

Rebel Galaxy Outlaw

IM WELTALL HÖRT DICH NIEMAND JUBELN

Genre: **Weltraumaction** Publisher: **Double Damage Games** Entwickler: **Double Damage Games** Termin: **13.8.2019** Sprache: **Englisch, Deutsch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **25 Euro** DRM: **ja (Epic Store)**

Im Vorgänger mussten wir riesige Kreuzer befehligen, jetzt dürfen wir in Raumschiffen Platz nehmen und Weltraumschlachten ausfechten. Gelingt der Wechsel von Strategie zu Action?

Von Florian Zandt

Schummrige Kneipen mit ausschließlich Country in der Jukebox, korrupte Gesetzeshüter im Clinch mit zwielichtigen Schmugglergangs und – Photonenkanonen? Ganz richtig. Rebel Galaxy Outlaw bedient sich stark beim Look & Feel von »Firefly« und »Cowboy Bebop«. Und das ist wahrlich keine allzu doofe Entscheidung.

Wir schlüpfen in der Weltraumaction in die Haut von Juno Markev. Die schlagfertige und tiefend sarkastische ehemalige Piratin hat zu Beginn des Spiels ihre wilden Tage längst hinter sich gelassen und sich mit ihrem Mann Brace zur Ruhe gesetzt. Als der Auftragskiller Ruthless Brace umlegt, schwört Juno Rache. Die erste Begegnung mit dem Mörder ihres Mannes geht allerdings schief, er kann entkommen. Bei der Verfolgungsjagd wird Junos Schiff irreparabel beschädigt und stürzt auf einem kleinen Planeten im Texas-Sektor ab. Zum Glück hat ihr alter Bekannter und Casinobesitzer Arvo dort einen umgewandelten Mülltransporter zur Hand, mit dem Juno die Jagd nach dem Killer wieder aufnehmen kann – aber natürlich nicht, ohne ihrem Gönner vorher einen Gefallen erweisen zu müssen.

Eine Hand wäscht die andere

Aus diesem kleinen Gefallen entspinnt sich relativ schnell eine Geschichte um Bruderstreitigkeiten, Machtkämpfe zwischen Piratengangs und die Frage, ob es im wilden Weltall überhaupt etwas wie Ethik und Moral geben kann. Die gut sichtbar herumliegenden Fäden greift das Spiel allerdings kaum auf; die Story spielt hier definitiv die zweite Geige, was bei den teils recht eindimensionalen Charakteren auch nicht weiter wild ist.

Hauptsächlich nehmen wir an den verschiedenen Stationen Aufträge wie Eskortieren, Kopfgeldjagden oder Frachtlieferungen an, schlagen uns entweder auf die Seite der Gesetzeshüter oder der Gesetzlosen und zerputzen in rasanten Auseinandersetzungen Gegner verschiedenster Fraktionen zu Sternenstaub. All das bringt uns auf verschiedene Art und Weise Credits ein. Mit denen können wir uns im Spielverlauf neue Schiffe aus den zwei Kategorien Frachter und Jäger kaufen. Je nach Typ verfügen diese dann über mehr Waffenbuchten oder größeren Frachtraum. Auch unsere Ausrüstung wie Schildgeneratoren, Waffen und Extras wie Bergbaulaser können wir ausbauen und verbessern. Ein toller Bonus: Wer möchte, kann sein Schiff in einem Bildbearbeitungsprogramm nach seinen Vorstellungen anpinseln und sich sogar ein 3D-Modell davon ausdrucken.

Neben dem wirtschaftlichen Aspekt ermöglicht Rebel Galaxy Outlaw trotz arcadigem Spielfluss auch weiterführendes Feintuning. So müssen wir bei der Zusammenstellung unserer Waffen auf die Generatorauslastung achten. Haben wir beispielsweise nur mächtige Strahlenwaffen verbaut, können wir vielleicht nur drei bis vier Sekunden Dauer-

feuer aus dem Reaktor kitzeln. Projektilwaffen hingegen tangieren unseren Reaktor gar nicht, dafür müssen wir aber mit Nachladezeiten rechnen. Dieses interessante Mikromanagement verleiht dem Spiel eine unerwartete taktische Komponente, die sich auch in den Kämpfen widerspiegelt.

Weltallschlachten nach Maß

Abgesehen von der anfänglichen Wahl des Schwierigkeitsgrads, der Zielhilfen und KI regelt, dürfen wir beispielsweise auch in der Hitze des Gefechts Energie auf Schilde oder Triebwerk umverteilen und uns somit taktische Vorteile verschaffen. Das geht dank der perfekt abgestimmten Controllersteuerung enorm leicht von der Hand.

Ohnehin ist das Spiel in dieser Hinsicht auf Komfort getrimmt. Mit dem linken Trigger schalten wir zum Beispiel die Auto-Verfolgung unseres aktuellen Ziels ein. Das ist nicht nur ein Segen für die, die sich im Weltraumaction-Genre erst mal zurechtfinden müssen, sondern manchmal auch zwingend nötig. Denn gespeichert wird nur beim Andocken an Raumstationen. Trotz dieser Hilfestellung verlieren die dynamischen Kämpfe nicht an Wucht und sorgen für ordentliche



Die Raumstationen und Planetenbasen sind Marktplatz und Missionsbörse in einem. Bis auf wenige Ausnahmen sehen diese allerdings immer relativ gleich aus.



Mächtige Schiffe wie Piraten-Fregatten brauchen jede Menge Feuerkraft, um sie zu bezwingen.

Adrenalinschübe. Das liegt zum einen an der wirklich guten KI, zum anderen am Gefühl, das die Schlachten vermitteln. Mit Flugrollen Raketen auszuweichen, das letzte bisschen Saft aus dem schwächelnden Generator für die entscheidende Lasersalve zu nutzen oder gegen übermächtige Piraten-Fregatten in die Schlacht zu ziehen – all das setzt Rebel Galaxy Outlaw mit tollem Sounddesign und beeindruckenden Effekten hervorragend um. Weniger komfortabel ist die Steuerung mit Maus und Tastatur. Zwar sind die Tasten frei belegbar, aber die oft bitter nötige Fadenkreuz-Feinjustierung fällt ohne Analogsticks einfach deutlich schwerer und fühlt sich behäbiger an. Schade auch, dass die Raumsektoren, die Raumstationen und die planetaren Basen relativ schnell an optischem Reiz verlieren und man sich nur noch durch die Menüs klickt, um Ausrüstung zu kaufen, sein Schiff zu reparieren und den nächsten Auftrag anzunehmen.

Spiel mir das Lied vom Grind

Mit dem Erfüllen von Aufgaben aus einem immer wieder neu generierten Pool verbringen wir neben den Kämpfen auch die meisten Stunden. Das Gute daran: Das Spiel gibt uns alle Zeit der Welt, die zahlreichen Sektoren frei zu erkunden. Allerdings ist das auch bitter nötig, denn die Aufträge werden auf Dauer doch recht eintönig. So detaillreich

die Schiffe auch gestaltet sind, die wir eskortieren, beschützen oder abschießen müssen, so schnell hat man sich daran auch satt gesehen. Vor allem vor dem Hintergrund, dass viele der Story-Missionen keine Credits einbringen und sich auch wenig zusätzliche Ausrüstung dadurch freischalten lässt. Das heißt im Klartext: Um den teuersten Jäger erwerben zu können, müsst ihr häufig dieselben Missionen grinden. Das lässt sich zwar noch durch Bergbau und Handel auflockern, aber finanziell lohnt es sich nicht wirklich – ein weiteres Indiz dafür, dass das Spiel seinen Fokus überdeutlich auf interstellare Schiffsschlachten legt.

Immerhin bei der Hintergrundbeschallung dieser Schlachten haben sich die Entwickler wirklich Mühe gegeben. Die sieben Radiostationen bieten ganz im gewohnten GTA-Stil lizenzierte Musik zwischen Country, Metal, Klassik und lateinamerikanischen Rhythmen, und die zwischendurch eingespielten Werbespots sind eine gekonnte Satire auf Western- und Redneck-Klischees, die genau ins Schwarze treffen. Das trägt ungemein zur Immersion bei, die dann aber leider in den Zwischensequenzen durch sehr schwache Charakteranimationen wieder gebrochen wird. Immerhin präsentiert sich Juno darin als liebenswerter, aber auch harter Knochen, der sich nichts gefallen lässt – wie ein echter Outlaw eben sein muss. ★



Die Spielwelt von Rebel Galaxy Outlaw ist riesig. Abseits von Schiffskämpfen und Raumstationen gibt es allerdings nicht wirklich viel zu sehen.



Florian Zandt
@zandterbird

Die Privateer-Spin-offs der Wing-Commander-Reihe waren mir zwar immer ein Begriff, aber ich hatte trotzdem immer nur Augen für das Hauptspiel. Gut, dass Rebel Galaxy Outlaw diese Lücke in meiner Spielerhistorie jetzt irgendwie füllt. In der zu gleichen Teilen vom erwähnten Dogfight-Simulator und von »Cowboy Bebop« mit seinen lässigen Charakteren und zwielichtigem Setting inspirierten Welt fühle ich mich schon nach den ersten Minuten zu Hause. Man muss den Entwicklern hoch anrechnen, wie viel Fan-Service und Konfigurierbarkeit sie in das Spiel gepackt haben. In einer Light-Version von Photoshop darf ich mein Schiff komplett selbst bemalen, mir eigene Radiosender zusammensetzen und den Schwierigkeitsgrad an meine Bedürfnisse anpassen. Lediglich die Missionsarten dürften etwas abwechslungsreicher ausfallen. Am Ende geht es immer nur darum, wer die größere Kanone hat. Und auch, dass die Charaktere mehr schlecht als recht animiert sind, muss 2019 nicht mehr sein. Aber den tollen Western- und Outlaw-Charme macht das nicht kaputt.

REBEL GALAXY OUTLAW

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5-750 / Phenom II X4 840
GeForce GTX 460 / Radeon HD 6850
6 GB RAM, 20 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-2300 / Athlon X4 760K
GeForce GTX 660 / Radeon HD 7870
8 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- tolle Explosionseffekte
- exzellentes Sounddesign
- einfallsreiche Schiffsmodelle
- viel Liebe zum Detail
- Charakteranimationen nicht mehr zeitgemäß

SPIELDESIGN



- moralische Entscheidungen
- großartige Raumschiffkämpfe
- Steuerung perfekt auf Controller getrimmt
- Steuerung zäh mit Maus und Tastatur
- Missionen wiederholen sich

BALANCE



- variable Schwierigkeitsgrade
- viel Schiffsfeintuning möglich
- fordernde KI
- kein manuelles Speichern
- kein richtiges Tutorial

ATMOSPHERE / STORY



- satirisches Setting
- großartige Space-Western-Atmosphäre
- gut geschriebene Protagonistin
- stimmungsvolle Radiosender
- eher langweilige Story

UMFANG



- unendlich viele Nebenmissionen
- umfangreiche Hauptquest
- großes Waffenarsenal
- riesiges Spielareal
- lediglich zwei Schiffsklassen

FAZIT

Das All-Abenteuer punktet mit einem tollen Soundtrack und rasanten Schiffskämpfen, könnte aber etwas abwechslungsreicher sein.

