

Action-Adventure der neuen Generation

Outcast

Adventures sind tot – meint ein belgisches Designer-Team und will das Genre in 3D wieder zum Leben erwecken.

Wir haben für Sie vor Ort genaueres herausgefunden.



Es ist doch immer dasselbe mit der Wissenschaft: Ein Professor betreibt wilde Experimente in einer Parallelwelt, die Sache geht schief, und schon liegt es wieder einmal an Ihnen, die Erde zu retten.

Sie eine bestimmte Handlung ausgeführt haben, setzt sich die Geschichte fort, egal wo Sie sich gerade aufhalten. »Wenn der Spieler nicht zur Story kommt, muß die Story eben zum Spieler kommen«,

schleichen oder mit Waffengewalt den Zutritt erzwingen. Von Plasmakanonen über Sprengstoff bis hin zum Scharfschützen-Gewehr reicht die Kette der Kampfgeräte. Nützliche Ausrüstung wie ein Mini-Radar, ein Holographie-Projektor und portable Teleporter ergänzen das Arsenal. Trotz der reichhaltigen Waffenausstattung ist **Outcast** kein 3D-Actionspiel. Das soziale Leben der NPCs wird komplett simuliert; sie arbeiten, essen, schlafen. Im Kampf sollen sich die Gegner sehr intelligent verhalten, Hinterhalte vorbereiten und den Spieler umzingeln, aber auch einmal Fehler machen.

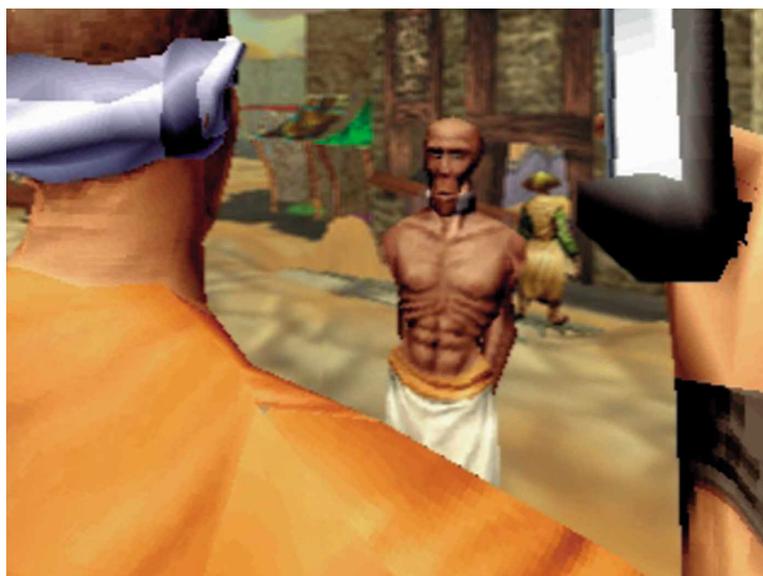
Voxel-Welten

Zur Darstellung der Landschaft verwendet Appeal eine Voxel-Engine, ähnlich der im Flugsimulator **Comanche 3**. Tiefe Schluchten, dichte Wälder und glasklares Wasser, das beim Eintauchen Wellen schlägt, sind für die Engine kein Problem. Selbst die manchmal riesigen Gebäude bestehen aus Voxeln, die sogar texturiert sind. Nur die



Die **Ureinwohner** des Planeten gehen ihren Geschäften nach.

Bewohner Adelphas, ob humanoid oder tierisch, sind aus Polygonen zusammengesetzt. Trotz moderner Features wie etwa Lightsourcing, Bumpmapping und Skeletal-Animation soll **Outcast** ohne 3D-Beschleuniger auskommen – sofern ein MMX-Processor im Rechner sitzt. **RS**



Eine spezielle Animationstechnik verleiht den Outcast-Akteuren **menschliche Mimik**.

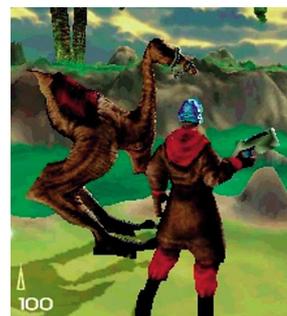
Interaktiver Film

Im Action-Adventure **Outcast** vom belgischen Designteam Appeal erforschen Sie als Spezialagent in einer **Tomb Raider**-ähnlichen Perspektive den fernen Planeten. Auf der Suche nach einer Experimental-Sonde sollen Sie zwar einerseits über völlige Handlungsfreiheit verfügen, andererseits folgen Sie aber unausweichlich einer dichten Story. Sobald ein gewisser Zeitpunkt erreicht ist oder

meint Franck Sauer, Mitbegründer von Appeal. So treffen Sie nach einem Überfall auf ein Rebellendorf einen Überlebenden, der Sie bittet, die Gefangenen zu befreien. In solchen Multiple-Choice-Unterhaltungen erhalten Sie auch alle anderen Aufträge.

Wahl der Waffen

Wie Sie diese Aufgaben lösen, bleibt Ihnen überlassen. Sie können versuchen, die Wachen abzulenken, sich in Eingeborenen-Kleidung ein-



Zur schnelleren Fortbewegung können Sie **Reittiere** benutzen.

Outcast

Genre: Action-Adventure **Hersteller:** Herbst '98
Termin: Infogrames **Ersteindruck:** Gut

Rüdiger Steidle: »Outcast könnte endlich einige neue Aspekte ins Adventure-Genre bringen. Hoffentlich wird das Spielprinzip so gut wie die sehenswerte Grafik.«