

Outward

GOTHIC LÄSST GRÜSSEN



Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Nine Dots Studio** Termin: **26.3.2019**

Die Landschaften in Outward sind echte Hingucker, wenn man nicht zu genau hinschaut.

Neues Rollenspiel-Futter: Outward will eine riesige Spielwelt, Koop, Freiheit und gnadenlose Hardcore-Mechaniken kombinieren. Das Ergebnis erinnert ein wenig an Gothic, mit allen Ecken und Kanten.

Von Dimitry Halley

Outward wird es nicht leicht haben. Das Rollenspiel-Projekt, das von nicht mal einem Dutzend Menschen entwickelt wird, ist grafisch nicht auf der Höhe der Zeit, spielt sich ungelenkt, präsentiert seine Story durch trockene Texte und kitzelt euren Frust mit einem ungnädig hohen Schwierigkeitsgrad. Trotzdem noch da? Gut, denn duldsamen Rollenspiel-Liebhabern könnte hier durchaus ein wertvolles Kleinod ins Haus stehen, das einen ähnlichen Charme wie Gothic versprüht. Dieses »könnte« steht allerdings noch dick und fett im Konjunktiv, denn unsere Anspiel-Session von Outward dauerte beileibe nicht lang genug, um einen umfassenden Eindruck vom Spiel zu bekommen. Aber immerhin: Wir haben uns ein paar Stündchen in den großen Hub-Welten herumgetrieben, den Koop-Modus ausprobiert, fleißig gekämpft und unserem Entdeckerdrang nachgegeben. Klären wir mal die

grundlegende Frage zuerst: Was ist Outward? Im Spiel landet euer selbst erstellter Avatar als Schiffbrüchiger in einer Fantasy-Open-World. Es gibt eine grobe Rahmenhandlung, die im Startstädtchen durch einige Textdialoge erzählt wird, doch der Schwerpunkt des Rollenspiels wird schnell klar: raus in die Welt, Monster kloppen wie in Gothic und Risen, Wunder entdecken, Erfahrungen sammeln. Klingt alles recht vertraut, Outward hat allerdings einige spannende Kniffe.

Hardcore in jeder Ecke

Jede Ecke der Spielwelt schreibt sich Hardcore auf die Fahne. Anders als bei den meisten anderen Rollenspielen müssen wir in Outward auf diverse Komfortfunktionen verzichten: Wenn wir eine Karte in die Hand nehmen, wird die eigene Position nicht markiert. Man muss sich selbst orientieren. Essen, schlafen, trinken stehen natürlich auch auf der Survival-Agenda. Es gibt nur einen automatischen Spielstand – mit falschen



BS man in Outward mal Klamotten, ein Zelt und ein Feuer hat, vergeht ein bisschen Zeit.



Die Kämpfe fühlen sich wie in Gothic an, wir müssen keine ausgefeilten Mechaniken verinnerlichen.



Hübsche Siedlung, aber sind uns die Einwohner auch wohlgesonnen? Das erfahren wir erst, wenn wir uns mal reingetraut haben. Das Spiel gibt uns zuvor keinen Hinweis.

Entscheidungen müssen wir also leben. Outward geht aber noch weiter. Wer einen dicken Rucksack auf dem Rücken trägt, kann zwar mehr schleppen, aber deutlich langsamer kämpfen. Backpack-Hechtrolle ist schließlich auch im echten Leben schwierig. Lassen wir die Tasche fallen, hilft das der Agilität – aber wer vergisst, wo das Ding im hohen Gras gelandet ist, bekommt vom Spiel keinerlei Hand gereicht. Und wie in Gothic gibt es auch keinerlei Level-Scaling. Heißt konkret: Wer in die falsche Höhle läuft, wird von Trollen buchstäblich in der Luft zerrissen. Beim Anspielen ist uns das häufig passiert. Wir stapfen in ein Dorf, doch plötzlich fangen die Einwohner an, mit Bögen auf uns zu schießen. Hm, ein Räuberdorf. Wer hätte das gedacht? Nach unserem Ableben setzen uns die Halunken im örtlichen Knast fest, wir müssen als Nackedei nicht nur irgendwie flüchten, sondern auch unser Zeug wiederbekommen. Herrje.

Die Stärken von Outward

Die Kämpfe spielen sich dabei – ebenfalls wie in Risen und Co. – ziemlich simpel. Aus Verfolgersicht schalten wir auf feindliche Krieger, Wölfe und Riesenhühner auf, teilen Hiebe aus, blocken, weichen aus und triumphieren im Idealfall. Im Nicht-Idealfall wird es allerdings wieder kompliziert: In Kämpfen kann man sich natürlich dauerhaft verlet-

zen, krank werden und so weiter. Hier hilft nur der richtige Proviant, vernünftige erste Hilfe. Ganz generell obsiegt in Outward eine ordentliche Vorausplanung.

Outward hat im Prinzip drei große Stärken: Wie bei The Legend of Zelda: Breath of the Wild sorgt das Erkunden der offenen Spielwelt für ein tolles Freiheitsgefühl. Außerdem bewirken die erwähnten Hardcore-Mechaniken, dass sich der Aufstieg unseres Avatars vom Niemand zum Jemand ziemlich befriedigend anfühlen kann. Und zu guter Letzt lässt sich das gesamte Abenteuer im Zweier-Koop bestreiten. Super Sache.

Die Schwachstellen von Outward

Outward hat aber auch – zumindest in unserer Anspiel-Session – viele Schwächen. Einige davon haben wir bereits erwähnt: Auch wenn die Landschaftspanoramen der Fantasy-Welt sich durchaus sehen lassen können, besticht die Grafik im Detail trotzdem nicht durch Opulenz. Selbst im direkten Vergleich zum technisch recht altbackenen Elex zieht Outward definitiv den Kürzeren. Die groben Modelle und Gebäude lassen sich in unseren Augen allerdings noch verkraften. Deutlich schwerer wiegen unserer Meinung nach die Macken in der Spielerführung. Den Spielern viel Freiheit zu lassen, statt sie bei der Hand zu nehmen, kann eine Tugend sein – keine Frage. Aber Outward scheitert an den



Dimitry Halley
@dimi_halley



Ich wärme jetzt nicht nochmal auf, dass ich ein Herz für Gothic, Risen, Kingdom Come und all die anderen Rollenspiele haben die sich mit Ecken und Kanten auch mal trauen, mir volles Pfund aufs Spielermaul zu geben. Wichtig ist: Outward hat gute Karten, mich für seine gnadenlose Reise zu begeistern. Beim Anspielen funktionierte das aber nur so halb. Ich sehe die Ambition hinter dem Projekt: Die Spieler wie in Breath of the Wild auf eine wilde Welt loszulassen, positioniert sich als angenehmer Kontrast zu Rollenspielen, die auf unzählige Dialoge, Story-Entscheidungen und eine engere Dramaturgie setzen. Am Ende des Tages liebe ich einfach das Gefühl, in einem Grasmeeer zu stehen, zum Horizont zu blicken und loszurennen, um den Gipfel des nächsten Berges zu erklimmen. Aber das ist bisher auch die einzige Karotte, die mir das Indie-Projekt erfolgreich vor die Nase halten kann. Viele Mechaniken präsentieren sich denkbar unspektakulär, das Setting verpasst außerdem die Chance, seine Einzigartigkeit vernünftig zu kommunizieren. Und so musste ich beim Anspielen schon regelmäßig ausatmend innehalten, um meine Motivation für den nächsten Streifzug zu sammeln. Gerade weil ich so oft aufs Maul bekomme. Doch wer weiß: Bei einem großen Rollenspiel ist der Anfang bekanntermaßen lange nicht der einzige wichtige Part.

Stellen, wo es das Gegenteil tun möchte: Die Kampagne wird denkbar uninteressant präsentiert, die Textdialoge sind mau geschrieben, wecken kein Interesse für das Szenario des Spiels.

Das Tutorial zieht sich als ewig langer Flur von kleinschrittigen Trockenübungen unnötig in die Länge. Spielerische Freiheit ist toll, aber man muss die potenziellen Helden eben mit irgendeiner Idee kitzeln, damit sie die Lust entwickeln, sich für 50 Stunden in ein Abenteuer zu werfen. Gothic hatte ebenfalls einen spartanischen Einstieg, hat es aber mit den ersten Dialogen und Eindrücken geschafft, unseren Entdeckerdrang in dieser dreckigen Welt zu wecken. Outward wirkt hier mehr wie ein Two Worlds (1) ohne vertonte Dialoge: Man ist halt irgendwie da in diesem Szenario. Jede Form von emotionaler Bindung ans Geschehen muss man aktiv aus sich selbst herauserschöpfen. Natürlich ist das nicht unmöglich. Wer sich auf Outward einlässt, könnte (auch hier wieder der dicke Konjunktiv) gerade im Koop-Modus eine spannende Zeit erleben. Man muss sich nur bewusst dafür entscheiden, außerdem über dramaturgische Durststrecken hinwegsehen und – besonders wichtig – unseren Test des fertigen Spiels abwarten. Denn spätestens dann werden wir einschätzen können, ob die Rechnung dieses Hardcore-Rollenspiels aufgeht. ★