

The Outer Worlds

LEAVING NEW VEGAS

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Private Division** Entwickler: **Obsidian** Termin: **25.10.2019**

Wir haben das neue Obsidian-Rollenspiel mehrere Stunden gespielt und verraten, warum es nicht nur die Fans von Fallout: New Vegas glücklich machen könnte.

Von Markus Schwerdtel

Was haben ein heißer Sommertag und ein gigantisches Kolonistenraumschiff gemeinsam? Simpel, für beide ist eine lückenlose Kühlkette extrem wichtig. Bei Ersterem, damit das Eis ungeschmolzen am Freibadkiosk ankommt. Bei Letzterem, weil sonst die vereisten Verreisten bei der Ankunft am Zielplaneten nicht nur angetaut, sondern gleich mal tot sind. Dieses Schicksal bleibt den Kolonisten an Bord der Hope zum Glück erspart, so richtig nach Plan läuft es für sie im Rollenspiel The Outer Worlds aber auch nicht: Die Hope kommt nämlich nie im Halcyon-System an, wo zwei frisch terraformte Planeten auf neue Siedler warten. Gestrandet im All dümpeln die tiefgekühlten Passagiere rund 70 Jahre vor sich hin, bis ein irrer (?) Wissenschaftler die havarierte Arche entdeckt und den Helden von The Outer Worlds aus den Reihen der Kolonisten wiedererweckt. Frisch aufgetaut sollen wir herausfinden, was der Hope vor all den Jahren zustoßen ist, und ob nicht vielleicht doch die alles beherrschenden Konzerne Sublight, Spacer's Choice usw. dahinterstecken. Und genau das haben wir bei einem exklusiven Anspieltermin mit dem Rollenspiel vor. Damit wir dabei nicht in der Luft hängen, stehen uns Senior Designer Brian Heins und Senior Narrative Designerin Carrie Patel von Obsidian in der Redaktion zur Seite.

Dutch, der alte Labersack

Eine knappe Stunde verbringen wir damit, uns einen Charakter zu bauen und den Prolog zu spielen. Allerdings bitten uns die Obsidian-Leute, über diese Anfangsphase nichts zu schreiben. Schließlich gibt es schon hier ein paar überraschende Wendungen, und natürlich sind die Möglichkeiten unserer Anfänger-Heldin auch noch nicht so spannend. Apropos Heldin: Es macht spielerisch keinen Unterschied, ob wir mit Mann oder Frau spielen, sogar die meisten der durchweg sehr guten Dialoge sind geschlechtsneutral geschrieben.

Für den zweiten Teil unserer Anspiel-Session hat Brian Heins einen fertigen Charakter mitgebracht: Dutch ist auf Level 11. Seine Charakterwerte sind gleichmäßig verteilt, er

ist in keinem Bereich besonders gut oder schlecht. »Damit solltet ihr unabhängig von eurem Spielstil gut klarkommen«, macht Brian Mut. Das werden wir tatsächlich, auf dem normalen Schwierigkeitsgrad (der zweite von vier) stirbt unser Held in den nächsten rund zwei Stunden nur einmal. Eine Besonderheit hat Dutch dann aber doch: Er ist ein hervorragender Lügner, das wird uns noch zugutekommen. Denn Dialoge und vor allem die Antwortoptionen spielen in The Outer Worlds eine riesige Rolle – wir sprechen hier schließlich von einem Obsidian-Spiel.

Gestrandet in Fallbrook

Wir beginnen unser Abenteuer auf Terra 1, dem auch Monarch genannten wilden Planeten des Halcyon-Systems. Während sich auf



Mantiköniginnen fungieren in der Regel als Bossmonster am Ende einer längeren Quest.



Gegen mechanische Monster wie diesen Roboter hilft die Schockkanone am besten, die frisst allerdings Energiemunition.

Terra 2 (und dort vor allem in der schicken Stadt Byzantium) die alles beherrschenden Konzerne von ihrer besten Seite zeigen, sind auf Monarch vor allem Banditen, Plünderer und jede Menge wilder Tiere unterwegs. Was nicht heißt, dass die allgegenwärtigen Firmen hier nicht ihren Geschäften nachgehen würden. Im Gegenteil, Unternehmen wie Spacer's Choice oder Sublight nutzen die anarchischen Bedingungen auf Terra 1, um dort ihre eher im Graubereich angesiedelten Transaktionen abzuwickeln. Zwar sind die Firmen als Betreiber der Kolonien quasi die Besitzer von Halcyon, aber ein paar Gesetze gelten dann doch auch für sie. Trotzdem ist ihr Einfluss immens, was man vor allem an den total indoktrinierten Bewohnern der Planeten merkt. Die loben »ihre« Firma über alles und lassen schon mal einen Spruch ab, wenn man ihnen etwa mit einer Knarre vom falschen Fabrikat gegenübersteht.

Auf Monarch stehen wir zunächst vor den Toren von Fallbrook, einer von drei Siedlun-

gen hier. Das Kaff ist komplett in der Hand von Sublight, einem losen Zusammenschluss von Schmugglern, Schwarzhändlern und anderen kreativen Karrieren. In unserer Anspielversion gibt es sechs solcher Fraktionen, wie viele es im fertigen Spiel sein werden, können wir noch nicht sagen. Fest steht aber, dass es sich lohnt, den Ruf des Helden bei den diversen Parteien zu steigern (siehe Kasten). Deshalb machen wir uns im Kaff Fallbrook auf die Suche nach Aufträgen, die wir für Sublight erledigen können. Und werden im zwielichtigen Etablisement der rupigen Catherine Malin fündig, die eine ziemlich schmutzige Aufgabe für uns hat.

Vorsicht, Schweinequest!

Bevor wir von Catherine einen Auftrag bekommen müssen, wir sie jedoch erst mal davon überzeugen, dass sie uns vertrauen kann. Schließlich ist ihr Anliegen kaum im Einklang mit geltendem Recht zu lösen. Im entsprechenden Dialog nützt uns der hohe

Charisma-Wert von Dutch, wir überzeugen Catherine, dass wir genau der richtige Mann für den Job sind. Was sie von uns verlangt, klingt jedoch erst mal gar nicht so wild: In einer nahen Wurstfabrik sollen wir den Direktor Clive Lumbergh davon abhalten, die wirklich nur ganz leicht mutierten Zystenschweine zu Nahrung zu verarbeiten. Und das nicht etwa, weil Catherine militante Vegetarierin wäre, sondern weil ihr der gute Clive für seine Würste ein Vermögen abknöpft. Wie wir Clive aufhalten, bleibt ganz uns überlassen. Wir könnten zum Beispiel seinen Rohstoff – die Zystenschweine – vergiften. Eine Möglichkeit, die aus Tierschutzgründen für uns natürlich flachfällt. Dann schon lieber die Fabrik sabotieren. Oder an seinen Bilanzen rumdoktern und ihm dann die Finanzaufsicht auf den Hals hetzen. Naja, oder wir murksen ihn kurzerhand ab.

Erst aber müssen wir in die schwer bewachte (die Würste sind offenbar sehr wertvoll) Fabrik reinkommen. Einfach durchbaldern – das wäre eine Lösung, aber dann fallen Aktionen wie die Sabotage vermutlich flach. Durch das Kanalrohr wollen wir auch nicht kriechen. Bleibt also nur der Weg durch den Haupteingang, für den wir allerdings einen (Überraschung!) Zugangsausweis brauchen. Der schmierige Duncan Elley im Laden nebenan verkauft solche Pässe. Dank unseres hohen Lügenwerts überzeugen wir Duncan davon, uns die Schlüsselkarte zu überlassen. Lustig: Er merkt durchaus, dass wir ihn anschwindeln, hat aber ein Herz für »ehrlich unehrliche Kunden«.

Die beiden Gespräche zeigen: Obsidian steckt viel Mühe in die Dialoge. Die sind auch in der von uns gespielten deutschen Fassung sehr gut geschrieben und voller Gags und Wortspiele. Einziger Wermutstropfen: Zu hören bekommen wir nur (sehr gute) englische Sprachausgabe, eine eingedeutschte Fassung gibt das Budget von The Outer Worlds nicht her.



Hier haben Plünderer einen verlassenen Wartesaal besetzt. Wir wollen aber alleine warten!

Taktische Zeitdilatation

Die TZD verlangsamt Kämpfe auf Zeitlupentempo, eine echte Pausenfunktion ist sie aber nicht. Richtig nützlich wird sie durch die zahlreichen Charakter-Ausbaustufen und Perks, die mit der TZD zusammenhängen. Dann zeigt sie etwa die Wirkung von Treffern auf bestimmte Körperteile an (Kopf = Blindheit, Arm = miese Trefferquote), die jedoch vom jeweiligen Gegnertyp abhängt. Der Einsatz der TZD ist begrenzt, ein kleiner lila Balken links oben zeigt an, wie lange wir die Zeit noch abbremsen können. Es gibt jedoch Perks, die zum Beispiel mit jedem erledigten Gegner diesen Balken wieder um 25 Prozent auffüllen – das ermöglicht lange TZD-Kombos, in denen man etwa eine ganze Reihe von Gegnern per Kopfschuss ausschalten kann.



Zwei Damen mit Grill

Schließlich haben wir die Zugangskarte in der Tasche und orientieren uns, wo diese Wurstfabrik jetzt ganz genau ist. Diese kurze Verschnaufpause nutzen unsere zwei Begleiterinnen Nyoka und Parvati für einen kurzen Plausch über ihre Vergangenheit. Nyoka lebt nämlich schon immer auf Monarch und hat sich als Jägerin durchgeschlagen, bevor wir sie in unserer Crew aufgenommen haben. Moment mal! Begleiter? Crew? Stimmt, wir sind nämlich nicht allein

unterwegs, sondern haben bis zu zwei Mitstreiter dabei. Im Lauf des Abenteuers lernen wir eine ganze Handvoll Abenteurer kennen, die dann – abhängig von unseren Entscheidungen und Aktionen – in unserem Schiff mitfliegen. Vor jedem Landgang wählen wir dann bis zu zwei Kameraden aus, die uns begleiten. Hallo Mass Effect? In unserem Ausprobier-Spielstand sind wir zum einen mit Parvati unterwegs. Die junge Mechanikerin ist die erste potenzielle Mitfahrerin, die wir kennenlernen. Sie ist eher schüch-

tern, drischt aber bei Bedarf mit einem riesigen Hammer auf Gegner ein. Außerdem – und das hat uns in den bisherigen Gesprächen so geholfen – verbessert sie den Überzeugen-Wert deutlich (bei Helden-Level 12 von 20 auf satte 30 Punkte, die Boni skalieren nämlich mit dem Rang unserer Hauptfigur). Nyoka dagegen ist verschlagen (Lügen +10!) und grillt Feinde mit ihrem dicken Plasmagewehr.

Mit diesem Trupp stapfen wir los Richtung Wursterei und stolpern prompt in ein Plündererlager. Zwar hätten wir uns auch geduckt im hohen Gras vorbeischieben können, aber wir wollen ja sehen, was Parvati und Nyoka im Kampf draufhaben. Und das ist viel! Mit dem rudimentären Begleiter-Befehlssystem geben wir Parvati die Anweisung, ihren Hammer-Spezialangriff zu entfesseln. Der rumst ordentlich und zerlegt gleich mal eins der Haustiere der Plünderer. Auch Nyoka leuchtet kräftig in den Gegnertrupp und lässt die Gesundheitsbalken nur so schmelzen. Sag mal, Brian Heins, sind die Begleiter nicht vielleicht zu mächtig? »Wir haben beim vorgefertigten Spielstand für die Anspiel-Session sehr viele Charakterpunkte in die Kategorie Führung gesteckt«, gibt Brian zu. »Ein normaler Spieler hätte vielleicht mehr in andere Kategorien investiert.« Im Klartext: Die Macher haben uns Nyoka und Parvati für diesen Termin als Quasi-Stützräder hochgezuchtet.



Ein wütendes Raptidon ist gefährlich, ein ganzes Rudel tödlich. Es sei denn, man hat ein dickes Maschinengewehr im Anschlag und zwei nützliche Begleiter dabei.



Während ihrer Begleiterquest erzählt Nyoka ein paar Details aus ihrer Vergangenheit in einem Söldnertrupp. Die Begleiter sollen keine Gesichtslosen bleiben.

Tierisch verzögert

Aber wo wollten wir gerade hin? Ach stimmt: Clive, die Fabrik, die Zystenschweine. Blöd nur, dass sich ein paar Meter weiter Plünderer verschanzen, diesmal zwischen ein paar alten Gebäuden. Eine schöne Gelegenheit, unser TZD-System auszuprobieren. TZD steht für »Taktische Zeitdilatation«, also taktische Zeitverzögerung, und ist somit nichts anderes als die Outer-Worlds-Version des guten alten V.A.T.S. aus der Fallout-Reihe – allerdings mit ein paar Kniffen (siehe Kasten).

Einen Plünderer schalten wir mit einem Schuss auf ein herumstehendes Elektrofass (gibt's auch mit Säure und – natürlich – Sprengstoff) aus, das Blitze schleudern explodiert. Beim nächsten aktivieren wir die TZD und nutzen das Visier unseres Sturmge- wehrs, um einen Kopfschuss zu platzieren,

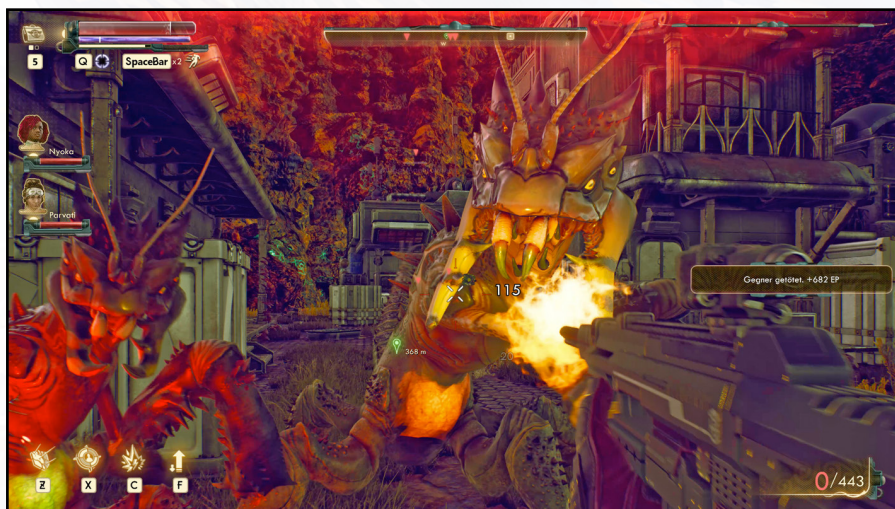
bevor ihm eine unserer Gefährtinnen den Rest gibt. Hm, eigentlich sollte der Bösewicht als Letzter seiner Gruppe in einer befriedigenden Zeitlupen-Nahansicht zu Boden gehen, wie wir es von Fallout gewohnt sind. Offenbar war er nicht der Letzte, denn gerade als der Plünderertrupp erledigt ist, stürmt brüllend eine neue Bedrohung heran. Monarch ist bekannt für seine wilde, blutrünstige Tierwelt, und genau die lernen wir jetzt in Form eines Mega-Raptidons kennen. Das Biest sieht aus wie eine Mischung aus Komodowaran und Stegosaurier und ist ähnlich kampfstark. Hier ist mit unserem Sturmgewehr genauso wenig auszurichten wie mit unserer Pistole oder der vergifteten Klinge, also schalten wir um auf die letzte unserer maximal vier Waffen: ein großkalibriges Maschinengewehr. Das macht richtig Schaden, ballert aber natürlich auch ordentlich Munition (gibt's in leicht, medium und schwer) raus, die man zum Glück immer wieder mal bei erledigten Gegnern findet. Leichenflederei ist also auch in The Outer Worlds legitim und nützlich. Folglich durchsuchen wir nach bestandener Jagd auch die Kadaver des Raptidons und seiner kleineren Begleiter und werden mit einem Ring, zwei Holzhalsketten, einer Baseball-Sammelkarte und Adrenalinspray belohnt. Wen zum Teufel haben diese Viecher gefressen? Und natürlich finden wir köstliche Raptidon-Steaks. Apropos, wir wollten doch eigentlich zu dieser Wurstfabrik!

Dreimal getarnt

Clives Zystenschwein-Verarbeitungsanlage ist mit Wachleuten und Geschützen gesichert, wir kommen aber dank eines kleinen Bestechungsgeldes trotzdem rein. Und drinnen sollte uns dann der »Ausweis« helfen, der uns zumindest von Weitem wie ein normaler Mitarbeiter aussehen lässt – den Wundern der Holografie sei Dank. Blöd nur, dass das Trugbild nicht unbegrenzt hält (angezeigt durch einen ständig schwindenden lila Balken unten) und obendrein nur drei Ladungen hat. Heißt: Wir können uns in den zugangsbeschränkten Bereichen der Fabrik nur zeitlich begrenzt frei bewegen. Und wenn der Balken alle ist, werden wir von misstrauischen (haben ein lila Augensymbol über dem Kopf) Mitarbeitern oder Abwehranlagen entdeckt und müssen uns freiquatschen – oder -ballern.



Rot heißt Tod! Zumindest wenn man sich beim Klauen erwischen lässt, denn dann werden die Besitzer sauer. Was nicht so markiert ist, kann problemlos mitgenommen werden.



Während kleine Mantilarven kein Problem darstellen, sind ausgewachsene Mega-Mantisaurier wie dieser eine echte Gefahr für die Heldengesundheit.

Wühlen wie ein Zystenschwein

Auf dem Weg durch die dezent ekligen Zystenschweinställe und die Fabrikhallen durchsuchen wir jeden Schreibtisch, jeden Abfalleimer, jede Kiste. Denn Obsidian-typisch finden wir so Unmengen an Geld, Gegenständen oder vielleicht sogar Hinweisen. Manche Container sind mit Schlössern geschützt, doch anders als in vergleichbaren Titeln gibt es kein Knack-Minispiel oder Einbrecherrätsel. Stattdessen brauchen wir einfach genug Hacking-Utensilien wie die Mag-Dietriche, die man ebenfalls immer wieder mal findet. Bei Erfolg gibt's ein paar Erfahrungspunkte. Das Aufbrechen von Kisten

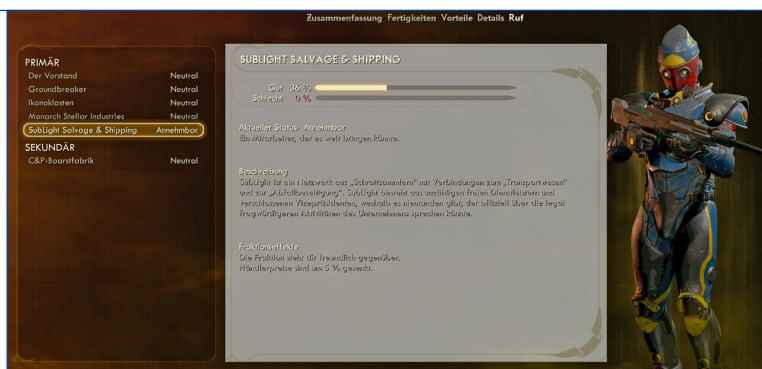
und Türen ist also angenehm frustfrei, dauert aber immer ein paar Sekunden, in denen man natürlich der Entdeckung ausgeliefert ist. Denn in bester Fallout- oder Elder-Scrolls-Tradition sollte man sich nicht beim Klauen erwischen lassen – rot markierte Gegenstände sind natürlich tabu!

Der erschießungsfreundliche Clive

So richtig sagt uns keine der von Catherine vorgeschlagenen Möglichkeiten zu, die Wurstfabrik lahmzulegen (zur Erinnerung: Sabotage, Finanzmanipulation, Schweine vergiften oder Clive umlegen). Wir wollen die Sache friedlich lösen und Clive zum Auf-

Reputations-Management

Das Halcyon-System ist klein, jeder unserer Schritte wird von den Fraktionen dort genau beobachtet und bewertet. Neben den Big Playern wie dem ominösen Vorstand oder Firmen wie den Schrottsammlern von Sublight gibt es Nebenfraktionen, etwa die Wurstfabrik von Clive aus unserer Beispiel-Quest. Wer sich mit einer Partei gut stellt, profitiert etwa von Händlerlerrabatten. Noch wissen wir nicht, ob es möglich sein wird, sich mit allen Fraktionen im Spiel gleichermaßen einzulassen. Schließlich tritt man beim Erfüllen von Quests für eine Organisation oft genug der anderen auf die Füße, zum Beispiel beim Konflikt zwischen Sublight und der Fleischfabrik.





Im Nahkampf gegen den Plündererführer leistet unsere Klinge mit Giftschaden gute Dienste.

geben überreden. Dazu müssen wir jedoch erst mal in sein Büro. Wie in den Deus-Ex-Titeln gibt es dafür mehrere Möglichkeiten, wir entscheiden uns für eine Kletterpartie über Förderband, Leiter und ein paar Rohre. Dann steht nur noch eine leicht knackbare Tür zwischen uns und dem Wurstdirektor.

Der erweist sich als echtes Ekelpaket, offenbar verarbeitet er nicht nur Zystenschweine zu Pastete, sondern auch Menschenfleisch. Und auf Schlichtungsvorschläge geht er nicht ein. Kurz, wir sehen keinen anderen Ausweg, als den Widerling per Kugel aus dem Leben zu befördern und Monarch so von seinem Wurstjoch zu befreien. »Das haben die allermeisten unserer Testspieler auch getan«, kommentiert Brian Heins trocken. »Es ist sehr leicht, ihn zu erschießen«, ergänzt seine Kollegin Carrie (Im O-Ton: »He's very shootable!«). »Vielleicht sollten wir doch noch einen Erfolg für die Leute einbauen, die diesen Kerl am Leben lassen.« Der Rest der Mission ist Standard: Wir

durchforsten Clives Büro nach Geld und Gegenständen, lesen auf seinem Computer ein paar Tagebucheinträge und fahren mit einem Aufzug zu einem Hinterausgang der Fabrik. Nur Minuten nach der blutigen Tat stehen wir im Freien, Catherine gibt uns eine Stange Geld und – nach Bezahlung einer einmaligen Gebühr – den Schlüssel zu einem Haus in Fallbrook. Das wird unsere Basis, wenn wir auf Monarch unterwegs sind.

Schneller durch Labern

Von der Auftragserteilung durch Catherine bis hin zur Missionserfüllung sind grade mal 15 Minuten vergangen – nicht viel Zeit. Denn durch unsere hohen Überzeugungs- und Lügenwerte haben wir uns relativ reibungslos in die Fabrik reingequatscht, statt uns durchzuballern. Rein spielzeitmäßig hätte Letzteres aber sicher länger gedauert. Kurz gesagt: Wer lieber redet statt zu schießen, hat unter Umständen netto weniger vom Spiel! Das ist natürlich ein Problem, das alle

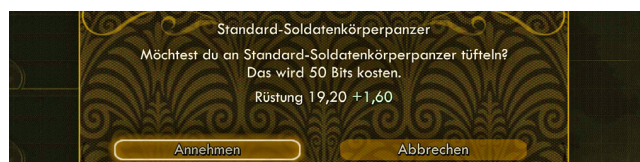
Titel betrifft, die so ähnlich aufgebaut sind wie The Outer Worlds – egal ob Fallout 4, Deus Ex: Human Revolution oder ein anderer vergleichbarer Genre-Vertreter. Auch bei Obsidian haben die Designer also noch keine Möglichkeit gefunden, Gespräche genauso »spielbar« zu machen wie Gefechte. Das kann man freilich bei einem vergleichsweise »kleinen« Titel wie The Outer Worlds kaum erwarten. Doch gerade bei der für ein Rollenspiel überschaubaren angepeilten Gesamtspielzeit von 30 bis 50 (je nachdem, wie viele Nebenquests man erledigt) Stunden werden sich die Durchläufe von Diplomaten und Rambos am Ende auf der Uhr stark unterscheiden.

Nyokas alter Spezi

Erinnert ihr euch an Nyoka? Unsere von Monarch stammende Begleiterin? Die hat aus heiterem Himmel ein Anliegen: Wir sollen gemeinsam nach ihren alten Kameraden suchen. Stopp Nr. 1 ist das Grab von Hayes, wo

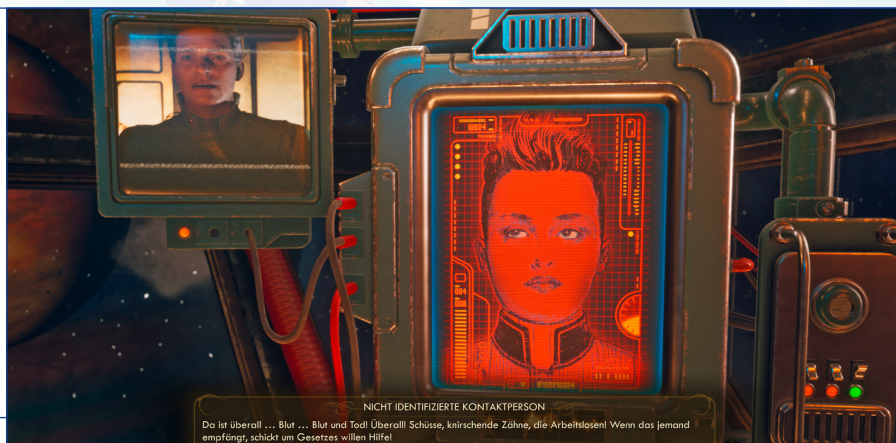
Home, sweet home

Neben unserem eigenen Raumschiff dienen der Heldencrew auch Unterkünfte auf den beiden Planeten des Halcyon-Systems als Basis. Solche Safehouses soll es in jeder größeren Siedlung geben, wir verdienen sie uns durch Quests oder kaufen sie. Oder können sie erst nach einer bestimmten Quest kaufen, wie im Falle dieses schmucken Appartements in Fallbrook auf Monarch. Die Wohnung bietet nicht nur Stauraum für unseren Plunder – schließlich gibt es wie in jedem anständigen Obsidian-Spiel ein Gewichtslimit –, sondern vor allem auch eine Werkbank. Hier bringen wir Modifikationen an Knarren (größere Magazine, Visiere etc.) und Rüstungen (mehr Panzerung, Elementar-Resistenzen) an. Außerdem reparieren wir hier unsere Ausrüstung (verbraucht Teile), wobei wir in der kurzen Anspielzeit nicht ausprobieren konnten, welche Auswirkungen kaputte Gegenstände haben. Eine dritte und ungewöhnliche Werkbank-Aktion ist das Tüfteln. Dabei verbessern wir gegen einen geringen Betrag unser Zeug und erhöhen etwa leicht den Rüstungswert.



Date mit ADA

Für die Reisen zwischen den beiden Planeten des Halcyon-Systems und anderen Sehenswürdigkeiten (Raumstationen etc.) greifen wir auf unser eigenes kleines Raumschiff zurück. Allerdings steuern wir das Ding nicht selbst, diesen Job übernimmt der Bordcomputer ADA. Die rotstichige Dame empfängt Funksprüche, liefert Informationen zum Zielort und lässt sich manchmal sogar in Dialoge verwickeln. Nett: Die Macher haben dem Computerge-sicht sogar rudimentäre Mimik spendiert.



ein wertvolles Medaillon verbuddelt liegt. Auf dem Weg dorthin stolpern wir durch eine verlassene Relaisstation, die von Mantisauren kolonisiert wurde. Diese Rieseninsekten sind im Level etwas höher als wir und setzen unserem Trupp ordentlich zu; zum ersten Mal in der Anspiel-Session müssen wir den Inhalator benutzen, der die Gesundheit etwas auffrischt. Nützt aber nix, die Mantisauren machen uns den Garaus. Jetzt heißt es, bei einem der eher rar gesäten Speicherpunkte wieder einzusteigen oder einen – hoffentlich erst kürzlich manuell oder per Quicksave angelegten – Spielstand zu laden.

Neuer Versuch, auf dem Weg zum Grab umgehen wir die Relaisstation weiträumig, werden dafür aber an Hayes' letzter Ruhestätte von einer Mantikönigin und diversen Raptidons traktiert. Dank vorsichtigem Vorgehen erschlagen wir die Monster jedoch und Nyoka gibt das nächste Ziel ihrer Begleiterquest bekannt: Hiram Blythe lebt im Gegensatz zu Hayes zwar noch, wird jedoch in seiner Basis auf einem Berg von Plünderern belagert. Schon vor der Station bekommen wir es mit Kampfrobotern zu tun, drinnen warten stärkere Einheiten der Plünderer. So stark, dass wir unsere ganze Munition verballern und die letzten Widersacher im Nahkampf erledigen müssen. Das macht richtig viel Spaß, zumal Obsidian nicht mit Splattereffekten spart. Im Gespräch mit Hiram wird klar: Nyokas Begleiterquest geht hier erst richtig los, die Aufgaben unserer Kameraden scheinen also angenehm aufwändig und abwechslungsreich zu werden.



Begleiterin Parvati schließt sich uns schon früh im Spiel an, sie ist eine Schrottsammlerin und gut in mechanischen Dingen. Wir können maximal zwei Begleiter auf Missionen mitnehmen.

Nelsons Fed-Ex-Rattenplage

Eine letzte Quest haben wir noch, und die zeigt, dass nicht alle Aufgaben das hohe Niveau halten können. Der windige Apotheker Nelson Mayson benutzt statt herkömmlichen Roboladern dressierte Sprats, eine Art Ratten, um seine Medikamente (und vermutlich auch Drogen) zu transportieren. Problem: Nur die Hälfte der Lieferungen kommt an. Also schickt er uns in eine Lagerhöhle am anderen Ende von Fallbrook. Dort finden wir neben einem Rudel wilder Raptidons etliche tote Sprats. Erstere haben Letztere erledigt, doch nachdem wir kurz draufhalten, können wir die Medikamentenpäckchen bei den Sprats einsammeln. Ärgerliches Detail: Wer zufällig in die Höhle stolpert und die Raptidons erledigt, sieht zwar Sprat-Kadaver herumliegen, kann bei ihnen aber keine Drogen finden. Dazu muss der entsprechende Auftrag bereits angenommen und vor allem im Questlog aktiv sein – eine etwas altmodische Gamedesign-Entscheidung.

Also wieder zurück zu Nelson, der uns eröffnet, dass unser Fund nur die halbe Lieferung ist. Sein Verdacht: Tierfreund Bertrand hat etliche Sprats unter seinen Fittichen und damit die restlichen Medikamente. Wir tigern also wieder durch halb Fallbrook und stellen Bertrand zur Rede. Er erlaubt uns dank unserer Überzeugungskraft, die in seinem Haus herumliegenden Sprat-Köttel nach den Lieferungen zu durchsuchen. Wir wühlen uns also durch die Fäkalien, finden die Ware und bringen sie zurück zu Nelson.

Als Lohn steht uns die Fraktion Sublight nun freundlich gegenüber und wir zahlen bei Händlern 15 Prozent weniger.

Klein, aber dicht

Gerade an Quests wie der von Nelson Mayson merkt man The Outer Worlds an, dass Obsidians Budget für das Spiel nicht unendlich groß ist. Auf der anderen Seite schaffen es die Entwickler aber auch durch solche einfachen Aufgaben, in der übersichtlichen Welt des Spiels unheimlich viel Atmosphäre zu schaffen. Denn auch wenn die eigentliche Mission öde wirkt, erfahren wir dabei doch viel (Hintergrundinfos) über den Planeten Monarch und seine Bewohner.

Apropos Atmosphäre: Bei der Optik hat sich in den letzten Monaten viel getan. Der Dschungel von Monarch wirkt angemessen bedrohlich, die Innenräume verströmen viel Retro-SciFi-Charme. Die wenigen Bugs, die wir beim Anspielen erlebten, sind für ein Spiel in diesem Stadium ganz normal. The Outer Worlds ist auf einem guten Weg, am 25. Oktober 2019 mit uns in ein fremdes Sonnensystem abzuheben. ★



Markus Schwerdtel

@kargbier



Meine Bescheidenheit (und besseres Wissen) verbietet mir zu behaupten, Obsidian hätte dieses Spiel nur für mich gemacht. Aber genau so kommt es mir vor! Ein vergleichsweise unverbrauchtes Szenario, skurrile Figuren, viel Humor, spannende Dialoge, ein komplexes (aber immer durchschaubares) Rollenspielsystem – The Outer Worlds drückt alle meine Knöpfe!

Nein, es wird nicht so episch wie ein großes Elder Scrolls oder Fallout und spielt umfangsmäßig eher in der Deus-Ex-Liga. Aber das ist mir gerade recht, wenn dafür die Atmosphäre umso dichter ist und ich immer was zu tun habe. Man spürt förmlich, wie sich die Macher bei allen Designentscheidungen am hauseigenen Fallout: New Vegas orientiert haben. Und das ist nun wirklich nicht das schlechteste Vorbild.