Outward

WENIG ZUCKERBROT, VIEL PEITSCHE

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Nine Dots Studio** Termin: **26.3.2019** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Hunger, Krankheiten, permanentes Speichern: Mit rauen Survival-Mechaniken möchte Outward vornehmlich Fans von Two Worlds und Gothic ansprechen. Das Spielgefühl der Vorbilder fängt es blendend ein, Stärken aber fehlen. Von Alex Ney

Survival-Elemente in Rollenspielen? Gab's schon 1981 in Ultima. Deshalb geht Nine Dots mit Outward einen Schritt weiter und erklärt Survival- und Rollenspielelemente für gleichberechtigt. Zack. So ähnlich entstand übrigens der Rock'n'Roll, aber Chuck Berry hatte den Vorteil, in seinen Songs keine tollen Geschichten erzählen zu müssen.

Krieg der Fraktionen

Gleich im Charaktereditor fällt negativ auf, dass uns zu den drei Rassen des Spiels (salopp: Europäer, Dunkelhäutiger und Asiate) rein gar nichts über Eigenheiten oder Hintergründe erzählt wird. Großartige Anpassungsmöglichkeiten gibt's auch nicht. Aber lassen wir uns erst mal völlig unvoreingenommen auf dem Bootssteg der Stadt Cierzo absetzen. Die Sache ist nämlich die, dass wir uns einer Expedition »über das Meer« angeschlossen haben, um Geld zu verdienen – doch der verdammte Kahn ist soeben abgesoffen.

Wieso wollen wir Geld verdienen? Weil unsere verstorbene Oma unseren Stamm ins Verderben stürzte, der blöderweise der »Blauen Kammer« angehört, einer Fraktion von egoistischen Familienmenschen, die ihresgleichen nicht als Individuen, sondern als Blutlinien betrachtet. Tja, und als Teil von Grannys Blutlinie müssen wir nun den Mist, den sie verbockt hat, mit klingender Münze aufwiegen, sprich Geld ranschaffen.

Doch dieser Hintergrund ist gar nicht der Dreh- und Angelpunkt des Spiels, überhaupt erzählt Outward für das Genre ungewöhnlich wenig Story. Wir sollen hinaus in die vier Biome von Aurai, um uns dort vielleicht einer anderen Fraktion anzuschließen. So können wir zum Beispiel die »Heilige Mission Elatt« unterstützen, für die wir von Ort zu Ort ziehen, um Stammesstreitigkeiten zu schlichten. Oder wir gehen zum »Heldenhaften Königreich Levant« und befreien dort die Bevölkerung Aurais von den Gängeleien der Blauen Kammer. Die Levantianer sind es übrigens auch, die die Hauptgeschichte lostreten, indem sie die historischen Archive der Kammer in die Luft sprengen. Und wenn kurz darauf ein Elatt-Priester den levantinischen Prinzen ermordet, sind wir auch schon mitten im vorhersehbaren Krieg der Fraktionen. Blöd nur: Von dieser eigentlich spannenden Hintergrundgeschichte bekommen wir mangels fesselnder Momente im eigentlichen Spiel kaum noch etwas mit.

Überleben für Profis

Für hohe Politik haben wir in der Praxis ohnehin keine Zeit, denn Outward ist fordernd. Unser Hauptproblem ist, dass wir ohne vernünftige Ausrüstung ständig erledigt werden und dann bewusstlos in der grafisch altbackenen Wildnis herumliegen. Wenn das passiert, entscheidet das Spiel zufällig, ob man uns in einer Art Zwischensequenz rettet und in die nächste Stadt bringt oder – und das ist wahrscheinlicher – ob uns Banditen finden, ausrauben und in die nächstbeste Hyänenhöhle werfen. Und der nächste Rücksetzpunkt ist im Regelfall ganz weit weg. Freies Speichern? Haha, nein. Deshalb müssen wir uns vor jeder Reise mit Reiseproviant, Bandagen, Gegengiften und Heiltränken eindecken sowie passende Kleidung für die Zielumgebung kaufen. Bei der Wahl der Klamotten sind ferner die Jahreszeiten zu beachten, Winterzeit ist Erkältungszeit. Zur Abenteurer-Grundausstattung zählen außerdem ein Schlafsack, ein Zelt und Lagerfeuerkram. Das kann man alles kaufen, mit einem wachen Auge aber auch in der Welt finden.

Gevatter Tod ist in Outward allgegenwärtig. Hier sind wir aufgrund der Winterkälte kurz davor, den vor uns liegenden Knochenhaufen zu verspeisen.

Alex Ney
@AlexNey18

Was mir an Outward gefällt, sind die zuweilen unrealistisch realistischen Survival-Elemente. Die geben mir das Gefühl, als abgemagerter BWL-Student um nicht weniger als die MMA-Weltmeisterschaft zu kämpfen. Es gibt viele Details, die sogar so weit gehen, dass ich im Kampf meinen schweren Rucksack abwerfen kann, um mir so einen Vorteil zu verschaffen. Das macht Spaß und motiviert. Jedoch hat sich Nine Dots etwas zu sehr auf diesen Teil des Spiels konzentriert. Anstelle einer fesselnden Einführung in die Welt bekomme ich lediglich ein paar vage Infos zu meiner Person und werde dann für aus Cierzo heraus erzählt. Am schlimmsten sind die in der Regel ultrabrutalen Rücksetzpunkte, die mich auch mal ans andere Ende der Karte bringen. So etwas ist schlicht frustrierend. Und ja, ich möchte jetzt ein Taschentuch.

Koop-Modus

Für mehr Spaß in Outwards gefährlichen Weiten empfiehlt sich der sowohl online als auch lokal verfügbare Zweispieler-Modus. Letzterer funktioniert auch im horizontalen Splitscreen. Für den Koop muss nicht zwingend ein neues Spiel gestartet werden, unser Partner kann jederzeit unsere laufende Singleplayer-Session betreten.

Controller werden nur teilweise unterstützt, sodass im Vorfeld erst mal Trial and Error angesagt sein könnte. Wir sind im Test mit zwei Xbox-Gamepads gut gefahren.

Ausblick auf Cierzo: In der Hafenstadt bekommen wir alles, was wir zum Überleben brauchen.

Gleiches gilt für Fackeln und wiederauffüllbare Öllampen, ohne die jede Untergrund-Exploration in die Hose geht. Zu guter Letzt brauchen wir noch eine Spitzhacke, da wir Ressourcen für das Craften von Waffen und Rüstungen abbauen wollen.

Nahrung und Wasser bekommen wir übrigens auch in freier Natur, nur wird es dort etwas komplizierter. Wasser muss abgekocht und in Schläuche gefüllt werden, ansonsten droht eine mittelschwere Verdauungsstörung (Krankheiten nagen beharrlich an Ausdauer und Lebensenergie). Und unser Mittagessen – manche Rezepte können nur im Kochtopf über dem Feuer zubereitet werden – ist in den meisten Fällen noch quicklebendig, womit wir beim Thema Waffen wären.

Zum Draufhauen stehen uns neben den üblichen Klingen auch Kampfstäbe zur Verfügung, im Fernkampf nutzen wir zum Beispiel Bögen und Pistolen. Da wir es hier mit einem Fantasy-Setting zu tun haben, gibt's außerdem manasteinbasierte Elementarmagie und Runenzauber, die aus Lexika erlernt werden. Die Runenmagie ist besonders aufwändig, weil wir jeden Zauber erst vorbereiten müssen, indem wir die jeweilige Rune auf den Boden »malen«.

Auch dürfte nicht jedem gefallen, dass sich unser Charakter zwar entlang von acht Fertigkeitsbäumen entwickeln kann, aber maximal drei davon meistern darf. Was auf der positiven Seite die Vermischung von Klassen wie Kämpfer, Runenmagier und Söldner erlaubt. Level-ups, Charakterattribute oder Lernpunkte gibt es in Outward nicht; sehr wohl aber gierige Lehrmeister, die die Entwicklung unseres Abenteurers mehr oder weniger zur Geldsache erklären.

Hübsch, aber dumm

Während die Zaubereien in ihrer Wirkung (optisch eher weniger) eine gute Figur machen, wirkt die allzu sichere Flugbahn von Pfeilen dezent unrealistisch, und auch beim Nahkampfsystem ist noch Luft nach oben. So reagiert die KI auf unsere flinken Ausweichrollen (Springen verboten) eher behäbig und läuft uns im offenen Gelände im Extremfall über eine 90-Grad-Steilwand davon. Am meisten leidet das allgemeine Kampfgefühl jedoch unter den holprigen Bewegungsabläufen unseres Helden und dem fast schon leichenstarren Trefferfeedback, das oft nur die obere Körperregion des Gegners durchschaukelt. Schädel von Golems, Eishexen und Tuanosauriern einzuschlagen war schon mal befriedigender – zumal es von den Viechern in der recht leeren Welt ohnehin nur wenige gibt.

Wenn allerdings doch mal ein Gegner auftaucht, ist er meist sehr cool verfremdet. Besonders wenn es um Referenzen zu altägyptischen Gottheiten geht, lassen die Designer von Nine Dots so richtig die Muckis spielen und zeigen ein paar echt gute Ideen.

Das alles macht das von den Entwicklern als »Adventurer Life Simulator« deklarierte Spiel zu einer durchwachsenen Veranstaltung. Dank vier Städten, zahlreicher Dungeons und Höhlen lohnt sich die Erkundung der in weitläufige Maps unterteilten Welt von Aurai zwar, aber Menschen, die immer was zu hauen brauchen, dürften sich dort mangels Interaktivität und Feindpräsenz bald langweilen. Outward ist demnach etwas für Leute, die sich nicht an unausgegorener Technik stören und sich mal wieder richtig in ein Spiel verbeißen wollen. ★

Höhlen und Dungeons sind realistischerweise zappendustere Orte. Abhilfe schaffen Öllampen und Fackeln, die natürlich nur für begrenzte Zeit Licht spenden.

OUTWARD

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 750 / AMD 965 BE	Core i5 2400 / AMD FX-8350
Geforce GTS 450 / Radeon HD 4890	Geforce GTX 960 / Radeon R9 280X
4 GB RAM, 15 GB Festplatte	8 GB RAM, 15 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- ✚ originelles Gegnerdesign
- ✚ schöner Orchester-Soundtrack
- ➖ veraltete Texturen und Effekte
- ➖ teils alberne Animationen
- ➖ nur teilvertonte Dialoge

SPIELDESIGN

- ✚ fordernde Überlebensmechaniken
- ✚ Mischklassen möglich
- ✚ mehrere Lösungswege für Quests
- ➖ sperriges Kampfsystem
- ➖ hakelige Menüs

BALANCE

- ✚ optionales Tutorial
- ✚ viele Starthilfen
- ➖ oft hart bestrafende Rücksetzpunkte
- ➖ mitunter nicht nachvollziehbare KI
- ➖ nervige Zufallsentscheidungen

ATMOSPHÄRE / STORY

- ✚ klassisches Rollenspiel-Feeling
- ➖ arg sparsame Geschichte
- ➖ leergefegte Spielwelt
- ➖ austauschbare NPCs
- ➖ belanglose Nebenquests

UMFANG

- ✚ drei Fraktionen
- ✚ viele Waffentypen, Skills und Zaubersprüche
- ✚ vier Biome mit zig Dungeons
- ✚ Koop-Modus
- ➖ nur drei Rassen

FAZIT

Outward schwächelt in puncto Story und Kampfsystem, besticht aber durch tiefe Survival-Elemente. Am meisten Spaß macht es zu zweit.