



Nur Schusswaffen-Spezialist Johnson kann dicke Wummen wie den Flammenwerfer gegen die Giganten benutzen.



Für viele Endgegner benötigen Sie eine spezielle Kampfstrategie.



Kenji schnitzelt Wachdroiden bevorzugt mit dem Katana.

Matrix trifft Diablo

RESTRICTED AREA

Plasmawumme statt Streitaxt: Das Action-Rollenspiel von Master Creating schickt Sie zum Erfahrungspunkte-Hamstern durch ein düsteres Science-Fiction-Abenteuer im Stil von Matrix und Blade Runner.

Vorsprung durch Technik: Während der Zauberer von **Sacred** seine Gegner umständlich per Eiszauber verlangsamt, schluckt ein **Restricted Area**-Held einfach eine bunte Pille namens Reflex-Booster. Prompt kann er seine Feinde genüsslich in Bullet-Time auf Korn nehmen – **Matrix** und **Max Payne 2** lassen grüßen. Das Debüt-Spiel der Hamburger Entwickler von Master Creating versorgt Action-Rollenspiel-Helden mit modernsten Equipment, um die Zukunft von übel-launigen Mutanten zu befreien.

Häckseln und Hacken

Spielerisch erleben die vier Helden von **Restricted Area** trotz Science-Fiction-Szenario nur Altbekanntes: Dungeons erfor-

schen, Monster plätten, Gegenstände sammeln. Elitesoldat Johnson vertraut dabei vor allem der Feuerkraft seiner Wummen, Yakuza-Mitglied Kenji säbelt sich bevorzugt im Nahkampf durch die Mutantenmassen und Psionikerin Jessica ist quasi der Magier im Quartett. Ein besonderes Spielerlebnis verspricht Hackerin Jessica: Die technikbegabte Lady soll eine Art Cyberspace nutzen, um etwa Wachroboter umzuprogrammieren oder Türen zu öffnen. Wie das funktionieren wird, konnten uns die Entwickler in der frühen Alpha-Version allerdings noch nicht zeigen. Jeder der Helden darf 15 allgemeine und 15 individuelle Fähigkeiten steigern. Erste Hilfe kann jeder erlernen, während etwa die Fer-

tigkeit Reflex-Booster nur Johnson zur Verfügung steht.

Ambitioniert: Der Wiederspielwert von **Restricted Area** soll selbst das große Vorbild **Diablo 2** toppen. So kämpft sich Ihr Held nicht nur durch zufallsgenerierte Fabrikhallen und Wüsten, sondern erlebt dabei je nach Spiel-Charakter auch eine andere Geschichte – pro Recke gibt es sogar zwei Endsequenzen.

Unique-Prototypen

Statt Helm und Kettenhemd sammeln Ihre Helden Bio-Upgrades, die Schutz und Kampfkraft verbessern. Zum Waffenrepertoire gehören moderne Schwerter, Pistolen, Schrotgewehre und Flammenwerfer. Statt Unique Items wollen die Entwickler rund 50 individuell

designte Prototypen in den Dungeons verteilen, etwa eine Plasmawumme mit Streuschuss. Praktisch: Per Automatik-Button legen Sie mit nur einem Mausklick die momentan optimale Ausrüstung an. **HK**

RESTRICTED AREA

Genre: Action-Rollenspiel
Termin: Master Creating
Entwickler: September 2004
Potenzial: Gut

Heiko Klinge: »Hui, da schwitzt die Maushand: Die rasanten Feuergefechte bringen tatsächlich echte Action ins Rollenspiel. Dank Skill-, Waffen- und Helden-Vielfalt wird wohl auch die Spieltiefe stimmen. Damit es mit dem Überraschungshit klappt, sollte Master Creating allerdings noch die arg angestaubte Grafik auf Zukunftstauglichkeit trimmen.«



► CD/DVD:
Video-Special
► AB-16-DVD:
härtere
Fassung



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
[QUICKLINK](#) **D34**