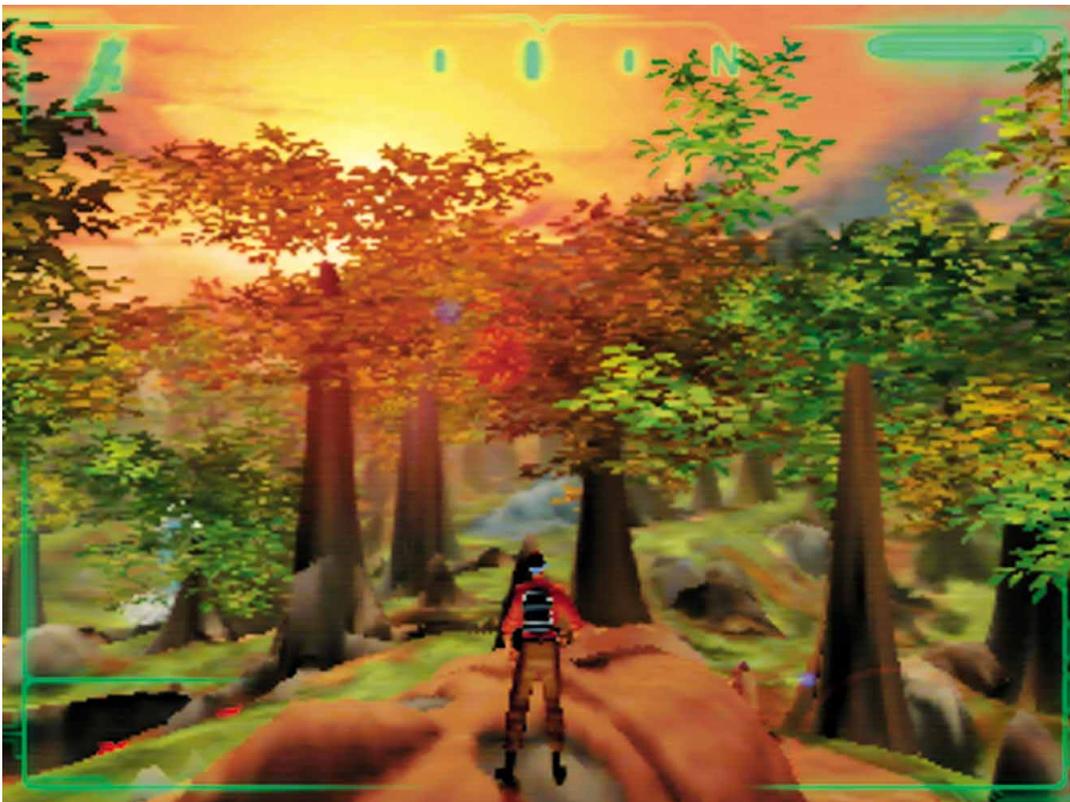
Für den **Tempelwächter** müssen Sie eine Reliquie finden; solche Gespräche machen einen großen Teil des Spiels aus.

ßer Kontrolle geratenen Steinquader an einem Kran zu stoppen. Nur durch genau getimte Schüsse kriegen Sie das übergewichtige Pendel zum Still-

stand – **Trespasser** läßt grüßen. Ein andermal bringen Sie mit der umgekehrten Methode einen Damm zum Einsturz, um ein Tal zu überfluten.

Cleverer NPCs

Für **Outcast** wollten die Programmierer den Bewohnern künstliches Leben einhauchen. Dieses Versprechen haben sie nur teilweise eingelöst. Die Gegnerintelligenz zieht tatsächlich mit dem besten 3D-Actionspiel **Half-Life** gleich: Verwundete Soldaten fliehen und gehen in Deckung. Und wenn Sie nicht aufpassen, tauchen plötzlich hinter Ihnen Gegner auf. Nach künstlichem Leben haben wir allerdings vergebens gesucht. Zwar merken sich die Einwohner Ihre Aktionen; wenn Sie Zivilisten über den Haufen schießen, rücken die Bauern kaum noch Hinweise raus. Doch scheint das Verhalten sehr einfachen Skripts zu folgen. Die NPCs gehen immer die gleichen Wege und verrichten immer die gleichen Arbeiten – das bot schon **Ultima 5**. Trotzdem tragen die Computergeschöpfe viel zur Atmosphäre bei. Sie stehen eben nicht immer nur herum, sondern be-



Derart **dichte Wälder** gab es noch in keinem Computerspiel. Die fremdartigen Voxel-Bäume lassen mit ihren detaillierten Polygon-Baumkronen sogar das in dieser Beziehung bislang herausragende **Trespasser** alt aussehen (320 mal 200).



Wahlweise steuern Sie Cutter in der **Ego-Perspektive**. Das empfiehlt sich besonders bei Gefechten; beim Laufen fehlt die Übersicht.

stellen ihre Felder, liefern die Ernte bei Kontrolleuren ab und bleiben schon mal für ein Schwätzchen stehen.

Allzu episch

Bei der Story haben sich die Designer große Mühe gegeben. Die Talaner sind keine anonymen Aliens, sondern ein Volk mit bewegter Geschichte und seltsamen Riten, über die sie Ihnen auch ausführlich berichten. Das ist anfangs noch faszinierend, geht aber selbst geduldigen Spielern nach einiger Zeit gehörig auf die Nerven.

Was wirklich den Spielfluß hindert, ist, daß beinahe alles in Adelpha einen eigenen Namen hat. Die Götter heißen Yods, die Pferde Twon-Has, die Fische Sankaar und, und, und. Der Stoff hätte für zwei dicke Sciencefiction-Romane im Stil von Frank Herberts **Der Wüstenplanet** gereicht, für ein Computerspiel ist er aber zu komplex. Wer will schon die Religionsgeschichte der Talaner kennenlernen? Glücklicherweise sorgen die bissigen Kommentare Cutters immer wieder für ein Schmunzeln.

Virtuelles Jogging

Verglichen mit der Erde ist die Welt von **Outcast** winzig. Für ein Computerspiel sind

die sieben Erdteile jedoch geradezu riesig. Um beispielsweise mit Cutter den größten Kontinent per Pedes zu durchqueren, brauchen Sie (ohne Kämpfe et cetera) etwa eine Viertelstunde Realzeit. Weil das virtuelle Jogging auf die Dauer alles andere als aufregend ist, haben die Programmierer dem Spielhelden zwei Hilfen mit auf den Weg gegeben. Zum einen besitzt der Weltenretter drei transportable Teleporter, zu denen er sich, einmal abgelegt, zurückbeamen kann.

Zum anderen ist es Ihnen schon bald möglich, ein Reittier zu kaufen. Diese Twon-Has genannten Zweibeiner, die eher an einen mutierten Vogel Strauß erinnern als an einen edlen Vollblüter, bringen Sie schneller durch die Lande und machen auch vor unwegsamem Gelände nicht halt. Für Gefechte taugen die lebenden Untersätze freilich wenig, nach drei Treffern stirbt Ihr Twon-Ha. Wenn Sie einen Fluß überqueren wollen, müssen Sie Ihr Reittier vor dem Naß parken und später wieder abholen.

Action im Adventure

Reine Adventure-Fans werden in Adelpha wenig Freude haben, dazu sind die Kämpfe einfach zu wichtig. Viele ent-

scheidende Gegenstände wie Schlüssel oder Karten werden gut bewacht. Neben einigen wilden Tieren wie den wolfsähnlichen Gamor oder steinwerfenden Vögeln wollen Ihnen hauptsächlich die Schergen Fae Rhans ans Leder. Die gibt es im wesentlichen in drei Varianten. Die schwächste ist am häufigsten anzutreffen und verträgt gerade mal drei Treffer mit der Standardwumme. Mit den Herren im grauen Trikot wird Cutter dagegen nicht so einfach fertig. Sie verfeuern tödliche Explosivgeschosse und können ihrerseits auch einiges einstecken. Die gefährlichsten Wächter verfügen über Granatwerfer, die Ihrem Helden nicht nur eine Menge Lebensenergie rauben, sondern ihn auch für einige Sekunden wehrlos taumeln lassen. Glücklicherweise ist gerade diese Spezies nicht besonders helle: Im Eifer des Gefechts feuern sie schon mal in die eigenen Reihen. Wenn Sie schnell genug sind, können Sie das zu Ihrem Vorteil nutzen. Friedlichere Naturen dürfen einige Gefechte auch vermeiden. So kann Cutter mit etwas Glück ungeschoren an Wachen vorbei robben oder die Aufpasser für kurze Zeit mit einem Hologramm verwirren. Wenn alle Stricke reißen, macht sich Ihr Alter Ego einfach per Tarnfeld unsichtbar. Davon stehen Ihnen allerdings nur sehr wenige zur Verfügung.

Jörg Langer



Nervfaktor Sprache

Die schlechte Nachricht: Outcast zwingt dem Spieler eine Vielzahl der sinnlosesten und verquersten

Namenschöpfungen der Spielegeschichte auf. Wieso, bitte, kann ich mit den Leuten reden (und die Sprachausgabe verstehen), doch Begriffe wie Fisch oder Wasser tragen ebenso wirre Bezeichnungen wie auch alle NPCs? Jaja, ich kenne die Story-Begründung dafür. Aber Appeal hat wohl vergessen, daß Spieler in erster Linie Unterhaltung wollen, und keinen Sprachunterricht für den Urlaub in fiktiven Welten. Wer mal einen halben Tag nicht spielt, kann sich glatt das programmeigene Lexikon nochmal von vorne durchlesen!

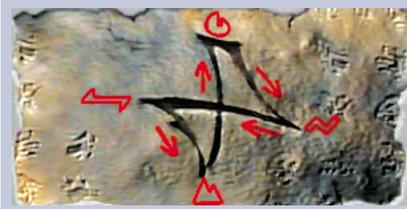
Und jetzt die gute Nachricht: Die Nerv-Namen sind auch schon mein größter Kritikpunkt am Spiel. Der zweitgrößte: die manchmal arg ausufernde Quest-Flut. Der Rest aber stimmt – eigentlich dachte ich, auf Ultima 9 warten zu müssen, um endlich mal eine glaubwürdige, nahtlose 3D-Welt erleben. Liebe auf den zweiten Blick...



So finden Sie den ersten Mon: Der **Schamane** erzählt Ihnen von vier Schlüsseln, die den Weg zu dem magischen Objekt öffnen sollen.



Diese Schlüssel müssen Sie an vier Tempeln in das passende **Schloß** einsetzen.



Die richtige Kombination finden Sie anhand dieser etwas wirren **Zeichnung**.

Rüdiger Steidle



Wechselbad der Gefühle

Erster Tag: Outcast ist da. Ein paar Minuten später ziehen mich die

phantastische Grafik und der fesselnde, filmreife Soundtrack in ihren Bann.

Zweiter Tag: Wohin ich mich auch wende, überall gibt es etwas zu entdecken. Da soll ich Hilfe für einen Bauern holen, dort jage ich Wölfe, dann wieder grübele ich über einem Rätsel oder überfalle Soldatencamps.

Dritter Tag: Ich verliere den Überblick. Eigentlich suche ich einen Rebellen. Plötzlich soll ich vier Steine finden. Dazu muß ich die Wächter ausschalten, doch woher bekomme ich die Munition dafür?

Wer ist Shamaz Keb?

Vierter Tag: Vor lauter Namen schwirrt mir der Kopf. Wer ist Shamaz Keb? Was ist Eluee? Ich muß mir vieles selbst notieren.

Als der erste Kontinent befreit war, war ich wieder versöhnt. Zwar hatte ich immer noch Probleme, mich im Gewirr der Namen und Aufgaben zurechtzufinden. Doch die abwechslungsreichen Missionen und Rätsel, der Detailreichtum und die spannenden Kämpfe machen das mehr als wett. Wenn Sie nach gradliniger Action oder leicht zugänglicher Adventure-Kost suchen, sollten Sie um Adelpha einen weiten Bogen machen. Wenn Sie aber bereit sind, der komplexen Story zu folgen, können Sie ganz in Outcast eintauchen.

Waffen für den Weltenretter

Natürlich begibt sich ein echter Navy Seal nicht wehrlos auf fremde Planeten. Zwar verfügt Cutter anfangs nur über eine schwachbrüstige Maschinenpistole und wenig Munition. Im Spielverlauf stocken Sie das Arsenal Ihres Weltenretters aber mit fünf schlagkräftigeren Schießprügeln auf, die Sie entweder kaufen oder finden. So schickt Slade seine Gegner mit einem Betäubungsgewehr schlafen, schlägt per



Auf einem Twon-Ha durchqueren Sie die Welt ein ganzes Stück schneller als zu Fuß. Hier genießen wir die phantastischen Wellen- und Spiegel-Effekte in einem Tümpel auf dem Kontinent Shamazaar (512 mal 384).

Flammenwerfer die Fauna in die Flucht oder feuert aus der Deckung heraus mit einem Mörser auf Feindpatrouillen. Die außergewöhnlichste Waffe ist ein Schnellfeuer-gewehr, dessen Kugeln an Wänden abprallen. Vor allem in Gebäuden können Sie damit wahre Gegnerhorden ausschalten. Doch wenn Zivilisten in der Nähe sind, sollten Sie diese Mördermaschine besser nicht einsetzen. Munitionsnachschub liegt entweder herum – Ihr Allzweckcomputer weist übrigens auf sämtliche interessanten Objekte in der Nähe hin. Oder Sie bringen Rohmaterialien zu einem Waffenschmied, der für Sie neue Patronen herstellt.

Etwas nervig: Während der Gefechte können Sie nicht den Spielstand sichern. Denn zum Speichern muß Cutter für fünf Sekunden ruhig stehenbleiben und einen Kristall (den Gamsav) in der Hand halten. Wenn er währenddessen unter Feuer gerät, ist Ihr Held so gut wie tot, und Sie müssen neu laden.

Voxel-Zauber

Optisch scheint Outcast nicht von dieser Welt zu sein. Die Voxel-Grafik macht das Terrain sehr organisch. Bäume, Häuser und Menschen fügen sich perfekt in die Landschaft ein. Die Talaner bewegen beim Sprechen lippensynchron den Mund; sogar die Gestik stimmt. Jeder Insel-Kontinent ist einzigartig. Auf Okaar finden Sie weite Wälder, in Talanzaar eine riesige orientalische Stadt. Noch nie wurden in ei-

nem Computerspiel spiegelnde Wasseroberflächen so schön dargestellt. Das Schnellfeuer-gewehr verschießt grelle Blitze, der Granatwerfer sprengt ganze Brocken aus der Landschaft. Die akustische Unter-malung steht dem in nichts nach: In der Hauptstadt Okriana gibt es arabische Klänge, auf der Mineninsel Motazaar lauschen Sie dem traurigen Singsang der Sklaven. Auch die Sprachausgabe unserer englischen Testversion kann sich hören lassen. **RS**

Outcast

Genre: Action-Adventure Hersteller: Infogrames
 Anspruch: Fortgeschrittene, Profis System: Windows 95
 Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.) Anleitung: Englisch (Deutsch in Vorb.)
 Preis: ca. 80 Mark Festplatte: ca. 430 MByte

Spieler: Einer
 3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Open GL Power VR Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD	Pentium III/550 128 MByte RAM, 16fach CD

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



Episches 3D-Abenteuer für Forschernaturen.

Technik-Check: Outcast

Das Geheimnis der Grafikpracht Adelphas liegt in der Voxel-Technik.

Grafik-Check:

- ① 320 mal 200, minimale Details
- ② 320 mal 200, maximale Details
- ③ 400 mal 300, maximale Details
- ④ 512 mal 384, maximale Details



Abgesehen von den »gröberen« Menügrafiken sieht **Outcast** in der Minimal-Auflösung (bei maximalen Details) fast genauso gut aus wie in der höchstmöglichen von 512 mal 384.

Anders als in den meisten 3D-Spielen besteht die Welt in **Outcast** nicht aus Polygonen, sondern aus Voxeln, die ihr Spiele-Debut Ende 1992 in **Comanche** feierten. Diese Technik ordnet zweidimensionale Pixel so an, daß ein räumlicher Eindruck entsteht. Die Landschaft wirkt dadurch rund und natürlich; die Sichtweite ist erstaunlich hoch. Allerdings können 3D-Karten hier nichts beschleunigen, es zählt allein Prozessor-Power. Ohne zumindest einen Pentium 200 MMX sollten Sie die Installation gar nicht erst wagen; mit der höchsten Auflösung lief das Spiel auf keinem unserer Testsysteme ruckelfrei. Mit 32 MByte RAM lädt **Outcast** sehr oft nach, 64 MByte sollten es schon sein. 128 MByte Hauptspeicher machen dagegen kaum noch einen Unterschied, weshalb wir unseren Technik-Check mit 64 MByte durchgeführt haben. **RS**

Die Performance-Tabelle

- Legende
- unspielbar langsam
 - mit Einschränkungen spielbar
 - gut spielbar

	320x200 min. Details	320x200 max. Details	400x300 min. Details	400x300 max. Details	512x384 min. Details	512x384 max. Details
P 200 MMX, AMD K6/266	●	●	●	●	●	●
P II/266, Celeron 300	●	●	●	●	●	●
P II/300, Celeron 333	●	●	●	●	●	●
P II/400, Celeron 433	●	●	●	●	●	●
P III/500	●	●	●	●	●	●

Technik-Facts

GRAFIKSCHNITTSTELLE: Wegen seiner Voxel-Engine unterstützt Outcast Grafikkarten nicht via Open GL oder Direct 3D, sondern benutzt die 2D-Schnittstelle Direct Draw.

LANDSCHAFT: Das Terrain wirkt durch die runden Hügel einerseits sehr natürlich, andererseits aber fremdartig durch die grellen Farben und seltsamen Felsformationen. Während Comanche 3 bei geometrischen Formen auf Polygone setzt, bestehen in Outcast selbst eckige Gebäude zum Großteil aus Voxeln, die (noch ein Novum) sogar texturiert sind.

FIGUREN: Personen und Tiere bestehen aus fein texturierten Polygonen und sind aufwendig animiert. Die Talaner bewegen beim Sprechen die Lippen. Dank der deformierbaren Texturen bekommt man den Eindruck, daß die Muskeln sich bewegen. Schade: Die Personen und Tiere blinzeln nicht. Das hätte den lebendigen Eindruck perfekt gemacht.

SOUND: Die monumentale Musik wurde vom Moskauer Synchron-Orchester eingespielt und paßt sich der Region und dem Geschehen an. Sämtliche Dialoge sind professionell gesprochen.

SPEZIALEFFEKTE: Bumpmapping, Schattenwurf und bunte Lichteffekte erfreuen das Spielerauge. Der Himmel spiegelt sich in Gewässern. Explosionen sprengen große Brocken aus dem Boden.

CUTSCENES: Nach dem sehr langen, aber nicht sonderlich eindrucksvollen Render-Intro werden die (seltenen) Zwischensequenzen direkt in der Spiel-Engine dargestellt.

STEUERUNG: Anfangs etwas gewöhnungsbedürftig, aber dann möchte man sie nicht mehr missen. Sie steuern Ihren Helden und die Kamera unabhängig voneinander. Entweder per Joystick (mit Coolie-Hat) oder mit einer Maus-Tastatur-Kombination (die bessere Wahl). Ärgerlich: Sie dürfen die Kamera nicht beliebig weit nach oben oder unten schwenken.

Die Straßen von Ankh-Morpork

Discworld Noir

Pratchetts Scheibenwelt hat einen neuen Bewohner: Neben Zauberern, Trollen und Hexen treibt sich dort der abgewrackte Detektiv Luton herum.

Die Erde ist eine Scheibe. Und nicht nur das – sie ruht auf den Schultern von vier Elefanten, die ihrerseits auf dem Panzer einer riesigen Schildkröte namens Groß-A'Tuin durchs All sausen. So stellt sich zumindest der Fantasy-Autor Terry Pratchett in seinen zahlreichen Romanen die Sache vor. Das Adventure **Discworld Noir** spielt in dieser absurd-klammaukigen Scheibenwelt und

vermixt das gewohnte Fantasy-Ambiente mit einem kräftigen Schuß melancholischem Detektivstory-Flair.

Morpork bei Nacht

Discworld Noir spielt sich wie ein normales Point-and-click-Adventure im Stil von **Monkey Island 3**. Held Luton läuft dabei als etwas hakelig animierte Polygon-Figur vor nett gerenderten Hintergründen im auf düster getrimmten Ankh-Morpork herum. Ihr obligatorischer Maus-Cursor ist ein leuchtender Kreis. Wenn Sie damit über ein manipulierbares Objekt fahren, wird dessen Name angezeigt.



Die Gebäude auf der **Stadtkarte** werden beleuchtet, wenn Sie einen Hinweis dazu bekommen.

Bei Rechtsklick folgt eine Beschreibung; der Linksklick löst eine Aktion aus.

Ihr Alter Ego Luton ist ein zynischer Privatdetektiv, wie er in Filmen wie **Der Malteser Falke** typischerweise auftaucht: Ein enttäuschter Ex-

Angestellter der Stadtwache, der mit dem Leben und den Frauen nicht klar kommt. Eines Tages betritt eine schöne, reiche Dame sein Büro und erteilt ihm den vermeintlich leichten Auftrag, ihren

Ex-Freund zu suchen – doch hinter jedem gelösten Rätsel wartet ein neues. Am Ende führen alle Spuren zusammen, und es stellt sich heraus, daß es um das Schicksal von ganz Ankh-Morpork geht. Doch bis dahin dürften

Gunnar Lott



Gesprächstherapie

Die ungewöhnliche Idee, eine Krimihandlung in der Scheibenwelt anzusiedeln, funktioniert durchaus –

allerdings wirken die ganzen Film-Noir-Anspielungen etwas aufgesetzt. Wirklich toll ist das Ambiente nur dort, wo der Scheibenwelt-Humor voll zum Tragen kommt.

Obendrein haben es die Designer mit der Komplexität für meinen Geschmack etwas zu gut gemeint: Die Story ist zeitweise unübersichtlich, und wenn ich mal einen Tag lang nicht gespielt habe, hatte ich Schwierigkeiten, mich wieder zurechtzufinden. Außerdem sind die Gespräche viel zu ausführlich geraten – bis zum Ende warten 16.000 nur teilweise witzige Dialogzeilen auf den gestreßten Spieler. Doch genug gekrittelt, das einzigartige Hinweis-Kombinieren und die gut ausgedachten Rätsel heben **Discworld Noir** meilenweit von uninspirierten Genre-Kollegen wie **Topwares Galador** ab. Gelegenheits-Knobler könnten jedoch etwas überfordert sein.



Im **Saturnalien-Kasino** erfährt Luton wertvolle Neuigkeiten, wenn er den gelangweilten Croupier besticht.

auch Experten etwa 80 Stunden an dem kniffligen Krimi geknobbelt haben.

Die Trollin lügt

Das Interface ist zwar etwas umständlich, aber intelligent auf eine Detektivgeschichte abgestimmt: Anstatt Massen

von kombinierbaren Gegenständen mitzuschleppen, sammeln Sie Hinweise in einem Notizbuch. Wenn Sie nun beispielsweise den Hinweis »Kutsche verunglückt« mit der Maus auf »Zwerg ist verschwunden« ziehen, kommt Luton die Eingebung, daß der

Zwerg in der Kutsche gewesen sein könnte. Die Eintragungen dienen auch als Gesprächsthemen im Spiel. Ein typisches Beispiel: Die Trollfrau Saphir lügt Luton vor, sie habe ihr Geld im Casino gewonnen. Unser Held marschiiert schnurstracks dorthin,

besticht den Croupier und erfährt, daß die Dame eigentlich noch nie gewonnen hat. Das produziert im Notizbuch den Eintrag »Pechsträhne«. Nun konfrontiert Luton Saphir im Gespräch mit dieser Tatsache, worauf sie zusammenbricht und gesteht. **GUN**



Am Anfang des dritten Aktes werden Sie überraschend in einen **Werwolf** verwandelt und können fortan Gerüche als Farbwolken sehen.

Discworld Noir

Genre: Adventure
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 90 Mark

Hersteller: GT
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Festplatte: ca. 450 MByte

Spieler: Einer

3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Open GL Power VR Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166	Pentium 200	Pentium 233
32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 16fach CD	64 MByte RAM, 32fach CD

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



Knifflig und laberlastig, aber motivierend.

Runderneuert in den zweiten Frühling

Rage of Mages 2

Mit Fantasy und Feinschliff steigert sich Rage of Mages im zweiten Teil vom lauen Langweiler zum netten Echtzeit-Rollenspiel.

Daß der Mix aus Strategie- und Rollenspiel selten funktioniert, bewies vor Jahresfrist **Rage of Mages**.

Weder Fisch noch Fleisch, verschwand es bald in der Versenkung. Doch die Entwickler beweisen Lernfähigkeit: **Rage of Mages 2** hopst mit gestrafftem Spielprinzip die Wertungsleiter rauf.

Gegen Magier, gegen Drachen

Das Spielprinzip ist praktisch das Gleiche. Nach wie vor durchstöbern Sie mit einer Heldentruppe in Echtzeit Landkarten, die bis zu 250 mal 250 Felder groß sein können. Je nach vorgegebenem Auftrag beschützen Sie fahrende Händler, mischen eine amoklaufende Magierbande auf oder legen sich mit einem waschechten Drachen an. Unterwegs treffen Sie häufig auf auskunftsfreudige Anwohner, die in automatisch ablaufenden Gesprächen die Rahmenhandlung vorantreiben und gelegentlich auch Unterquests anbieten.

Eine Frage der Balance

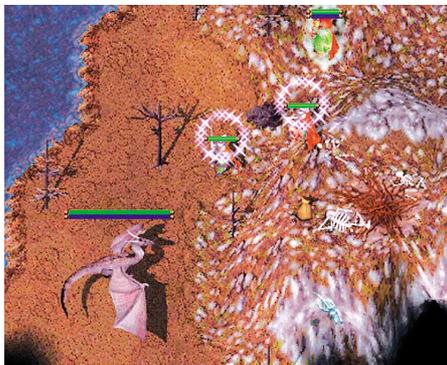
Was sich bis hierher wie ein lauwarmer Aufguß des Vorgängers liest, gewinnt durch einige kleine, aber feine Detailkorrekturen deutlich an Substanz. So verbessert sich die handvoll Charakterwerte Ihrer Recken nur im Kampf. Geld dient allein zum Einkauf von besseren Rüstungen oder Waffen. Dadurch bleiben die anstehenden Aufgaben fordernd, die Spielba-



Die **Grafik** ist immer noch so krümelig und futzelig wie in Teil Eins.

lance kippt nicht mehr durch mit Gold hochgezüchtete Charaktere. Auch dem übermäßigen Einsatz von Billigsöldnern haben die Designer einen Riegel vorgeschoben. Denn in den Tavernen tauchen Lohnhelden sehr spärlich auf und versagen auch

schon mal ihre Mithilfe. An der krümeligen Grafik hat sich nichts geändert. Landschaft, Heldentrupp und Bestiarium sehen genauso unspektakulär aus wie beim Vorgänger. Und sämtliche Musikstücke sind ebenfalls aus Teil 1 bekannt. **MIC**



Jetzt wird es gefährlich: Ein **Drache** rückt an.

Mick Schnelle



Köpfchen statt Kohle

Rage of Mages 2 macht mir deutlich mehr Spaß als sein lauer Vorgänger. Konnte ich in Teil 1 nach wenigen

Missionen durch fleißig aufgesammelte Goldsäckchen meinen Trupp bis zur Unbesiegbarekeit aufputschen, so ist jetzt Köpfchen statt Kohle. Dabei offenbaren sich ungeahnte Stärken: Sie dürfen verfeindete Monstertypen aufeinander hetzen und sich so überstarker Gegner elegant entledigen. Schade, daß die Entwickler die Grafik nach wie vor so sträflich vernachlässigen. Mal abgesehen vom neuen Stadtbild hat kein einziges neues Pixel seinen Weg ins Programm gefunden. Fürs nächste Mal würde ich mir auch ein paar bessere Wegfinderroutinen wünschen. Wer weiß, vielleicht übersteigt damit der dritte Teil ja sogar die magische 70-Prozent-Sprosse?

Rage of Mages 2

Genre: Rollenspiel
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch
Preis: ca. 80 Mark

Hersteller: CDV
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 250 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis 16 (Netzwerk)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Open GL Power VR Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 233 MMX 64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Ausreichend

Kurzweiliger Strategie-Rollenspiel-Mix.





Alone again:
Belle trennt sich
vom Clan Star.

Daß neuere Online-Konkurrenten Internet-Rollenspieler mit der hippen 3D-Perspektive locken, läßt den Programmierern bei Origin offenbar keine Ruhe. Während der offizielle Client (das Programm, das die auf dem Server gespeicherte Umgebung auf dem Bildschirm des Spielers sichtbar macht) gerade modernisiert wurde und nun ein Spielfenster von 800 mal 600 Punkten darstellen kann, haben die Entwickler parallel dazu einen experimentellen Client veröffentlicht, der die Fähigkeiten von modernen 3D-Beschleunigern besser ausnutzen soll. Das betrifft in erster Linie Lichteffekte beim Zaubern und in der Dunkelheit. So glühen Fackeln und Kohle-

becken in den Dungeons mit der Betaversion in düsterem Grün oder unheilverkündendem Violett. Spielerischen Wert hat das kaum – es geht wohl mehr darum, zu zeigen, daß man auch in Texas programmiertechnisch nicht hinter dem Mond lebt.

Belle Star's Diary Überraschung

Die Weisen sagen, das Leben sei ein ständiges Auf und Ab. Was mich betraf, ging es schlagartig wieder bergab. Die höheren Autoritäten nahmen sich endlich der verbrecherischen FoA an, ich hatte eine Spur von meiner Schwester und treue Gefolgsleute, die mich bei der Suche unterstützen würden – dachte ich.

Doch die News, die Corinna mitbrachte, als wir uns an Britains Bank trafen, waren katastrophal.

Abdankung

Es zeigte sich, daß Sascha bei seinem mysteriösen Verschwinden einige Monate zuvor ein Dimensionstor entdeckt hatte, das zum Drachenfel-

KAPITEL 21

Ultima Online Tagebuch

Neuer Konkurrenzdruck wirkt auf
UO: Ein Experimental-Client wartet
mit bunten Lichteffekten auf.



Raven nimmt Hexe und Phoenix das Ja-Wort ab, The Britannia Musketiers stehen Ehrenwache – standesgemäße Hochzeiten entfalten auch in der Ultima-Online-Community den angemessenen Prunk und Pomp.

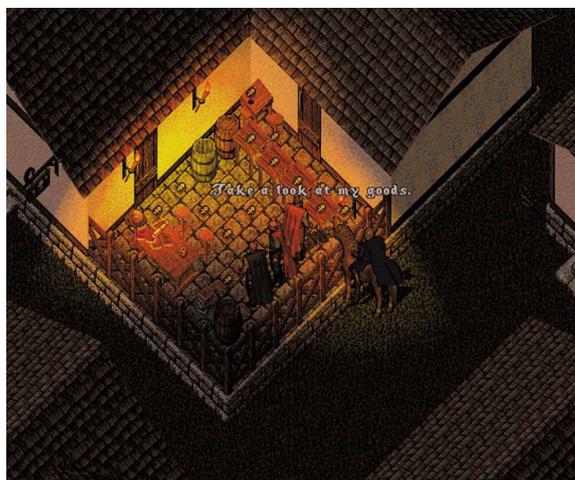
sen führte, einem perfekten Duplikat unserer eigenen Welt. Nun scharte er Anhänger um sich – der Clan Star war gespalten. Mit Alita und Hexe an meiner Seite versuchte ich ihm Einhalt zu gebieten, doch ein Bürgerkrieg war mehr, als unsere junge Gemeinschaft jetzt verkraften konnte. Immer mehr Mitstreiter fielen von der rechten Sache ab, bis wir schließlich einsehen mußten, daß wir gescheitert waren.

Vermählung

Dennoch gab es auch in diesen düsteren Zeiten noch Anlaß zu ausgelassenem Fei-

ern. Ein letztes Mal trafen sich die Reste des Clans, um Hexe und Phoenix in der Festhalle von Nujel'm das Geleit zu geben, wo sie unter den Augen des Götterboten Raven die Ringe tauschten. Hexe hatte mich zu ihrer Trauzeugin erkoren, und die Pracht der Hochzeit, das Wiedersehen mit den alten Kampfgefährten ließen mich Trauer und Schmerzen für kurze Zeit vergessen. Als ich den freudigen Glanz auf Hexes Gesicht sah, fragte ich mich wehmütig, ob auch ich jemals wieder restlos glücklich sein würde. **CG**

(wird fortgesetzt)



Die bunten Lichter des Beta-Clients ändern spieltechnisch nichts.