



Nicht von dieser Welt

# Outcast

Mit fantastischer Grafik und einer Mischung aus 3D-Action und knackigen Rätseln soll Outcast die Spitze des Action-Adventure-Genres erklimmen. Wir konnten das kommende Highlight in einer fast fertigen Version probespielen.

Es war ein langer Weg. Bereits 1994 entwarf die kleine belgische Spielefirma Appeal, früher auf Coinup-Automaten spezialisiert, die ersten Konzepte für das Action-Adventure **Outcast**. Fünf Jahre später, im Juni 1999, soll es nun endlich veröffentlicht werden. Zusammen mit Infogrames verpassen die Entwickler dem Spiel den letzten Schliff. GameStar spielte für Sie die beinahe finale Betaversion.

## Eine Menge Arbeit

Im Jahre 2007 schickt die US-Regierung eine Sonde durch ein Portal auf eine Parallelwelt, ähnlich der unsrigen. Es kommt wie es kommen mußte: Bei dem Experiment geht etwas schief, und plötzlich bedroht ein riesiges schwarzes Loch die Erde. In

diesem Moment kommen Sie ins Spiel. Als Geheimagent Cutter Slade sollen Sie zusammen mit drei Wissenschaftlern die verschollene Sonde bergen und so das Universum wieder kitten. Leider landen Sie allein auf der Parallelwelt Adelpha und müssen sich auch noch auf die Suche nach den Forschern machen. Als ob das nicht genug wäre, sehen die Eingeborenen in Ihnen ihren Messias, der sie von einem Unterdrücker befreien soll. »Aber das sind ja gleich drei Wünsche auf einmal«, denken Sie und machen sich in der **Tomb Raider**-Perspektive daran, Ihren neuen Wirkungskreis zu erforschen.

## Freiheitskämpfer

Anders als Lara kämpfen Sie sich nicht linear von Level zu Level, sondern verfügen über weitgehende Bewegungsfreiheit. Sie entscheiden selbst, wann und wo Sie welche Aufgabe in Angriff nehmen. Damit Sie trotzdem immer der

Storyline folgen, überwacht das Programm Ihren Fortschritt und löst zu gegebener Zeit handlungsrelevante Aktionen aus. Beispielsweise treffen Sie auf einen verängstigten Dorfbewohner. Der Eingeborene erzählt Ihnen von einem Überfall auf sein Lager und bittet Sie, seine Kameraden aus den Fängen der Angreifer zu befreien.

## Mit Brachialgewalt oder Hirnschmalz

Action wird bei **Outcast** großgeschrieben. Ihnen steht eine beträchtliche Anzahl an Schießprügeln zur Auswahl, mit denen Sie den Schergen des geheimnisvollen Oberbösewichts heimleuchten können. Neben Ihrer Standardwumme finden Sie einen großkalibrigen Granatwerfer ebenso in Ihrem Arsenal wie einen effektvollen Flammenwerfer. Allerdings sollten Sie sich genau überlegen, auf wen Sie ballern. Denn genau wie etwa in **Baldur's Gate** achten die Bewohner auf Ihre Aktionen, und ein allzu schießwütiger Cutter hat es schwer, noch Verbündete oder wichtige Informationen zu finden. Zum Glück lassen sich die

meisten Konflikte auch friedlicher lösen. Natürlich können Sie ein Lager der Palastwache einfach im Frontalangriff stürmen. Aber vielleicht ist es doch besser, Sie überwältigen den Türsteher bei Nacht und schleichen sich dann ungesehen ins Innere.

## Rätselhafte Physik

Ähnlich wie in **Trespasser** werden einige Puzzles über altbekannte Adventure-Kost

Der **Flammenwerfer** ist nicht nur beeindruckend anzusehen, sondern auch extrem schlagkräftig.



In **Gesprächen** mit den Einwohnern erfahren

hinausgehen und Gebrauch von der detaillierten Physik-Engine machen. Beispielsweise müssen Sie mit genau getimten Schüssen zwei Pendel so in Schwung versetzen, daß diese einen Damm zum Einsturz bringen. Auf der anderen Seite finden Sie auch typische Rollenspielaufgaben und zahlreiche Nebenquests. So verlangt ein alternder Jäger von Ihnen, daß Sie die Zutaten für eine spezielle Pulvermischung besorgen und ihm Kugeln für sein Jagdgewehr gießen. Dafür verspricht er, sie zu einer entfernten Insel zu rudern, wo ein Monster auf Beute lauert. Ein andermal müssen Sie einen Wächter vor einer Schar aufgebracht Priester retten, die den Ungläubigen ihrem Gott opfern wollen. Auf Dialogrätzel wollen die Entwickler ebenso verzichten wie auf althergebrachte »Kombiniere Gegenstand A mit B«-Aufgaben.

### Stimmung durch Technik

Beim ersten Streifzug durch Adelpha fällt sofort die atemberaubende Grafik auf: Weite



Vom Rücken eines Bipods aus hat Cutter ein **Teleporter-Tor** zur nächsten Welt erspäht.

Ebenen, die am Horizont von schroffen Klippen begrenzt werden. Runde Hügel, die sich in glitzernden Seen spiegeln, dichte Wälder, deren Schatten abends länger werden. Orientalisch angehauchte Städte, in denen die Bevölkerung ihrer Arbeit nachgeht. In der Ferne grast eine Herde fremdartiger Reittiere. Alles wirkt wie aus einem Guß.

Die Programmierer erwecken Adelpha mit einer ganzen Reihe technischer Feinheiten zum Leben. Die natürlich wirkenden Rundungen der Landschaft erreicht Appeal mit einer speziellen Voxel-Engine, ähnlich der des Flugsimulators **Comanche Gold**. Im Gegensatz zur Novalogic-Version beherrscht die **Outcast**-Engine texturierte Voxel, wodurch auch detaillierte Gebäude möglich sind. Lediglich für kleinere Objekte wie Türen, Fässer und Personen verwenden die Programmierer konventionelle Polygone. Dank Motioncapturing, Skelettanimation und Skin Deformation bewegen sich Menschen wie Tiere erstaunlich

realistisch durch die Landschaft. Bump Mapping, volumetrischer Nebel und dynamische Lichtquellen sind nur einige weitere der grafischen Schmankerl; die bombastischen Explosionen würden selbst einem **Unreal** zur Ehre gereichen. Dabei nutzt **Outcast** keine 3D-Beschleunigerkarten. Die Betaversion lief auf einem Pentium II mit 300 MHz absolut ruckelfrei.

### Wie im Kino

Daß Infogrames auch ein Händchen für die passende akustische Untermalung hat, haben die Franzosen schon mit **Silver** bewiesen. **Outcast** soll noch eins draufsetzen: Der Soundtrack wurde eigens vom Moskauer Sinfonieorchester eingespielt und erreicht durchaus Kinoqua-



Cutter kann auch Gebäude **erkraxeln**.

litäten. Auch bei der Lokalisierung will Infogrames nicht sparen; der Held Cutter Slade bekommt die deutsche Stimme von Bruce Willis. Das ganze Technikfeuerwerk ist kein Selbstzweck, vielmehr vermitteln Ihnen die phantastische Landschaft und die stimmungsvolle Musik wirklich das Gefühl, über eine weit entfernte Parallelwelt zu wandern. **RS**

### Outcast

**Genre:** Action-Adventure  
**Termin:** Juni '99

**Hersteller:** Infogrames  
**Ersteindruck:** Sehr gut

**Rüdiger Steidle:** »Zugegeben – vor einem Jahr war ich skeptisch, ob Infogrames neben der fantastischen Grafik ein ebenso gutes Spiel schaffen würde. Doch die jüngste Betaversion hat mich überzeugt: Rätsel, Action und Atmosphäre scheinen zu stimmen. Ich freu' mich drauf.«



Sie wichtige Informationen.