

The Outer Worlds

DIE ZUKUNFT VON GESTERN

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Private Division** Entwickler: **Obsidian** Termin: **2019**

Die beiden Fallout-Erfinder verbünden sich mit dem Rollenspiel-Hit-Studio Obsidian für ein ehrgeiziges Singleplayer-Projekt. Wir haben es exklusiv gesehen und mit den Machern gesprochen. Von Peter Bathge

Albert Hammond hatte recht. Als der Lockenkopf im Jahr 1972 seinen Hit »It Never Rains in Southern California« sang, ging es ihm eigentlich um Hollywood und wie angehende Schauspieler – vom Glanz der Filmmetropole angezogen – vergeblich auf den großen Durchbruch warten. Es sähe so aus, singt er, als würde es in Südkalifornien niemals regnen, aber in Wirklichkeit sei bei Weitem nicht alles eitel Sonnenschein:

*Seems it never rains in Southern California
Seems I've often heard that kind of talk before
It never rains in California, but girl,
don't they warn ya
It pours, man, it pours*

Doch in unserem Fall erweist sich Hammonds Songtext als im Wortsinn prophetisch. Genau 46 Jahre nach »It Never Rains in Southern California« sind wir nämlich tatsächlich im Süden Kaliforniens zu Gast beim Entwicklerstudio Obsidian Entertainment, um das neue Rollenspiel der Macher von Pillars of Eternity und Fallout: New Vegas zu begutachten – The Outer Worlds. Wochen vor der Ankündigung per Trailer auf den Video Game Awards sehen wir den genialen Kreativlingen hinter dem allerersten Fallout von vor 20 Jahren eine Stunde lang dabei zu, wie sie mit einer Mischung aus Borderlands, Mass Effect und natürlich Fallout all die von Bethesda und Bioware enttäuschten Singleplayer-Fans mit komplexen Quests und schwarzem Humor begeistern wollen.

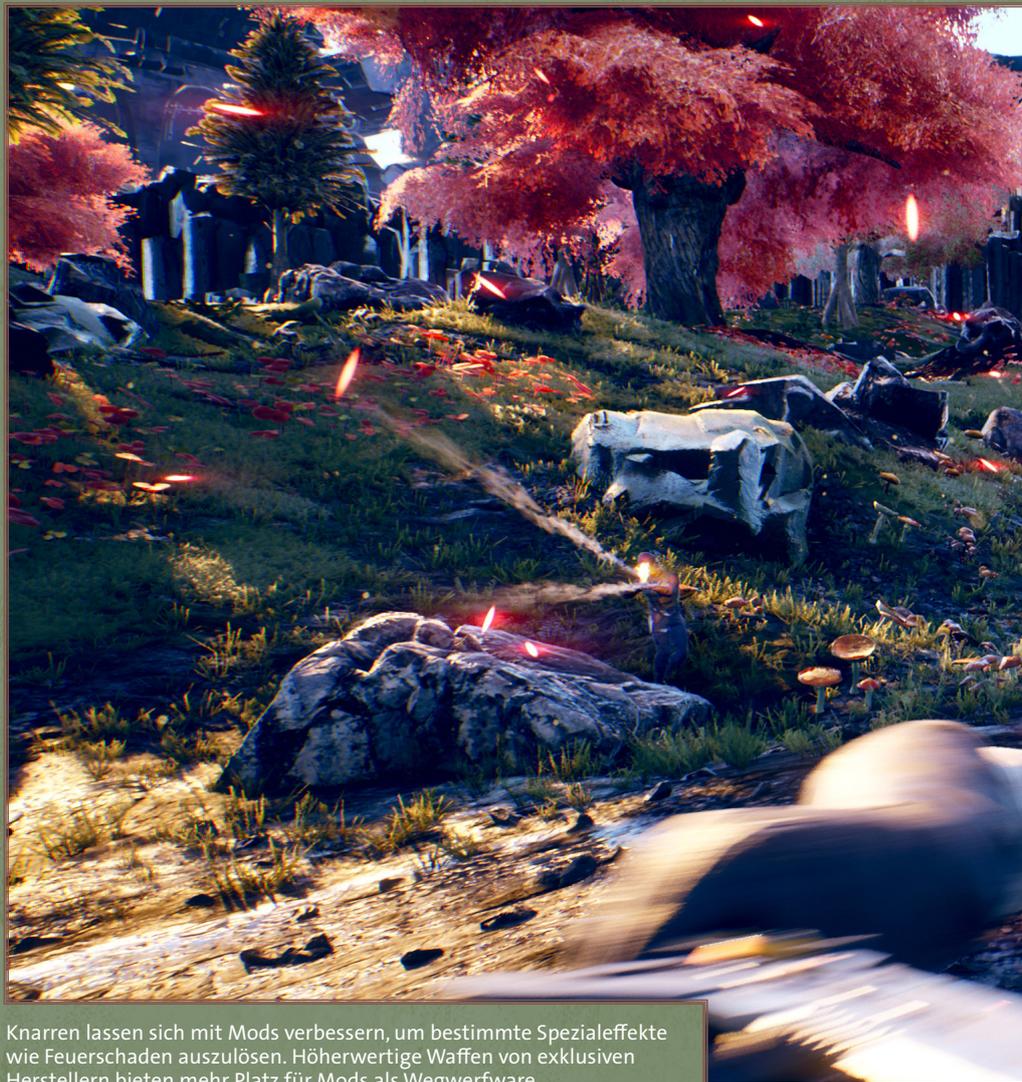
Wir wären gerne länger geblieben. Weil The Outer Worlds vielversprechend wirkt. Und weil draußen ein Wolkenbruch viele Tausend Liter Wasser über dem sonst so sonnigen Städtchen Irvine verteilte, Überschwemmungswarnungen und Verkehrscha-

os inklusive. In Südkalifornien regnet es nie? Nein, es schüttet, Mann, es schüttet! Aber hey, wer braucht schon Strand und Sonne, wenn er dafür die Zukunft der Rollenspiele sehen darf? Selbst wenn die betont altmodisch daherkommt ...

Von den Machern von Fallout

Timothy »Tim« Cain und Leonard Boyarsky teilen sich bei The Outer Worlds die Rolle des Game Directors, und die beiden – darf man das so sagen? – haben schon ein paar Jährchen auf dem Buckel. Zumindest in der Spielebranche, schließlich arbeiten sie seit

25 Jahren zusammen an Rollenspielen. Erst erfanden sie Fallout bei Interplay, dann entstanden bei Troika Games der Geheimtipp Arcanum und das legendäre Vampire: The Masquerade – Bloodlines. Ihr neues Projekt teilt viele Qualitäten mit den alten Hits, auf den ersten Blick sind zum Beispiel die Parallelen zur Fallout-Serie extrem auffällig. Doch echtes Oldschool mit isometrischer Perspektive, Rundenkämpfen und viel unvertontem Text wie etwa bei Divinity: Original Sin 2 ist hier nicht mehr erwünscht. Bei The Outer Worlds setzt Obsidian auf die ein bisschen neuere, nicht ganz so alte Schule.



Knarren lassen sich mit Mods verbessern, um bestimmte Spezialeffekte wie Feuerschaden auszulösen. Höherwertige Waffen von exklusiven Herstellern bieten mehr Platz für Mods als Wegwerfware.

Klares Vorbild ist Fallout: New Vegas, das nun auch schon wieder acht Jahre alt ist.

Das heißt: The Outer Worlds nutzt 3D-Grafik, Echtzeitkämpfe wie in einem Shooter, und ihr spielt es aus der Ego-Perspektive (es gibt keine Third-Person-Kamera). Doch statt wieder eine postapokalyptische Endzeitvision wie damals in Fallout zu entwerfen (Boyersky ersann etwa den ikonischen Vault Boy), hat das Setting von The Outer Worlds seine Wurzeln in der Science-Fiction. Oder genauer: in der Retro-Science-Fiction.

Weltraum™

In der Zukunft von The Outer Worlds haben kapitalistische Unternehmen die Kontrolle über das Halcyon-System ergriffen, eine Kolonie der Menschheit fern der Erde. Das dortige Terraforming hat zwei bewohnbare Himmelskörper hervorgebracht: Der Mond Terra 1, auch Monarch genannt, ist ein wildes, von Monsterhorden verseuchtes Ödland mit tiefen Gräben und elektromagnetischen Stürmen. Terra 2 sieht dagegen aus wie eine der hübscheren Zufallswelten aus No Man's Sky, hier gibt's saftig grüne Wiesen, bunte Bäume und lauschige Täler.

Der optische Stil ist dabei an das sogenannte »Golden Age of Science Fiction« angelehnt, eine literarische Periode zwischen 1938 und 1946 in den USA, in der Helden wie Flash Gordon oder Buck Rogers entstanden. Der Look ist inspiriert von den Covern dieser (oft reichlich trashigen) Romane und Comics. Besonders deutlich wird das bei den Logos der allgegenwärtigen Konzerne.

Egal ob in ländlichen Gegenden mit kleinen Siedlungen (die machen den Großteil der Spielwelt aus), auf Raumstationen, in Weltallgefängnissen oder in der prächtigen Metropole Byzantium: Überall im Halcyon-System ringen Werbetafeln um Aufmerksamkeit. »Die Konzerne haben hier eine Blankovollmacht«, erklärt Leonard Boyarsky die Gedanken hinter dem Szenario. Allmächtige Gesellschaften wie der Pharmahersteller »Auntie Cleo« haben gegensätzliche Interessen zu den oft armen Siedlern. »Spacer's Choice« verkauft allen möglichen Krempel minderer Qualität, »Hammer Smith« stellt High-End-Waffen her, um sich der feindseligen Fauna auf Monarch und den nicht weniger feindseligen Banditen in den unzivilisierten Gegenden von Terra 2 zu erwehren.

»Jeder Mensch hier arbeitet für eine Firma, und sie bestimmt jeden Aspekt seines Lebens«, verrät Tim Cain. »Es gibt [in The Outer Worlds, Anm. d. Red.] keinen Sexismus oder Rassismus, aber alles dreht sich darum, für wen du arbeitest. Die Leute urteilen anhand deines Jobs über dich.« Und mit ihrer Meinung halten die Menschen in den Kolonien nicht hinterm Berg und äußern sich gerne abschätzig über Produkte und Mitarbeiter anderer Konzerne.

Wer ist in dieser Welt der Hochglanzplakate und Werbesprüche noch wirklich unabhängig? Na, der Spieler natürlich! Oder besser sein Avatar, denn der ist zu Beginn ein unbeschriebenes Blatt, schlummerte er doch zusammen mit dem Rest der Siedler auf seinem havarierten Raumschiff satte 70 Jahre lang im Kälteschlaf. Ein verrückter Wissenschaftler taut den Helden auf und schickt ihn auf die Suche nach weiteren Chemikalien, um auch den Rest der Besatzung wiederzubeleben. Gleichzeitig sollt ihr herausfinden, was hinter dem Unfall des Raumers steckt und wie das Ganze mit einer größeren Bedrohung für die Bewohner von Halcyon zusammenhängt.





Auf dem lebensfeindlichen Mond Monarch geht es ruppig zu; die Konzerne bezeichnen alle Siedler hier pauschal als Banditen.

S.P.E.C.I.A.L.-Skills

Euren Avatar erstellt ihr zu Beginn im Charaktereditor. Das Aussehen legt ihr detailliert fest (Narben, Haarfarbe und so weiter), zu sehen gibt es den Charakter von außen jedoch nur im Inventar, und wenn ihr eine halbe Minute lang keine Taste drückt, dreht sich die Kamera wie in Rockstar-Spielen automatisch in der Außenansicht um euren Helden. Was ihr nicht festlegt? Die Stimme des Protagonisten, denn er oder sie hat keine – das wäre »zu einschränkend«, findet Game Director Boyarsky.

Die inneren Werte zählen in The Outer Worlds dafür umso mehr, ihr bestimmt sechs Attribute wie Stärke und Intelligenz. Die haben Auswirkungen auf eure Startfertigkeiten, von denen ihr zwei als Schwerpunkte eures Charakters definiert, etwa Medizin, Schlösser knacken, Technik oder

Wissenschaft. Im Spielverlauf steigert ihr die Skills bis auf den Maximalwert 100, alle 20 Zähler schaltet ihr einen Bonus frei.

Skillpunkte gibt es bei jedem Stufenaufstieg, nur alle zwei Levels dürft ihr einen neuen Perk auswählen. Diese besonderen Charakter-Boni funktionieren genau wie in Fallout und geben euch etwa einen Buff auf Kampffähigkeiten, wenn ihr allein ohne Gefährten unterwegs seid.

Absichtlicher Makel

Klingt für Fallout-Fans alles ziemlich vertraut, oder? Na klar, Leonard Boyarsky und Tim Cain kennen sich als Gründungsväter der Serie nun mal bestens mit den Prinzipien der postapokalyptischen Rollenspiele aus und nutzen diese auch für ihr neues Projekt The Outer Worlds. Das kann man als innovationslos bemängeln, aber zumindest

eine Neuerung hat das Spiel dann doch: Im Spielverlauf bekommt ihr automatisch die Möglichkeit, bestimmte Schwächen oder Makel für euren Charakter zu übernehmen. Das ist rein optional und basiert auf eurem Spielerlebnis. Erleidet ihr etwa stets viel Schaden durch eine bestimmte Gegnerart, bietet euch das Spiel an, diese Schwäche permanent zu machen: Wann immer ihr fortan auf diesen Feindtyp trifft, sinken eure Charakterwerte für kurze Zeit. Dafür gibt's aber einen zusätzlichen Perk-Punkt als Ausgleich, mit dem ihr euren Helden in einem anderen Bereich verbessern könnt. Maximal lassen sich so fünf Schwächen anhäufen, sie sind (im Gegensatz zu Perks und Skills, die ihr per Respec-Option nachträglich neu verteilen dürft) permanent und umfassen auch Phobien wie Angst vorm Dunkeln. Andere Makel machen euren Avatar empfindlich für Feuerangriffe oder erhöhen den Fallschaden bei Stürzen aus großer Höhe.

Sechs Freunde und ein Raumschiff

Sechs Begleiter hat Obsidian für eure Rollenspiel-Party in The Outer Worlds bereits bestätigt, es soll sich um ausgearbeitete Charaktere mit jeweils eigenen Hintergrundgeschichten, Motivationen und Companion-Quests handeln. Vorgestellt wurden mit Felix und Ellie aber nur zwei, auf den ersten Blick wenig bemerkenswerte Persönlichkeiten. Maximal zwei Gefährten begleiten euch gleichzeitig, das erinnert ebenso wie das Auswählen der Party an Mass Effect. Die Begleiter laufen brav hinter euch her und reden nicht nur miteinander, sondern mischen sich auch in Gespräche mit NPCs ein.



Byzantium ist die größte Stadt in The Outer Worlds und besonders prächtig, hier geben sich die Eliten dem Müßiggang hin.

Das kenn' ich doch aus Fallout!



LOOT: Ja gut, jede Menge Beute gibt es in nahezu jedem Rollenspiel, nicht nur in Fallout. Auffällig ist aber, dass wir auch hier zum Beispiel die Klamotten des Widersachers mopsen können. Und natürlich hat alles ein Gewicht, das wir im Auge behalten müssen.



ZIELCOMPUTER: In Fallout heißt das automatische Zielsystem VATS, seinen Namen in The Outer Worlds kennen wir noch nicht. Es funktioniert leicht anders (Zeitlupe statt Stillstand), Gliedmaßen müssen wir von Hand anvisieren. Es kostet aber Energie (Balken links oben).



DIALOGUE: Das Charakterwert-unterstützte Dialogsystem kennen wir zum Beispiel aus Fallout: New Vegas. Hier können wir versuchen, Professor Crane einzuschüchtern. Ob das funktioniert, hängt dann allein von unserem entsprechenden Wert ab, Glück ist nicht im Spiel.



COMPUTER: Für die einen sinnvolles Spielelement, für die anderen einfach nur nervig – Computer gehören in einem Quasi-Fallout einfach dazu. Hier fluten wir damit einen Hangar mit Gas. Noch ist nicht klar, ob es auch ein Hacking-Minispiel geben wird.



ADA: Der Schiffcomputer ADA ist sozusagen der Pip Boy von The Outer Worlds, nur dass wir ihn eben nicht am Arm tragen. ADA hilft bei der Navigation durch das All und stellt den Kontakt mit den einzelnen Siedlungen auf den Planetenoberflächen her.



PERKS: Analog zu den aus dem Vorbild bekannten Perks wie »Einsamer Wanderer« gibt es jetzt Flaws, also Fehler, für die wir uns bewusst entscheiden und die den Schwierigkeitsgrad erhöhen. Als Ausgleich gibt es einen zusätzlichen Perk-Punkt.

Im schlimmsten Fall verlassen sie die Party (zumindest zeitweise), wenn ihnen eure Entscheidungen nicht passen – dann müsst ihr sie im Gespräch erst wieder davon überzeugen, euch eine zweite Chance zu geben. Im Rahmen ihrer persönlichen Nebenmission wählt ihr, ob ihr den Begleitern helfen möchtet oder sie korrumpiert. Zeit für Grundsatzdiskussionen mit euren Kumpels habt ihr

genug, denn wenn ihr nicht gerade auf einer Mission unterwegs seid, lungern sie mit euch auf eurem Raumschiff herum. Das bekommt ihr im Lauf des ersten Akts, und hier hat jeder Gefährte sein eigenes Quartier, und es gibt Stauraum für überzählige Gegenstände, die ihr wegen der Gewichtsbeschränkung nicht im Inventar mit euch herum-schleppen wollt. Selber steuern dürft ihr

den Raumer übrigens nicht, das erledigt die Künstliche Intelligenz ADA. Geschicklichkeitsfordernde Dogfights im Weltall braucht ihr ebenfalls nicht zu erwarten.

Nebenbei managt ihr bei Stufenaufstiegen eurer Begleiter auch noch deren Perks in einem individuellen Talentbaum (ihre drei favorisierten Skills steigen automatisch) und weist sie an, bestimmte Waffen und

Publisher-Wirrwarr: Obsidian, Microsoft & Private Division

Im November 2018 hat Microsoft Studios Obsidian Entertainment zu 100 Prozent übernommen, zusammen mit Wasteland-2-Entwickler Inxile Entertainment soll das Studio künftig Titel für den Xbox-Konzern entwickeln. The Outer Worlds erscheint aber nicht über Microsoft, sondern über Private Division. Wer das nun wieder ist? Private Division wurde 2017 als neues Label von Take 2 Interactive gegründet (zu dem etwa auch 2K Games und die GTA-Macher von Rockstar Games gehören), der Publisher hat etwa auch Ancestors von Patrice Desilets im Programm. Die Microsoft-Übernahme hat laut Obsidian keinerlei Einfluss auf die Fertigstellung von The Outer Worlds. Zwischen 75 und 80 Mitarbeiter des Studios werkeln an dem SciFi-Rollenspiel, die restlichen knapp 100 Angestellten widmen sich der Fertigstellung des dritten und letzten DLCs für Pillars of Eternity 2 sowie einem noch geheimen Microsoft-Projekt.



Rüstungen zu verwenden, wobei die NPCs jeweils eine Lieblingsknarre haben. Die kommen immer dann zum Einsatz, wenn ihr einen Gefährten-Spezialangriff ordert. Eine Abklingzeit sorgt dafür, dass ihr diese mächtigen Attacken, etwa einen Wrestling-Sprung-

angriff von Felix, nicht ohne Unterlass einsetzt – die Balance bedankt sich.

Schießen und schlagen

The Outer Worlds präsentiert sich im Ge-
fecht wie ein Ego-Shooter, allerdings gibt's

auch Nahkampfaffen. Euch stehen Hämmer, Energiedolche, elektrifizierte Schlagstöcke oder böse leuchtende Sicheln zur Auswahl, daneben gibt's das übliche Sortiment an Schrotflinten, Flammenwerfern, dicken Plasma-MGs, Revolvern sowie Sturm- und Scharfschützengewehren. Dazu kommen abgefahrene Prototypen wie zum Beispiel ein Schrumpfstrahler.

Hiebe wie Schüsse lassen sich für einen starken Angriff aufladen. Neue Waffen findet ihr in der Umgebung, bei besiegten Gegnern, oder ihr erhaltet sie als Quest-Belohnung; ähnlich wie in einem waschechten Action-Rollenspiel haben die Bleispritzen und Nahkampfwerkzeuge eine Stufe und werden mit der Zeit obsolet.

Qualitätsware von hochwertigeren Herstellern teilt nicht nur mehr aus und bietet zusätzlichen Platz für Mods, die Zusatzeffekte wie Blitz- und Feuerschaden mit sich bringen und Rückstoß oder Magazingröße beeinflussen. Nein, sie nutzt sich auch weniger schnell ab. Denn alle Ausrüstungsgegenstände im Spiel müssen regelmäßig repariert werden, entweder beim Händler oder mit der entsprechenden Fertigkeit.

Besser ballern dank Drogen

Feuert ihr auf Getier wie Rieseninsekten, gefräßige Raptidon-Echsen oder Sicherheitsro-



Der Planet Terra 2 erinnert optisch an so manche Welt aus No Man's Sky. Im Gegensatz zum Weltraumspiel von Hello Games werden die Umgebungen aber nicht prozedural generiert, sondern sind alle handgebaut.

boter und menschliche Widersacher, steigen in The Outer Worlds Schadenszahlen über deren Köpfen auf, das kennt man aus Borderlands. Abschalten lassen sich die derzeit nicht; Obsidian hält sie für eine wichtige Hilfe, um den Charakterfortschritt und die Effektivität der gewählten Waffe darzustellen. Verlorene Gesundheit am eigenen Charakter stellt ihr per Inhalator wieder her: Damit jagt ihr euch mit einem fetten Blasebalg heilende Dünste in die Lungen. Alternativ stehen mit hohem Medizin-Skill auch Slots für härtere Drogen zur Wahl, die bestimmte Attribute und Fertigkeiten kurzzeitig erhöhen.

»In diesem Spiel gibt es eine Menge Drogen, die ihr nehmen könnt«, bemerkt Tim Cain mit fast schon väterlichem Stolz. Sein Co-Game-Director Leonard Boyarsky fügt hinzu: »Wir sagen nicht, ob das gut oder schlecht ist.« Tim: »Genau, wir erlauben uns kein Urteil darüber, wie ihr das Spiel spielt.« Leonard: »Ach ja, Zigaretten gibt es auch.« Tim: »Damit schießt du besser.«

Zeit für eine Pause

Medikamente und Psychopharmaka haben auch Einfluss auf die Energieleiste eures Helden. Diese bestimmt in The Outer Worlds, wie lange und oft ihr die einzige Spezialfähigkeit des Spiels nutzen könnt: die an das aus Fallout bekannte V.A.T.S. an-



Statt einer »echten« Open World bietet The Outer Worlds mehrere große Gebiete mit Erkundungsmöglichkeiten abseits des Hauptweges.

gelehnte Zeitlupenfunktion. In diesem Modus könnt ihr Gegner leichter anvisieren und einzelne Gliedmaßen unter Beschuss nehmen, was für einzigartige Effekte sorgt. So humpelt ein ins Bein geschossener Feind etwa, oder ihr schießt einen Arm in Brand.

Wenn ihr euch im Zeitlupenmodus bewegt oder Schüsse abgibt, leert sich die automatisch auffüllende Energieleiste rapide, und das Spiel wechselt schnell zurück in die Echtzeit; wer still stehen bleibt, hat länger was von dem nützlichen Effekt. Perks verlängern die Dauer der Zeitlupe. Auch eure Skills haben Einfluss auf die Leistung im Kampf, sie erhöhen etwa den Schaden der Waffen.

Wer am liebsten aus dem Hinterhalt heraus agiert, der freut sich über ein im Vergleich zu Fallout: New Vegas rundum erneuertes Schleichsystem, das jetzt wie in der Dishonored-Serie funktioniert und auf Sichtlinien basiert. Geht ihr in die Hocke (hinlegen klappt nicht), taucht über den Köpfen argloser Feinde eine Anzeige auf, die sich füllt, je länger ihr in ihrem Sichtfeld verweilt, bis die Kerle schließlich Alarm schlagen.

Wir müssen reden

Das zweite große Standbein von The Outer Worlds sind neben den Gefechten die Dialo-

ge. Ihr könnt Gesprächspartner mit dem entsprechenden Skill belügen, einschüchtern oder überreden. Wie in Pillars of Eternity 2 kann dabei ein Gefährte aushelfen, sofern er einen höheren Wert hat als der Held.

Die Gespräche selbst laufen exakt so ab, wie man das aus Obsidians Fallout: New Vegas kennt. Die NPCs sollen diesmal aber noch stärker auf vergangene Ereignisse eingehen und eure Taten kommentieren. Wer sich noch an die einzigartigen Dialogoptionen der vom Wahnsinn befallenen Malkavianer in Vampire: The Masquerade – Bloodlines oder die Texte für besonders dumme Charaktere in Fallout 1+2 erinnert, den wird es freuen, dass Obsidian diesen Mehraufwand abermals nicht scheut. Genauso wie intelligente Figuren so manch clevere Antwort auswählen dürfen, bekommen brotdumme Avatare selten dämliche Reaktionen spendiert. Klasse: Auch eure Begleiter halten euch in solch einem Fall für ziemlich blöde (zu Recht!) und gehen darauf ein.

Gar nicht doof finden wir dagegen, was Obsidian in Sachen spielerischer Freiheit für The Outer Worlds verspricht. Es soll ein Sandbox-Rollenspiel werden, »mit offenem Ende«, wie Tim Cain betont. Nahezu jede Mission wird optionale Ziele und unter-



Euer Raumschiff lenkt ihr nicht selbst, KI-Helferlein ADA steuert automatisch Weltraumstationen an und benachrichtigt euch über Notrufe aus den Kolonien, die auf neue Nebenmissionen hinweisen.

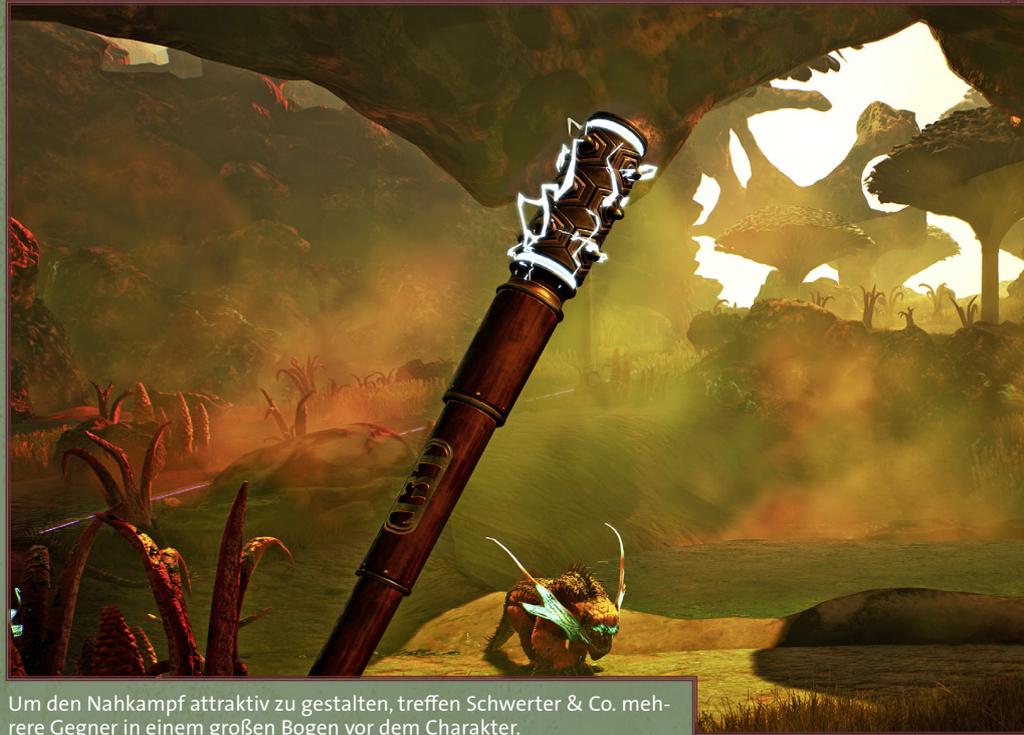


Peter Bathge
@GameStar_de



Genau das wollen Rollenspieler: Kein Game as a Service, keinen aufgezwungenen Mehrspielermodus, stattdessen eine Welt zum Eintauchen, gemacht für Singleplayer-Fans, mit NPCs zum Liebhaben (wenn auch nicht zum Lieben machen), gewichtigen Entscheidungen, hohem Wiederspielwert und – Kollege Michael Graf wird mir da zustimmen – Raumschiffen. Raumschiffe sind eh immer super. The Outer Worlds könnte mit Warp-Geschwindigkeit in die Herzen der Spieler sausen. Im Rückblick hätte ich Obsidian aber gern erst später besucht. Und das nicht nur, um den monsunartigen Regenfällen zu entgehen. Sondern weil dann The Outer Worlds vielleicht schon in einer weiter fortgeschrittenen Version zu sehen gewesen wäre, deren Schauwerte dem charmanten Vortrag der Doppelspitze Cain-Boyarsky gerecht werden. So aber kam ich leicht enttäuscht aus der Pressevorführung: The Outer Worlds wirkt auf mich zurzeit noch ein bisschen mutlos, ein bisschen zu sehr auf die Vergangenheit bezogen, ein bisschen innovationsarm. Mir fehlen besonders die aktiven Kampffähigkeiten, die in einem Science-Fiction-Szenario doch eigentlich Pflicht sind. Ob bionische Kräfte wie in Mass Effect, Pseudo-Magie der Marke Bioshock oder Schilde und Geschütztürme à la Borderlands – irgendwas in der Richtung hätte dem Spiel gutgetan, denn bisher wirken die Gefechte wie der schwächste Part von The Outer Worlds. Dass ausgerechnet darauf bei der Präsentation ein Fokus lag, ist natürlich ungünstig.

Aber gut: Gespielt habe ich The Outer Worlds noch nicht. Daher kann ich auch noch kein abschließendes Fazit zu Story und Charakteren ziehen. Allerdings hat mich auch hier die Präsentation auf hohem Niveau enttäuscht: Was nun abseits der coolen Artworks so besonders am Szenario ist, welche irren Charaktere mich auf meinem Abenteuer begleiten, und wie sich The Outer Worlds von der eindeutigen Inspirationsquelle Fallout abgrenzt, das konnten mir Cain & Co. noch nicht schlüssig erklären. Versöhnlich gestimmt hat mich aber der kurze Blick auf Byzantium: Die Stadt der Eliten sieht viel imposanter aus als die im Video gezeigte Siedlung, und ich reibe mir in Erwartung der verzweigten Quests, Fraktionen und Lösungsmöglichkeiten schon die Hände. Die Zukunft der Rollenspiele wartet hier wohl nicht, aber alle Zeichen deuten darauf hin, dass The Outer Worlds ein solides Solo-RPG abseits der 2D-Oldschool-Welle wird. Und ein solches vermisst in Zeiten von Online-Abweichern wie Fallout 76 und Anthem neben mir ja sicher noch der ein oder andere Spieler.



Um den Nahkampf attraktiv zu gestalten, treffen Schwerter & Co. mehrere Gegner in einem großen Bogen vor dem Charakter.

schiedliche Routen zum Ziel haben. Ihr könnt um Hilfe bittende NPCs bei ihren Feinden verpeifen oder sie einfach umbringen. Solche Entscheidungen haben immer Auswirkungen, die manchmal erst Stunden später offensichtlich werden, etwa wenn wir einen Forscher wiedertreffen, dem wir zuvor geholfen haben. Mehrere Endsequenzen gibt es natürlich auch.

Unterschiedliche Fraktionen sorgen für zusätzliche Würze. Mit wem wir zusammenarbeiten, liegt ganz bei uns: Katzbuckeln wir vor einem der großen Konzerne, schließen wir uns den als Anarchisten und Banditen geltenden Bewohnern des unwirtlichen Mondes Monarch an, helfen wir den Kolonisten auf Terra 2 oder gehen wir unseren eigenen Weg? Ein Punktesystem wie in Fallout: New Vegas zeigt an, wie gut wir bei den diversen Gruppierungen dastehen, was die Auswahl der Quests beeinflussen wird.

Technik, die nur so halbwegs begeistert

Habt ihr mitgezählt, wie oft wir in diesem Text schon Fallout: New Vegas erwähnt haben? Auflösung: ganz schön oft. Die Parallelen zum alten Obsidian-Titel sind aber nun mal frappierend. Doch zum Glück gibt es einen großen Unterschied bei The Outer Worlds: Das Rollenspiel setzt nicht mehr auf Bethesdas alte Creation-Engine; ein Grund für den desolaten technischen Release-Zustand von New Vegas. Stattdessen hat sich Obsidian bei The Outer Worlds für die moderne Unreal Engine 4 entschieden.

Die zaubert bereits jetzt (das Spiel befindet sich momentan im Alpha-Zustand) sehr hübsche Landschaften auf den Bildschirm mit (hauptsächlich kosmetischem) Tag-Nacht-Wechsel und vielen kleinen Tierchen, die auf Terra 2 durchs Unterholz kriechen. Dadurch wirkt die Welt bereits um einiges lebendiger und optisch interessanter als die



Der letzte Gegner einer Gruppe von Feinden beißt in stylischer Zeitlupe ins Gras – auch das kennen wir aus den 3D-Fallouts.



Mojave-Wüste in Obsidians Fallout-Ableger. Wahrlich imposant sieht The Outer Worlds aber nicht aus, besonders die Gesichter der laut Obsidian so wichtigen Charaktere machen noch einen recht leblosen Eindruck,

auch wenn sich ihre Augen mal vor Überraschung weiten oder sie sich während des Gesprächs am Kopf kratzen.

Auch wenn Obsidian sehr zufrieden mit dem neuen Technikunterbau scheint, eine zusammenhängende, frei begehbare Spielwelt stemmt die Unreal Engine 4 dann doch nicht; The Outer Worlds ist folglich kein Open-World-Rollenspiel. Stattdessen wählt ihr im Raumschiff Landezonen aus, zu denen euch KI-Pilotin ADA hinkarrt, beim Gebietswechsel gibt es dann Ladezeiten. Immerhin: Viele Gebäude lassen sich ohne das Starren auf einen Ladebildschirm betreten.

Das Leveldesign setzt dem ersten Eindruck nach auf größere Hub-Areale, die wie breite Schläuche aufgebaut sind: Ein klar ersichtlicher Weg führt zur nächsten wichtigen Location, aber rechts und links gibt es einige versteckte Höhlen und zusätzliche Orte, die auf Entdecker warten. An einmal besuchte Orte kann man zurückkehren, die Schnellreisefunktion wird nach dem ersten Besuch bei einer Location freigeschaltet.

Starker Held, starke Gegner

Teilweise setzt das Spiel auf sogenanntes »Levelscaling«, um Gegner an die Stufe des Helden anzupassen. Aber es gibt auch manche hochstufige Gebiete, in denen ihr zu Beginn mit eurem Stufe-3-Charakter einfach

keine Chance habt. Drei Schwierigkeitsgrade stehen in The Outer Worlds zur Auswahl. Wer auf eine Herausforderung steht, kann sich das Spiel mit den Charakterschwächen noch schwieriger machen.

Aber The Outer Worlds hat es so schon schwer genug. Auch wenn Szenario und Atmosphäre einen vielversprechenden Eindruck machen, kann das bisher gezeigte Gameplay noch nicht mit herausragend vielen Besonderheiten punkten. Egal ob Borderlands, Bioshock oder Fallout: Irgendwie hat man all das, was The Outer Worlds bietet, schon mal woanders gesehen.

Bleibt also zu hoffen, dass das Designer-Duo Tim Cain und Leonard Boyansky noch ein Ass im Ärmel hat, um The Outer Worlds bei der Veröffentlichung im Jahr 2019 aus der Masse herausstechen zu lassen. Obwohl ... so viel Konkurrenz in Sachen hochwertige Singleplayer-Rollenspiele gibt es dann auch wieder nicht – Cyberpunk 2077 mal ausgenommen, denn das spielt eh in einer anderen Liga und kommt vermutlich auch später.

Wer also Wert legt auf eine spannende Story, gewichtige Entscheidungen mit Konsequenzen und viele Dialoge mit hoffentlich interessanten Charakteren, der wird bei The Outer Worlds genau das finden, was viele Rollenspieler zuletzt schmerzhaft vermissen: ein echtes Fallout. Nur eben im Weltraum. ★

HELLO
WORD &
PLAY!

fontane.
200

Become a Game Designer
und zock dein eigenes Game!

www.word-and-play.de  



>>#GameFestival
01.-03. August 2019

>>#GameCamps
01.-10. Juli 2019
05.-14. August 2019