

So weit die Füße tragen

Outcast



Mit einer riesigen Außenwelt und viel Handlungsfreiheit tritt Outcast gegen typische 3D-Actionadventures an.



Auf dem orientalisch anmutenden Marktplatz herrscht geschäftiges Treiben.

Nicht nur Lord British und Indiana Jones setzen auf 3D-Welten. Auch die belgischen Designer von Appeal sehen die Zukunft des Adventure-Genres in der dritten Dimension. Unser Preview-Update verrät Ihnen Neues zum Voxel-Actionadventure **Outcast**.

Künstliches Leben

Als Special-Agent Cutter Slade gelangt der Spieler auf der

die Schulter schauen, streift Ihr Blick weite Ländereien und Dörfer, in denen sich Bauern tummeln. Die Charaktere dienen nicht nur als Statisten, sondern sollen ein eigenes Leben führen. Sie verspüren Hunger und Müdigkeit und gehen ihrer Arbeit nach. Je nach Verhaltensweise des Spielers verändern die Eingeborenen ihre Haltung zu Cutter. Wer ständig Kugeln sprechen lässt, ist bald auf sich allein gestellt. Sind Sie dagegen freundlich, verraten Ihnen die Leute schon mal ein Munitionsversteck. In teilweise recht langatmigen Unterhaltungen mit den Einwohnern

erhalten Sie neue Aufträge.

Gewalt oder Köpfechen

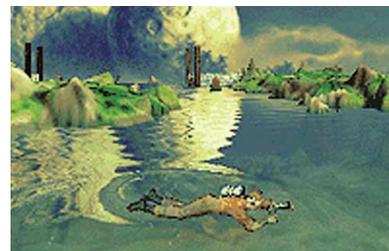
Beim Lösungsweg bieten sich viele verschiedene Möglichkeiten. So lässt sich etwa der Wächter an der Pforte eines Tempels entweder mit Waffengewalt bezwingen, oder Sie verjagen den Wasserhändler, der die Priester versorgt. Nach

einiger Zeit verlässt der durstige Soldat seinen Posten, um nach dem Transport zu suchen. Kommt es trotzdem zum Kampf, kann Cutter auf ein Arsenal aus insgesamt acht aufrüstbaren Waffen zurückgreifen. Ihre Gegner sollen über ausgeklügelte KI verfügen. Verwundete alarmieren Kameraden oder ergreifen die Flucht. Ähnlich realistisch soll die Spielphysik werden. So hinterlassen Gasgranaten sichtbare Qualmwolken, die Ihre Gegner betäuben, Querschläger prallen an Wänden ab, und Wasser schlägt beim Eintauchen realistisch wirkende Wellen.

Grafikzauber auch ohne 3Dfx

Entgegen aktueller Trends haben sich die Designer gegen 3D-Beschleunigerkarten entschieden. Eine Voxel-Engine, ähnlich der in **Comanche 3**,

sorgt für natürliche Konturen und stattliche Gebäude. Weil die Bitmaps gefiltert werden, sehen die Territorien aber deutlich schöner aus. Bei den Akteuren und der Tierwelt



Das Wasser schlägt realistische Wellen.

setzt Appeal dagegen auf Polygon-Objekte, die sich dank Motioncapturing äußerst lebensnah bewegen, aus mittlerer Entfernung betrachtet allerdings reichlich klobig wirken. Ein fast einstündiger Soundtrack des Moskauer Sinfonieorchesters untermalt das Geschehen mit filmreifer Dramatik. **RS**

Outcast bietet auch ohne 3Dfx beeindruckende Lichteffekte.



Suche nach einer verschollenen Sonde in die Parallelwelt Adelpha. In **Outcast** bringen Sie das Spielareal nicht Level für Level hinter sich, sondern Sie durchqueren sechs riesige Kontinente, die durch Portale verbunden sind. Erst hoch oben auf einem Berg lässt sich das Ausmaß der Erdteile richtig erahnen. Während Sie dem Helden **Tomb Raider**-like über

Outcast

Genre: Action-Adventure Hersteller: Appeal
Termin: November '98 Ersteindruck: Sehr gut

Rüdiger Steidle: »Die große Außenwelt wirkt faszinierend lebendig. Wenn man wirklich so viel spielerischen Freiraum hat, könnte Cutters Reise ein Erlebnis werden.«