

Hall of Fame

Outcast

Appeals Action-Adventure aus dem Jahr 1999 ist bis heute unerreicht darin, mich in eine Welt zu ziehen, in der ich mich verlieren kann. Wortwörtlich. Von Daniel Matschijewsky

Auf XL-DVD: Video-Special



Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Ich erinnere mich noch gut daran, wie traurig ich anno 1999 war, als ich etwas Liebgewonnenes zurücklassen musste. Als ich **Outcast** durchgespielt und das talanische Volk befreit hatte und es hieß, nun Abschied zu nehmen. Abschied von all den Charakteren, die ich kennengelernt hatte. Von den Abenteuern, die ich mit ihnen erlebt hatte. Und von dieser faszinierenden Welt, die mich so in ihren Besitz genommen hat, wie es kaum ein anderes Spiel bis dahin vermochte. Dass ich diese Wehmut auch heute noch verspüre, wenn ich mich mal wieder an **Outcast** setze, zeigt, dass das belgische Studio Appeal etwas richtig gemacht hat. Nämlich ein Spiel zu entwickeln, das mehr ist als die Summe seiner Bits und Bytes. Ein Spiel mit Seele.

Dabei gibt sich **Outcast** zu Beginn alle Mühe, mich abzuschrecken. Denn als ich in der Haut des ehemaligen Elitesoldaten Cutter Slade auf einem fremden Planeten namens Adelpha aufwache und von den dort lebenden Talanern als Prophet angesehen werde, der sie von einer tyrannischen Herrschaft befreien soll, erschlägt mich das Spiel regelrecht. Schon in den ersten Dialogen



Durch die zahlreichen **Dialoge** lernen wir die Spielwelt nach und nach kennen.

wirft man mir nämlich jede Menge Begriffe an den Kopf, die alle irgendwie mit der talanischen Welt, Kultur, Religion und Politik zu tun haben. Keiner davon sagt mir etwas. Schnell bin ich froh darüber, dass es im Handbuch einen Abschnitt gibt, der die wichtigsten Wörter ins Deutsche übersetzt. Und schon hocke ich vor dem Monitor, wälze Vokabeln – und bin erstaunt darüber, was das Spiel gerade mit mir macht. Denn ebenso wie die Hauptfigur fühle ich mich auf Adelpha anfangs fremd und muss mich

erst mal damit arrangieren. Doch nach und nach lerne ich die Welt kennen und verstehen, mich in ihr zurechtzufinden und kann schließlich die Retterrolle einnehmen, die mir dieses komische Volk zugetragen hat.

Dabei ist es eigentlich die Erde, die Cutter zu retten versucht, denn die sieht sich mit ihrem baldigen Ende konfrontiert. Anno 2007 ist es Wissenschaftlern nämlich gelungen, eine Sonde durch ein schwarzes Loch zu einem noch unerforschten Planeten zu schicken. Dort angekommen, wird das Gerät aber prompt durch ein außerirdisches Wesen zerstört, was eine dimensionsübergreifende Kettenreaktion auslöst, welche die Erde zu verschlingen droht. Cutter soll mit drei Physikern nach Adelpha reisen und das Leck stopfen. Auf dem Planeten angekommen verschwinden aber nicht nur die Kollegen, sondern auch Slades komplette Ausrüstung. Zu allem Überfluss halten die



Daoka-Portale (links) werden meist von ganzen Horden feindlicher Soldaten bewacht.

Deswegen legendär

- ✦ komplexe Spielwelt
- ✦ abwechslungsreiche Quests
- ✦ eindrucksvolle Grafik
- ✦ talanische Vokabelsammlung im Handbuch



Wer gründlich erforscht, der stolpert über teils üppig gefüllte **Geheimverstecke**.



In Okriana reparieren wir einen defekten **Brunnen**. Mit Sprengstoff.



Selten, aber ein-drucksvoll: die **Bossgegner** von Outcast.



In **Okasankaar** sollen wir ein Gefängnis infiltrieren, ohne Alarm auszulösen.

Anhänger des Tyrannen Fae Rhan die Teile der zerstörten Sonde für magische Relikte und beschützen sie entsprechend.

Dass ich so ausführlich über die Geschichte schreibe, zeigt, wie wichtig sie für das Spiel ist. Eine Tugend, die in aktuellen Actiontiteln oft vergessen wird. In **Outcast** hingegen saugt mich die Handlung dank der clever konstruierten Spielwelt sofort ins Geschehen. Wenn ich die Bauern im saftiggrünen Anbaugelände Shamazaar durch raffiniert verzahnte Quest-Reihen dazu bringe, die Riss-Produktion einzustellen, um damit Fae Rhans Soldaten zu schwächen, oder in der Hauptstadt Adelphas Händler überrede, das bizarre Steuersystem zu überdenken, habe ich wirklich das Gefühl, etwas zu bewegen. Denn je mehr ich für die Talaner leiste, desto freundlicher gehen sie mit mir um. Und ich spiele gern den Befreier, denn **Outcast** setzt mir Aufgaben vor, von denen eine ideenreicher ist als die andere. Da verfolge ich einen verschuldeten Talaner auf seinem Weg zum Kredithai, räume eingestürzte Baustellengerüste mit Dynamit beiseite oder infiltriere ein Insel-Gefängnis, in-

dem ich neben dem Boot eines Fischers herschwimme, der zu dem Eiland übersetzt.

Ein wenig ins Stottern gerät der Spielfluss lediglich durch die Actioneinlagen; die doofen Soldaten stellen nämlich nur selten eine ernstzunehmende Gefahr dar. Zudem bleibe ich immer wieder an ihren Überbleibseln hängen, da das Spiel die Kollisionsabfrage beim Ableben des Gegners erst nach einer gefühlten Ewigkeit deaktiviert. Das nervt zwar, hindert mich aber trotzdem nicht daran, ausnahmslos jeden Soldaten Adelphas aufs Korn zu nehmen. Vor allem Fae Rhans schwer bewaffnete Generäle, die Schlüssel bei sich tragen, mit denen ich Schatzkammern öffnen kann. Überhaupt lohnt es sich, die Spielwelt penibel nach versteckten Extras abzusuchen. Zum einen, weil es tatsächlich fast überall etwas zu entdecken gibt. Zum anderen, weil sowohl Munition als auch Zorkins (das talanische Geld) rar sind und ich mich daher über jeden noch so kleinen Fund freue. Außerdem lerne ich durch meine Erkundungstouren nach und nach die insgesamt sechs Gebiete Adelphas besser kennen: Ranzaar, Shamazaar, Talanzaar,

Motazaar, Okasankaar und Okaar. Jaja, die Talaner und ihre komischen Namen.

Jedenfalls weiß Appeals hauseigene Paradise-Engine, eine Mischung aus texturierten Polygonen und Heightmaps, bildhübsche Landschaften auf den Monitor zu zaubern. Allerdings nur in der maximalen Auflösung von 512x384 Pixeln, da mangels 3D-Effekten nicht die Grafikkarte, sondern der Prozessor die Berechnungen übernehmen muss und höhere Auflösungen jeden damaligen PC in den Suizid getrieben hätten. Lustig auch: In der Ursprungsversion konnte es

Okaar, Okasankaar, Oka... was?

vorkommen, dass sich das Spiel direkt nach der Installation selbst löschte. Erst ein nachgeschobener Patch verschaffte Abhilfe, baute aber ein neues Problem ein: Plötzlich waren die Texte für die Grafikoptionen vertauscht; wer also alle Effekte auf Anschlag stellte, bekam das hässliche Gegenteil zu sehen. Ein charmanter Fauxpas, wie ich finde, und an den ich mich gern zurückerrinnere. Ebenso wie an die faszinierenden Stunden, die ich mit **Outcast** hatte. **DM**



Bereits im Vorspann beeindruckt die Grafikeinheit durch die organisch geformten **Landschaften**.

Outcast Action-Adventure

PUBLISHER	Infogrames
ENTWICKLER	Appeal
QUELLE	Ebay, gog.com
SPRACHE	Deutsch
HARDWARE	Deutsch, Englisch
MINIMUM	Pentium II mit 200 MHz, 64 MByte RAM
SO LÄUFT'S	Die auf gog.com veröffentlichte Version ist auf den aktuellen Stand gepatcht und funktioniert mit allen gängigen Windows-Systemen.



Fazit Die komplexe, tiefgründige Spielwelt des Action-Adventures fesselt auch heute noch.