

Legacy of Kain

■ **Hersteller:** Crystal Dynamics/Eidos ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98
 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** Direct3D, Glide ■ **Hardware, Minimum:** P/200, 16 MByte RAM mit 3D-Karte oder P II/266, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** P II/266, 32 MByte RAM und 3D-Karte

Vampire: Das sind diabolisch schöne, vornehme Herren mit langen, spitzen Zähnen. Ein überholtes Allgemeinbild, wie »Soul Reaver« beweist.



Und hier Raziels Lieblingsbeschäftigung: Vampire pfählen. Weitere Möglichkeiten, Vampire zu töten, sind:



... sie zu verbrennen ...



... oder sie in einen Lichtstrahl zu locken.

Mahlstrom emporsteigt, errettet von einer Gottheit, ist das einst blühende Vampirreich Kains zerfallen und die edlen Vampire sind zu schauderhaften Monstern degeneriert. In dieser Umgebung fällt Raziel kaum noch auf.

Sie steuern den Racheengel von schräg hinten und müssen dabei eine Vielzahl an Eingabemöglichkeiten beachten. (Ein gutes Tutorial erleichtert den Einstieg.) Raziel kann rennen, springen, schleichen, sich ducken, sogar ein wenig fliegen und mit seinen Klauen im Nahkampf um sich schlagen. Um bei Kräften zu bleiben, saugt er die Seelen seiner Feinde auf; um leichter an diese Seelen zu kommen, verwendet er verschiedene Waffen wie Fackeln oder Speere.

Vampirfürst Raziel ist eigentlich ganz zufrieden: Er ist der älteste von sechs Vampir-Clanführern, nur Oberhaupt Kain, der Herrscher aller Vampire, steht noch über ihm. Ab und zu läßt er sich eine Jungfrau zum Abendessen ein, dann und wann einen fetten Kaufmann; ein schönes Leben.

Das ändert sich aber eines Tages ganz abrupt. Kain, der neidvoll seinen Einfluss hütet, wird eifersüchtig auf den charmanten Nagezahn und läßt ihn in einen Säuresee werfen. Und aus Raziel dem Schönen wird Raziel der Zerfressene. Ausgesprochen unangenehm. Aber noch lebt

Mitten durch die Brust – das behagt keinem Vampir.

er – und schmiedet sogar munter Rachepläne gegen Kain.

Verstoßen, dennoch mächtig

Raziel lag viele Jahrhunderte auf dem Grund des Säuresees und hat sich in dieser Zeit verändert; er ist kein normaler Vampir mehr, sondern ein Seelenjäger, nicht Blut ist nunmehr seine Speise, sondern Seelen. Aber auch die Umwelt hat sich gewandelt – als er aus dem

FAKTEN

- Gelungene Adaption eines PlayStation-Titels
- Sehr viele Steuerungsmöglichkeiten
- Fünf Clanführer sowie Kain als Endgegner
- Zwei Welten: die reale und die spirituelle
- Raziel entwickelt ständig neue Fähigkeiten

Soul Reaver

Feinde sind überwiegend alle möglichen Arten von Vampiren sowie ein paar eher harmlose Menschlein. Alle Vampire halten trotz ihrer Verunstaltung immer noch ihrem Lord Kain die Treue, was Raziel natürlich nicht dulden kann. Neben den obligatorischen Beseitigungsmöglichkeiten Pfählen, Verbrennen und ins Licht locken kann er die Unbelehrbaren auch in fließendes Wasser werfen oder kleidsam auf irgendwelches scharfes Schnitzwerk stecken (dem Pfählen sehr ähnlich). Aber anschließend nicht vergessen, die nun frei herumschwe-

bende Seele aufzusaugen; erst dann sind Vampire nämlich wirklich tot.

Rätsel in zwei Welten, wahre Macht

Für ein Action-Adventure besitzt Soul Reaver überdurchschnittlich viele Rätsel; sehr beliebt ist das Kisten schleppen. Im Stile einer Lara Croft hantieren Sie dabei mit übermannsgroßen Kisten, die Sie als starker Vampir nicht nur drücken und ziehen, sondern auch kippen und in die richtige Lage bringen müssen. Mancher könnte das als nerviges »Rubik's Cube für Arme« bezeichnen; Wohlwollendere aber reden von einem originellen Einfall.

Auf Dauer wird's allerdings immer weniger originell; die Programmierer fanden Ihre Verschiebeanimationen anscheinend dermaßen gelungen, dass die Kistenrätsel ein wenig überhand nehmen und man sich Raziel ohne weiteres auch als Möbelpacker vorstellen könnte. Aber auch individuelle Rätsel wie das Schlagen

Ein Spiel mit guten Ideen.



Im Spielverlauf erwerben Sie neue Fähigkeiten, etwa durch geschlossene Tore zu gleiten.



Raziel, der Held des Spiels, in Großaufnahme. Einst war er nur ein einfacher Vampir – jetzt ist er ein Seelenjäger. Und in seinem Herzen (wenn er denn eins hat) brennen Rachegelüste.

zweier Glocken kommen vor. Da Raziel ein Schattenwesen ist, existiert er in zwei Welten, der materiellen und der spirituellen Ebene, das Wechseln zwischen diesen Dimensionen ist öfter erforderlich. Die materielle (wirkliche) Welt, in der sich auch die Menschen bewegen, ist bunter und schöner, Seelenvampire sehen das allerdings anders und müssen sich ganz schön anstrengen, sprich, fortwährend etwas Lebensenergie abzwacken, um hier zu existieren. Die spirituelle Welt schimmert zumeist Blau in Grau. Gerade Kanten bekommen einen krummen Anstrich oder wirken einfach falsch und verzerrt, Raziel aber regeneriert dort Lebensenergie. Er muss aber immer wieder in die materielle Welt zurückkehren, da er nur hier Türen öffnen oder die tollen Kisten verschieben kann.

Raziel – von Tragik umflort.



THOMAS WERNER

Bei Soul Reaver modert der Held zwar vor sich hin, ansonsten wirkt das Spiel jedoch äußerst lebendig und durchaus auf der Höhe der Zeit. Natürlich kennt man einige klassische Rätsel wie das Kisten verschieben; sie wurden aber gründlich überarbeitet und erfordern ausgeprägtes räumliches Denken. Selbst nach etlichen Spielstunden ist es noch ohne weiteres möglich, Raziel zu neuen Bewegungen zu stimulieren. Was der Knabe alles kann – erstaunlich! Die Umgebung ist mir allerdings zu gleichförmig, und auch bei den Kämpfen schleift sich rasch Routine ein. Die Steuerung ist klar PlayStation-inspiriert; daher spielt der Vampir von Welt hier mit Gamepad. In den Soul-Reaver-Katzen bin ich jedenfalls manch kurzweiliges Stündchen umhergeschlurft.

Standpunkt

PRO & CONTRA

- **Fein animierte Spielfigur**
- **Zwei Spielwelten**
- **Dichte Atmosphäre**
- **Ab und zu Clipping-Fehler**
- **Gelegentlich ungünstige Blickwinkel**
- **Steuerung gewöhnungs...**

MELCHIA, DER ERSTE CLAN-CHEF

Die Welt von Soul Reaver besitzt eine recht ausgefeilte Mythologie. Alle Vampire gehören verschiedenen Clans an, unterstehen dem jeweiligen Oberhaupt des Clans und sehen auch völlig anders aus.



Dies ist eine Art Denkmal für den Vampir-Fürsten Melchia. Melchia war schon immer ein unangenehmer Typ, einem Zombie ähnlicher als einem Vampir, aber nun ...

... hat er sich in diese Kreatur verwandelt, ein unförmiges Panzerwesen ohne Beine, das sich nur durch die Kraft seiner gewaltigen Arme voranschlept.



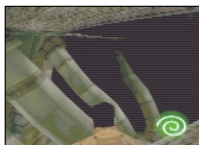
Das macht ihn zwar abstoßend und mitleiderregend, aber auch nahezu unverwundbar. Nur durch Tricks (Fallgitter und ähnliches) können Sie ihn besiegen.

WUSSTEN SIE SCHON, DASS ...

Legacy of Kain: Soul Reaver das zweite Spiel der Vampirreihe von Crystal Dynamics ist? Bereits 1996 wurde »Blood Omen: Legacy of Kain« veröffentlicht. Ist Kain bei Soul Reaver der Oberfiesling, war er in diesem Rollenspiel noch Ihre Spielfigur.



Ist Raziel erst einmal mit dem Soul Reaver verbunden, sind die meisten Gegner keine Gegner mehr.



Die Unterschiede zwischen realer und ätherischer Welt sind zuweilen, wie hier in der Kathedrale von Obervampir Zephon, sehr groß.

Sind Sie schon zu Beginn des Spiel ein Kraftmeier, steigt Ihre Macht im Spielverlauf ins schier Unermessliche. Sie können durch geschlossene Gitter gehen oder Wände hinaufklettern, lächelnd durch fließendes Wasser marschieren oder Glyphenzauber (Telekinese, Schallwellenangriff, Feuerangriff) aussprechen. Ein weiterer Verbündeter wird das namensgebende Soul Reaver. Dieses Schwert verbindet sich untrennbar mit Ihrem rechten Arm und wird Ihre fürchterlichste Waffe, die zudem im Spielverlauf immer mehr an Schlagkraft gewinnt.



Wenn Raziel Hunger hat, verschlingt er Seelen (die grüne Wolke). Dazu öffnet er seinen Umhang und saugt sie durch ein Loch in seiner Brust ein – Mahlzeit.

Kleine Designmängel

Die Speicherfunktion dagegen gehört zu den Ärgernissen des Programms – die Umgebung ist riesig. Bei jedem Neustart beginnen Sie in der Ursprungshöhle und müssen sich erst wieder mühsam in die aktuelle Kampfgegend vorarbeiten. Teleportations-Tore lindern diesen Mangel nur sehr ungenügend. Ein weiteres Ärgernis ist die Schwindsucht des Schwertes Soul Reaver in der materiellen Welt. Wenn Ihre Lebensenergie sinkt, löst sich der Reaver auf und erscheint erst

wieder bei Maximalgesundheit. Das führt zu ermüdenden Weltwechsel-Spielchen: in spirituelle Welt teleportieren, Energie aufladen, in materielle Welt wechseln, einen Treffer einkassieren, wieder in spirituelle Welt und so weiter. Es ist deshalb generell eine gute Idee, immer noch einen Speer als Zweitwaffe mit sich herumzutragen, soweit es möglich ist. (uh)



Schon relativ früh im Spiel stellt sich Ihnen Kain kurz entgegen; für Raziel ein schmerzhafter Tag.

UDO HOFFMANN

Es ist die Zeit der Antihelden: Nach dem Shadow Man betritt diesen Monat mit Raziel bereits die zweite Spielfigur die Szene, bei der man nicht weiß, ob man sich vor ihr fürchten oder mit ihr leiden soll. Gruselig natürlich die Speicherfunktion. Und das Orientierungsvermögen Ihres Vampirs muss in den riesigen Leveln dem eines Pfadfinders gleichen. Eine gewisse Anstrengung wird dann durchaus spürbar. Doch Pflock drauf – Sie bekommen auf jeden Fall viel Blut fürs Geld und eine dichte Atmosphäre noch dazu. Mit seiner originellen Story und seinen Ideen macht Soul Reaver eine sehr passable Figur. Und umfangreich ist es außerdem – wer dieses einfallsreiche Epos an einem einzigen Wochenende durchspielt, ist ein echter Held.

PRO & CONTRA

- ⊕ Ausgefallene Spielfigur
- ⊕ Umfangreich
- ⊕ Immer wieder neue Ideen
- ⊖ Schlechte Speicherfunktion
- ⊖ Kämpfe manchmal nervig
- ⊖ Riesige Level ohne Automap

Standpunkt

PCPLAYER

WERTUNG

Grafik	70
Einstieg	80
Steuerung	70
Sound	60
Komplexität	80
Multi-Player	-

SPIELSPASS 77