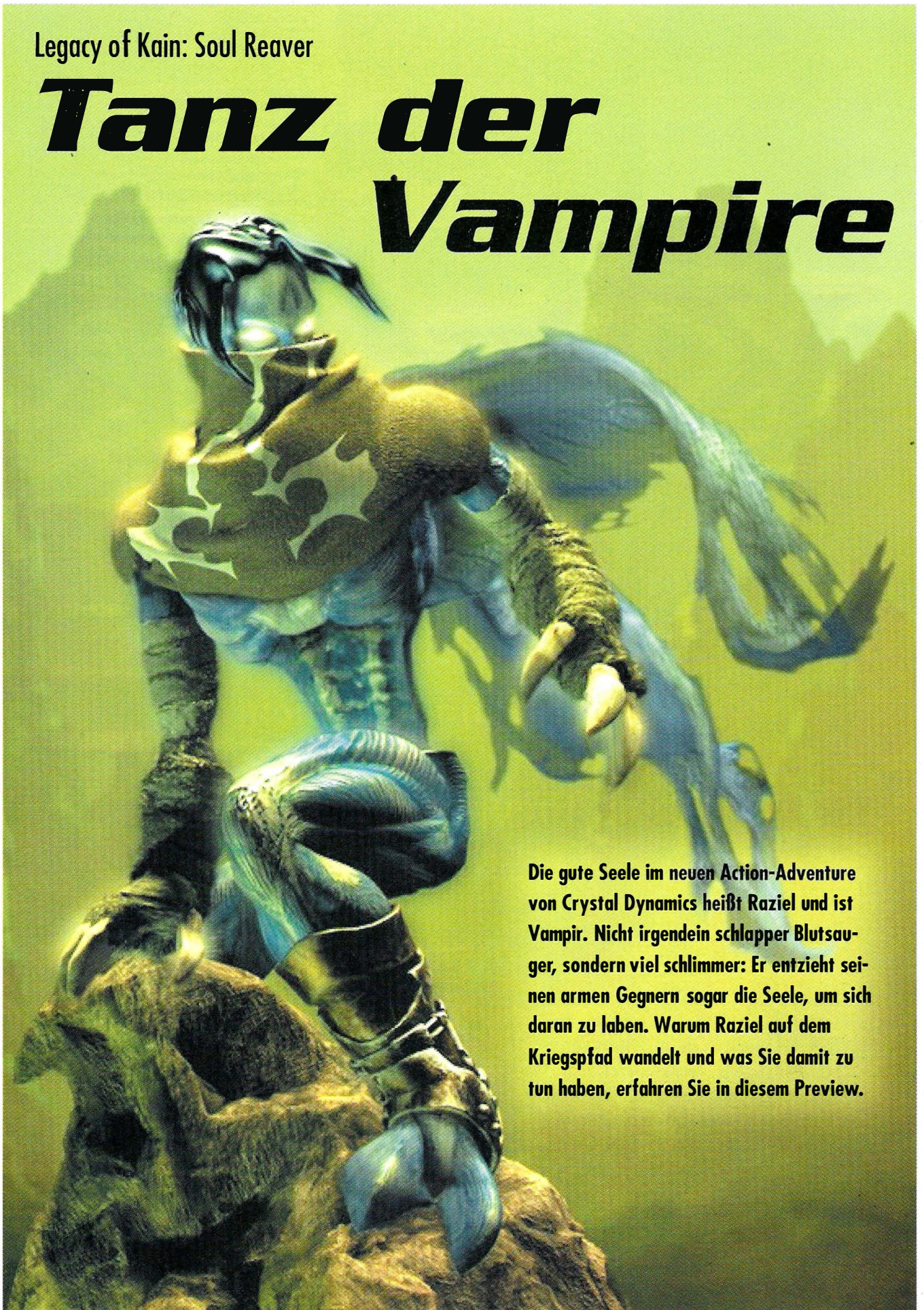


Legacy of Kain: Soul Reaver

Tanz der Vampire



Die gute Seele im neuen Action-Adventure von Crystal Dynamics heißt Raziel und ist Vampir. Nicht irgendein schlapper Blutsauger, sondern viel schlimmer: Er entzieht seinen armen Gegnern sogar die Seele, um sich daran zu laben. Warum Raziel auf dem Kriegspfad wandelt und was Sie damit zu tun haben, erfahren Sie in diesem Preview.



In der düsteren Welt von Nosgoth trifft Raziel auf eine Unzahl garstiger Monster, die noch dazu bevorzugt in Rudeln angreifen.

Erst waren es Regisseure wie John Carpenter, jetzt springen auch die Spieledesigner auf den neuen Trend auf: Vampire. Nach all den Draculas und Blades der Traumfabrik Hollywood erobern künftig Spiele wie *Vampire: The Masquerade* und *Legacy of Kain: Soul Reaver* die Festplatten. *Soul Reaver* ist der vielversprechende Nachfolger des wenig berauschenden *Legacy of Kain*, das Activision vor geraumer Zeit entwickelte und das diesmal von Crystal Dynamics produziert wird, die auch für die PlayStation-Version verantwortlich zeichnen. In der Rolle des Vampirs Raziel versuchen Sie in einem *Tomb Raider*-ähnlichen Spiel, den bösen Vampir-Lord Kain zu stürzen und sich an ihm für die angetane Schmach zu rächen. Neben superben Grafiken lebt *Soul Reaver* vor allem von der düsteren Atmosphäre und dem abwechslungsreichen Gameplay, das deutlich mehr zu bieten hat als etwa die Abenteuer der Lara Croft.

Körper und Geist

Die fesselnde Geschichte knüpft an den Vorgänger an, in dem der damalige Held Kain am Ende vor die Wahl gestellt wurde, sich selbst das Leben zu nehmen oder als Herrscher der Vampire weiterzuleben. In *Soul Reaver* erfährt der Spieler in einem aufwendig gerenderten Intro, daß Kain die Macht an sich riß und seitdem mit sechs auserwählten Vampiren das Reich Nosgoth regierte. Durch etwas magischen Einfluß sollten Kain und sein Hoher Rat in Übervampire transformieren – was einzig bei Raziel

wirklich gut funktionierte. Ihm wuchsen Flügel, die ihn zu etwas Besonderem machten und Kain dazu veranlaßten, sich seines gefährlichen Adjutanten zu entledigen. Raziel verlor dabei nicht nur die Flügel, sondern auch seine komplette untere Gesichtshälfte, weswegen er ständig seine geheimnisvoll wirkende Maske trägt. Natürlich ist der *Soul Reaver*-Held alles andere als gut gelaunt, als es ihm nach rund 1.000 Jahren gelingt, aus der Verbannung zu entkommen. An dieser Stelle kommen Sie ins Spiel: Raziel erreicht Nosgoth und muß sich erst mal zurechtfinden, denn in der langen Zeit seiner Abwesenheit hat sich einiges verändert. *Soul Reaver* besteht zu einem guten Teil aus Rätseln und dem Erforschen der geräumigen Levels, zu einem etwas kleineren Teil aus Kämpfen. Für die Puzzles haben sich die Entwickler etwas Besonderes einfallen lassen, denn Nosgoth ist in eine materielle und in eine spektrale Hälfte aufgeteilt. Raziel kann zwischen beiden Ebenen hin und her wechseln, woraufhin sich die ganze Optik auf dem Monitor langsam verändert. Die Landschaft beginnt, fließend neue Formen anzunehmen, Brücken aus Steininformationen wachsen wie von Zauberhand bewegt aus dem Boden oder es tun sich neue Durchgänge auf. Auch Raziel besitzt in beiden Welten andere Fähigkeiten, denn er kann beispielsweise in der spektralen Ebene nicht sterben, ist dort aber auch nicht so mächtig wie als übermenschlicher Vampir. Mit seiner überlegenen Körperkraft und den unnachgiebigen Krallen, die Raziel



Die abwechslungsreichen Animationen der Figuren sind sehenswert. Die knackige Steuerung läßt auch in den härtesten Kämpfen keine Probleme aufkommen.



Die Perspektive dieses Bildschirmfotos täuscht etwas: *Soul Reaver* spielt sich ähnlich wie *Tomb Raider*.



Raziels Angriffe werden oft von Lichteffekten untermalt. Seine Waffe, der *Soul Reaver*, entzieht den Gegnern die Seele.

einfach in die Steinblöcke schlägt, kann er sogar die herumstehenden tonnenschweren Quader so bewegen, daß er neue Abschnitte eines Levels erreicht. Je nach Situation muß der Spieler entscheiden, in welcher Ebene er kämpfen oder seinen Weg suchen will.

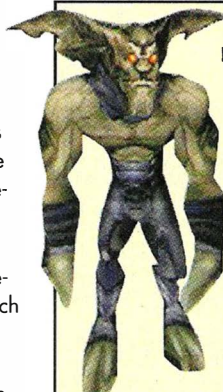
Pfahl der Qual

An Gegnern tummeln sich rund 20 verschiedene Unholde in Nosgoth, darunter zehn unterschiedliche Vampir-Gattungen. Raziel ist den meisten körperlich überlegen, da er

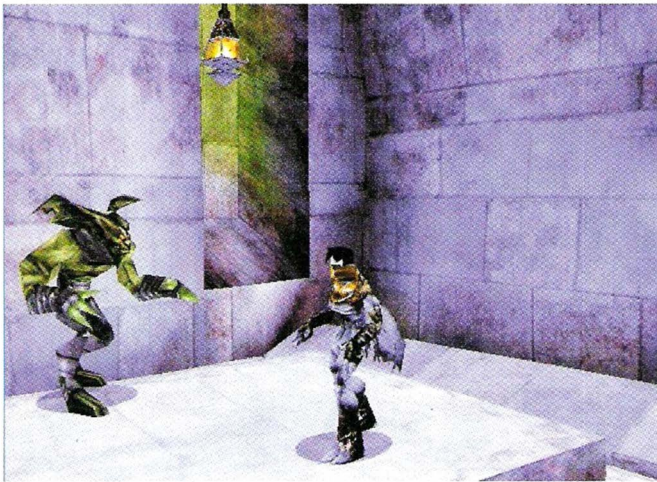
seine Stummelflügel zwar nicht mehr für lange Flüge, aber für große Sprünge einsetzen kann. Damit überwindet er größere Schluchten oder kann auf einen Felsvorsprung hüpfen, auf dem ihn seine Widersacher nicht mehr erreichen. Raziel besitzt nur eine einzige Waffe, nämlich den *Soul Reaver*, der während seiner Verbannung mit ihm verwachsen ist. Mit dessen Hilfe kann er seinen erlegten Gegnern die Seelen entziehen und sie zur Stärkung der eigenen Lebenskraft



BESTIEN MIT I.Q.



Crystal Dynamics hat die Künstliche Intelligenz im Spiel „*Predator AI*“ getauft. Für den Spieler bedeutet das, daß alle Gegner die Eigenschaft haben, möglichst in Rudeln anzugreifen, genauso wie Raubtiere in der Natur. Zusätzlich lernen die Gegner bestimmte Manöver des Spielers und verhalten sich entsprechend. Wenn Sie also bevorzugt mit einer bestimmten Sprung-Schlag-Kombination attackieren, müssen Sie sich nach etwa einem halben Dutzend Siegen etwas Neues einfallen lassen.



Obwohl viele der Gegner stärker als Razeel erscheinen, kann er sie leicht überwinden, indem er von der materiellen Welt in die Spektralwelt wechselt.



Vampirjäger heizen Razeel mit ihren Flammenwerfern ein. Der Untote kann durch Feuer oder Pfähle getötet werden.



Ohne Blut kann kein Vampir auf Dauer existieren, also muß auch Razeel seinem inneren Drang immer wieder nachgeben.

benutzen. So eignet sich der untote Held auch die speziellen Fähigkeiten der anderen Obervampire an, wenn er sie besiegt hat. Kann einer der Blutsauger beispielsweise schwimmen und tauchen, was gewöhnlichen Vampiren an sich nicht

möglich ist, besitzt Razeel nach seinem Sieg dieselbe Fertigkeit. Mit Hilfe von magischen Steinen erweitert der Vampir sein Waffenarsenal um allerlei Zaubersprüche, um so Feuerringe oder Erdbeben zu erzeugen, die verheerende Verwü-

stungen anrichten. Mit manchen dieser Steine wird der Soul Reaver um neue Fähigkeiten erweitert, die aber nicht für immer währen. Auch ohne diese Zusätze ist Razeel alles andere als hilflos, denn mit seinen messerscharfen Klauen richtet er furchtbare Wunden an Vampiren, anderen Monstren oder den wenigen Menschen an, die sich als Vampirjäger mit Flammenwerfern nach Nosgoth wagen. Und was mögen Vampire neben Sonnenlicht am wenigsten? Genau, wenn man ihnen einen Pfahl durchs Herz treibt. Selbstverständlich haben die Designer von Crystal Dynamix diese Hinrichtungsart im Level-Design berücksichtigt und viele spitze Kerzenleuchter, Fahnenstangen und dergleichen in den Räumlichkeiten plaziert. Mit einem speziellen Tastendruck reißt Razeel diese an sich und verwendet die überdimensionalen Zahnstocher zum Aufspießen seiner Häsher. Ist ein Kontrahent stark genug verwundet, setzt Razeel auf Wunsch des Spielers seinen finalen Angriff ein: Er packt das arme Opfer und kann es dann von sich werfen – entweder in tödliches Wasser, in eine tiefe Schlucht oder an einen Haken oder einen anderen spitzen Gegenstand an der Wand. Hat der Spieler gut gezielt, zappelt sein Widersacher noch kurz, um gleich darauf seine Seele dem nach Rache dürstenden Vam-

pir zu übergeben. Doch aufgepaßt: Die von Crystal Dynamics entwickelte „Predator AI“ soll dafür sorgen, daß die Gegner alles andere als leichte Opfer sind. Die Designer versprechen, daß die Monster in Gruppen jagen, Razeel umzingeln und vor allem die Taktik des Spielers lernen sollen. In *Legacy of Kain: Soul Reaver* werden Sie außerdem auf den einen oder anderen Charakter treffen, der nicht unbedingt ein Gegner ist. Diese Figuren können Ihnen im Verlauf des Spiels behilflich sein oder Sie empfindlich behindern, ganz abhängig von Ihrem früheren Verhalten.

Lebende Landschaft

Die von uns angespielte PC-Version enthielt zwar noch nicht alle Levels, dafür aber die meisten der aufwendigen Spezialeffekte wie farbiges Licht, Blitze, glühende Objekte und die morphende Landschaft, die wie ein lebendes Wesen wirkt. Je nachdem, welche 3D-Karte Sie besitzen, unterstützt die *Soul Reaver*-Engine Auflösungen bis zu 1.024x768 Pixeln. Die Steuerung ist ebenfalls so gut wie fertig und dürfte allen Besitzern von *Tomb Raider* bestens vertraut sein. Mit einem Gamepad oder der Tastatur dirigieren Sie Razeel durch die beklemmende Umgebung und lassen ihn gehen, laufen, springen, gleiten sowie Hechtrollen und Salti fabrizieren. Die akustische Untermauerung kann sich hören lassen: Ein düster-melancholischer Soundtrack verstärkt die beklemmende Atmosphäre, die Kampfgeräusche sind dem Genre entsprechend derb und die englische Sprachausgabe hervorragend. Um die Geschichte weiterzuerzählen, setzen die Designer abwechselnd gerenderte Animationen und Filmclips ein, die mit Hilfe der 3D-Engine erstellt werden. Ein Mehrspielermodus wird nicht enthalten sein.

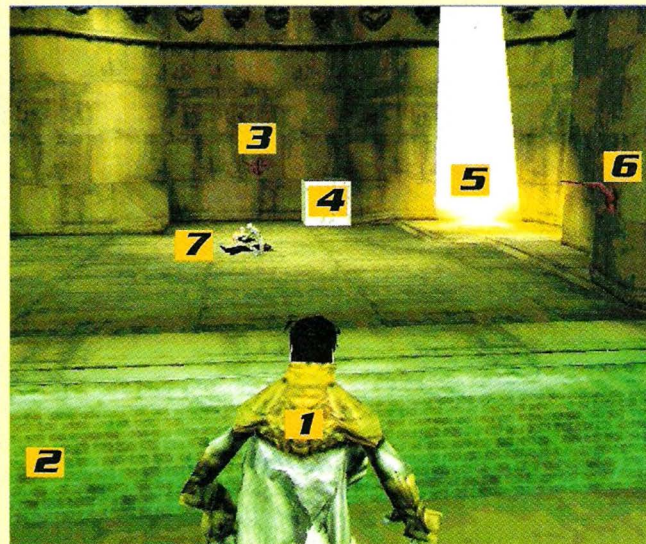
Florian Stangl ■

SO KÄMPFT EIN VAMPIR

1 Per Knopfdruck schalten Sie auf diese Sicht, um die Kamera in alle Richtungen zu schwenken. So analysieren Sie in Ruhe die Umgebung.

2 Razeel kann diesen gefährlichen Fluß mit Hilfe seiner Stummelflügel überqueren, doch für andere Kreaturen ist das Wasser tödlich.

3 Dieser praktische Haken läßt sich perfekt als letzte Ruhestätte für einen Gegner einsetzen, wenn Razeel ihn daraufwirft.



4 Dieser Steinblock ist nicht nur Zier, sondern kann von Razeel auch bewegt werden, um so einen neuen Abschnitt des Levels zu erreichen.

5 Vampire und Sonnenlicht – das verträgt sich nicht. Razeel muß aufpassen, um im Kampf nicht versehentlich in diese Ecke zu geraten.

6 Auch dieser vorstehende Stachel kann zu einer tödlichen Falle für Razeels Feinde werden.

7 Oft kämpfen Gegner auch untereinander, denn alle haben Hunger. Wenn Razeel wartet, bleibt nur noch ein Widersacher übrig.

FACTS

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Crystal Dynamics
Beginn	April '98
Status	Alpha
Release	Juni '99

Vergleichbar mit
Tomb Raider, Heretic 2