

The Outer Worlds

SOLO-ALTERNATIVE FÜR FALLOUT-FANS

MIT DEM GAME-PASS-CODE
AUS DIESER AUSGABE SPIELBAR

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Private Division** Entwickler: **Obsidian Entertainment** Termin: **25.10.2019** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Epic Store)**

The Outer Worlds stellt sich als Singleplayer-Alternative für Rollenspiel-Fans heraus, die mit Fallout 76 nicht warm geworden sind. Von Valentin Aschenbrenner

Fallout 4 und Fallout 76 waren nicht unbedingt die Fortsetzungen, die sich Fans für ihre geliebte Rollenspielserie erhofft hätten: Während sich Bethesda mit Siedlungsbau-Gedöns und Multiplayer-Geplänkel austobte, vermissten Veteranen komplexe Lösungswege für Quests oder die Rollenspielelemente, die Fallout 3 oder New Vegas einst so besonders gemacht hatten. Und Fallout: New Vegas, ist auch gleich das richtige Stichwort zu The Outer Worlds. Denn mit seinem neuesten Spiel möchte das Entwicklerstudio Obsidian den Nachfolger im Geiste zu Fallout: New Vegas abliefern, den Fans bis heute nie bekommen haben. Doch worum geht es in The Outer Worlds überhaupt? Und stellt das Rollenspiel tatsächlich eine Alternative für Fallout-Fans dar, die mit den letzten beiden Teilen der Bethesda-Reihe nicht glücklich wurden? Lest weiter, und ihr sollt erleuchtet werden.

Weltall statt Ödland

In The Outer Worlds schlägt es uns anders als in der Fallout-Reihe nicht in das postapokalyptische Ödland, sondern in das Lichtjahre entfernte Halcyon-System. Dort haben sich vor Jahrzehnten Kolonisten und Firmen angesiedelt, um einen neuen Lebensraum und Arbeitsplatz für die Menschheit zu schaffen. Der Traum von der unendlichen Freiheit des Weltraums wurde vor Ort allerdings von geldgierigen Megakonzernen in Knebelverträgen und Sklaverei-ähnlichen Arbeitsbedingungen erstickt. Und hier kommen wir ins Spiel ... im wahrsten Sinne des Wortes. Als Passagier des verschollenen Kolonieschiffs Hope werden wir von Phineas Wells aus dem Winterschlaf geweckt, dem »verrückter Wissenschaftler« geradezu auf die Stirn geschrieben steht. Mit unserer Hilfe will Phineas (der übrigens eine frappierende Ähnlichkeit zu Rick Sanchez aus »Rick & Morty« aufweist) das Halcyon-System aus dem eisernen Griff des machthungrigen Vorstands befreien.

Ein Spiel für jeden Stil

Wie wir das anstellen? So, wie es uns beliebt. The Outer Worlds lässt uns mithilfe eines Charaktereditors, den wir genau so in einem Fallout-Teil finden könnten, die Spielfigur er-

Deutsche Version

The Outer Worlds verfügt über keine deutsche Sprachausgabe. Sämtliche Dialoge des Spiels sind auf Englisch vertont, dafür gibt es aber deutsche Untertitel. Die sind dafür wirklich hervorragend übersetzt: Kein noch so kleiner Wortwitz geht im Deutschen verloren und während unserer Testphase sind uns keine Patzer in der Übersetzung oder Logiklücken über den Weg gelaufen. Auch wenn es keine deutsche Vertonung gibt, können sich andere Spiele an der vorbildlichen Übersetzung von Menüs, Dialogen und Beschreibungen ein Beispiel nehmen.

stellen, die unserer bevorzugten Vorgehensweise entspricht. Dabei kommt es selbstverständlich weder auf Geschlecht, Aussehen oder Nasenlänge an, sondern auf unsere inneren Werte und was wir mit ihnen anstellen. Wollen wir uns als notorischer Lügner sämtlicher Bewohner des Halcyon-Systems um den Finger wickeln und sie hinter ihrem Rücken um ihr Hab und Gut erleichtern? Ziehen wir rohe Gewalt versöhnlichen Worten vor und justieren jedem, der uns blöd kommt, ganz unverblümt die Nase neu? Oder hat man uns als Kind zu oft auf den Kopf fallen lassen und zählen wir damit alles andere als zu den hellsten Kerzen auf der Torte? Wie schon Fallout: New Vegas lässt uns Obsidian The Outer Worlds so spielen, wie wir es möchten. Dafür definieren wir zum Spielstart Werte wie Stärke, Intelligenz oder Charisma, was sich auf den Spielverlauf auswirkt. Obsidian verzichtet jedoch auf ein strafendes Karma-System: Sind wir zu einem braven Mitbürger böse oder zu einem Schurken gut, müssen wir einzig und allein mit unserem Gewissen leben – und eventuell damit, was die Fraktionen des Halcyon-Systems von uns halten.

Krieg der Konzerne

Die Fraktionen wie Monarch Stellar Industries, Sublight Salvage & Shipping oder Auntie Cleo verfolgen allesamt ihre eigenen ego-



Wenn uns danach ist, können wir uns in The Outer Worlds auch gar keine Freunde machen.



Die Spielwelt von The Outer Worlds glänzt zwar durch ihr Design, aber nicht gerade durch ihre Gegnervielfalt.

Enemy Killed. +150XP

78/6621



Die persönliche Quest der Technikerin Parvati gehört zweifelsohne zu den Highlights von The Outer Worlds.



Lange Finger werden in The Outer Worlds nicht bestraft – außer, ihr lasst euch beim Diebstahl erwischen.

istischen (und natürlich kapitalistischen) Interessen, denen wir mehr oder weniger nachkommen – je nachdem, mit wem wir uns gut stellen wollen. Wer wiederum geschickt vorgeht und nicht gleich jede Tür eintritt, kann die Konzerne gezielt gegeneinander ausspielen: So verlangt zum Beispiel die Vize-Chefin der eher dubiosen Firma Sublight Salvage von uns, den Chef einer Wurstfabrik auszuschalten, um diese übernehmen zu können. Wem der Abzugsfinger juckt, der kann natürlich reinmarschieren und alles und jeden über den Haufen ballern, was auf drei nicht im Einmachglas ist. Zumal der Chefmetzger Clive ein echter Unsympath ist, der eine Abreibung verdienen würde.

Dabei handelt es sich aber keineswegs um den spannendsten Lösungsweg für unser Problem. Die Schießereien bzw. Prügeleien spielen sich solide, stellen aber nicht mehr als bekannte Shooter-Kost dar. Auf dem normalen Schwierigkeitsgrad wird es selten fordernd, was sich auch an der überschaubaren Gegnervielfalt aushängen lässt. Das begrenzte Budget von Obsidian macht sich spätestens dann bemerkbar, wenn wir

die immer gleichen Banditen, Roboter oder Monster aufs Korn nehmen. Dabei stellt das TZD – was dem VATS-Modus aus Fallout entspricht – ein nettes aber eigentlich überflüssiges Feature dar. Ein weiteres Balance-Problem tut sich mit dem Loot von The Outer Worlds auf, das es in Mengen noch und nöcher gibt. Wirklich heiß machen tut uns die Beute allerdings nur selten, stattdessen schwimmen wir bald nur so im Geld – das wir eigentlich nicht benötigen. Waffen lassen sich zwar verstärken oder gezielt modifizieren, ein neues Fernrohr oder alternative Munitionsart machen allerdings auch nur einen überschaubaren Unterschied aus. Mit der Balance hat es Obsidian bei Outer Worlds nicht ganz so gut hingekriegt.

Ballereien in den eigenen vier Wänden findet die C&P-Boarstfabrik übrigens weniger

cool und ehe wir uns versehen, schwindet unser »annehmbares« Ansehen dahin und sämtliche Angestellte stehen uns mit »gemischten Gefühlen« gegenüber. Das resultiert in schlechteren Preisen bei Händlern, weniger Kooperationsbereitschaft von Fraktionsmitgliedern, und allgemein wird uns damit weniger verziehen. Wenn wir das vermeiden wollen, können wir genauso gut durch ein Abflussrohr kriechen oder uns mit Tarnmodul und Mitarbeiterausweis als Angestellter ausgeben, womit wir unseren eigenen Namen nicht durch den Dreck ziehen. Nach dem Reinschleichen (egal ob durch die Kanalisation oder getarnt) können wir dem Chef der C&P-Boarstfabrik noch immer ins Gesicht schießen oder ihm ein Messer in den Rücken rammen, ohne dabei Aufmerksamkeit zu erregen. Wollen wir uns die Hände jedoch

Keine Mikrotransaktionen & Lootboxen

In The Outer Worlds gibt es keine Mikrotransaktionen oder Lootboxen. Spieler können kein Echtgeld verwenden, um den Fortschritt im Spiel zu beschleunigen oder Waffen, Rüstungen, Skins oder Skills freizuschalten. Dass The Outer Worlds früher oder später mit kostenlosen oder kostenpflichtigen DLCs ausgebaut wird, ist jedoch nicht auszuschließen.



Valentin Aschenbrenner
@valivarlow



Nein, The Outer Worlds ist auf keinen Fall das größte, komplexeste oder epischste Rollenspiel der letzten Jahre. Dafür hat der neueste Streich von Obsidian Entertainment sein Herz am rechten Fleck. Auch wenn ich mich teilweise über die häufigen Botengang-Quests ärgern musste oder mich auf Dauer die immer gleichen Gegnertypen langweilten, war dieser Frust schnell vergessen, wenn das nächste hervorragend geschriebene Gespräch mit einem NPC – oder noch besser – einem meiner Begleiter anstand.

Mit The Outer Worlds bekommen wir mal wieder ein Rollenspiel zum Austoben: Immerhin bieten die unterschiedlichen Individualisierungsmöglichkeiten und Lösungswege genügend Fleisch, um einen zweiten oder dritten Durchgang zu rechtfertigen – trotz oder gerade wegen der überschaubaren Spieldauer von 20 bis 30 Stunden. Die Dialoge und der Humor machen The Outer Worlds zu dem inoffiziellen Nachfolger im Geiste, den mein geliebtes Fallout: New Vegas nie von Obsidian bekommen durfte. Wer also mit der neuen Richtung der Fallout-Reihe, die Bethesda mit 4 und 76 einschlug, nichts anfangen kann, sollte sich auf jeden Fall in die weiten Fernen des Halcyon-Systems aufmachen.

überhaupt nicht schmutzig machen (zumindest direkt), können wir den Wurst-Rohstoff, die pickeligen Zystenschweine, vergiften und damit das Unternehmen ruinieren. Oder im Sinne des Tierschutzes lieber an den Bilanzen der Fabrik schrauben und so dem Fabrikleiter das Finanzamt auf den Hals hetzen. Denn wie wir alle wissen, macht das Finanzamt keine Gefangenen.

Kleine und nicht ganz so feine Welten

In The Outer Worlds lässt sich so gut wie jede Haupt- und Nebenquest auf vergleichbar unterschiedliche Weisen absolvieren. Oft müssen wir einfach nur von A über B nach C und wieder zurücklaufen – an drögen Botengang-Quests mangelt es The Outer Worlds nicht.

Hier empfiehlt sich etwas vorausschauende Planung, und wer gut aufpasst, wann und wo etwas am effizientesten erledigt wird, spart sich das Überstrapazieren der Schnellreisefunktion oder die immer gleichen Lauf-



Unsere Fertigkeiten legen wir zu Beginn fest, können sie aber jederzeit nachträglich bearbeiten.

wege. Letztere fallen immerhin nicht allzu ausschweifend aus – The Outer Worlds setzt nicht auf eine große offene Spielwelt, sondern unterteilt sie in kleinere, in sich geschlossene Bereiche. Zwischen diesen Bereichen reisen wir an Bord unseres Raumschiffs – der Unreliable (zu Deutsch: die Unzuverlässige) – und erkunden somit acht unterschiedliche Gebiete, die aber nicht allzu viel an Abwechslung bieten. Tatsächlich stellen die Levels und wie sie befüllt sind, eine der größten Schwächen von The Outer Worlds dar. Hier merkt man, dass Obsidian schlichtweg die Mannstärke bzw. das Budget eines AAA-Rollenspiels in der Größenordnung eines Fallout 4 oder Skyrim gefehlt hat. So sind der Asteroid Scylla, der erdähnliche Planet Terra 2 oder die lebensfeindliche Welt Monarch zwar auf den ersten Blick optisch abwechslungsreich gestaltet, aber man merkt schnell, dass dort die immer gleichen Pflanzen und Pilze wachsen und die Fauna ebenfalls sehr überschaubar ist. Weiterhin fallen die grauen, tristen Raumstationen/-schiffe Relais GB-23, Groundbreaker und HFS-1084 genauso spannend aus, wie die Namen es vermuten lassen. Selbst Byzantium – die Stadt der »Schönen und Reichen« von Halcyon – wirkt weder reich noch schön, weil die Straßen lediglich von wenigen, austauschbaren NPCs bevölkert werden, die alle »Reicher Bürger« heißen und deren größtes Hobby es darstellt, in der Gegend herumzustehen. Natürlich strotzten die Fallout-Spiele auch nie vor blühendem Leben (allein schon durch das postapokalyptische Setting bedingt), kompensierten diesen Umstand allerdings durch Environmental Storytelling, das seinesgleichen sucht. In The Outer Worlds erzählen nur wenige Schauplätze eine richtige Geschichte, stattdessen fin-

den wir viel vom gleichen Loot oder stets dieselben Roboter, Monster oder menschlichen Widersacher. Die Gegnervielfalt des Rollenspiels lässt zu wünschen übrig.

Das witzigste Rollenspiel seit Langem

Was in The Outer Worlds dafür definitiv nicht zu wünschen übrig lässt, sind die Charaktere, die Dialoge und der Humor des Spiels. The Outer Worlds ist alles andere als ein bierernstes RPG und dreht den Obsidian-typischen Humor auf elf: Jede noch so kleine Unterhaltung mit jedem noch so unwichtig wirkenden NPC ist mit Witzen, Anspielungen oder Situationskomik gespickt. Egal, ob wir einen Wachmann an der Bar abfüllen, der mit jedem spendierten Drink redseliger und ehrlicher in Bezug auf seinen Arbeitgeber wird, oder ob wir uns den Respekt einer kriminellen Organisation verdienen, wenn wir im Gespräch Ohrfeigen statt anständiger Antworten liefern – The Outer Worlds hat unsere Lachmuskeln fast durchgehend und ohne Mitleid strapaziert. Dabei werden die Scherze nie zu aufdringlich in den Vordergrund gerückt, sie sind vielmehr Teil einer natürlich und realistisch wirkenden Unterhaltung, und die wenigen Rohrkrepierer lassen sich an der Hand abzählen.

Captain einer eigenen Crew

Hand in Hand mit diesem Highlight von The Outer Worlds gehen die Begleiter des Rollenspiels: Insgesamt sechs unterschiedliche Crew-Mitglieder gabeln wir auf unserer Odyssee durch das Halcyon-System für die Unreliable auf, von denen wir immer jeweils zwei mit auf Außeneinsätze nehmen können. An dieser Stelle appellieren wir an jeden Spieler: Verzichtet niemals darauf, diese Möglichkeit wahrzunehmen! Nicht nur stellen Mechanikerin Parvati oder Vikar Max in Kämpfen eine willkommene Unterstützung dar. Zusätzlich profitieren wir unterwegs von den jeweiligen Expertisen unserer Verbündeten: Mit Parvati haben wir zum Beispiel eine Technik- und mit Chirurgen Ellie eine Medizinexpertin an unserer Seite, die unsere eigenen Defizite in beiden Gebieten ausgleichen. So können wir beispielsweise etwas

Taktische Zeitdilatation statt VATS

In The Outer Worlds gibt es zwar keinen VATS-Modus, aber dafür die sogenannte TZD – die Taktische Zeitdilatation. Damit können wir zwar nicht die Zeit anhalten (so wie in Fallout 3 oder New Vegas), doch dafür verlangsamen. Währenddessen lassen sich Schwachpunkte von Gegnern gezielt ausmachen und angreifen, was bestimmte Effekte nach sich zieht: Treffer ins Gesicht blenden Gegner, Gliedmaßen können verstümmelt oder gelähmt werden. Die TZD lässt sich mithilfe bestimmter Perks verbessern – so kann zum Beispiel die Dauer des Effekts verlängert und die Abklingzeit verringert werden.



Sharkoon

MITMACHEN & GEWINNEN

Ja, ist denn heut' schon Weihnachten?

Macht Platz unter dem Weihnachtsbaum für die ultimative Gaming-Komplettausstattung von Sharkoon: Enthalten im Bundle ist der für höchste ergonomische Ansprüche entworfene ELBRUS 3 Gaming-Stuhl, unser meistverkaufter Tastatur-Bestseller SKILLER MECH SGK3 mit roten Kailh-Schaltern und RGB-Beleuchtung, die drahtlose Gaming-Maus SKILLER SGM3 mit Dual-Mode-Betrieb und 6.000 DPI, das mit 53-mm-Treibern ausgestattete SKILLER SGH3 Headset sowie die schreibtischgroße 1337 RGB XXL Mouse Mat mit RGB-Umlauf.

Am 13.12.2019 bei unserem Online-Adventskalender auf GameStar.de
mitmachen und einen tollen Preis von SHARKOON gewinnen!



Markus Schwerdtel
@kargbier



Schon im Vorfeld haben die Macher immer wieder betont, wie klein das Entwicklungsbudget von The Outer Worlds im Vergleich zu den Größen des Genres ist. Und ja, diesen Geldmangel sieht man dem Spiel an allen Ecken und Enden an: Die Landschaften sind gleichförmig und nicht besonders groß, man bekämpft die immer gleichen Gegner, und die Waffen- und Item-Auswahl ist wohlwollend gesagt überschaubar. Aber (und es ist ein sehr großes »aber«) man merkt auch, wie Obsidian tapfer und clever versucht, gegen die Budgetbegrenzung anzukämpfen und die Stärken des Studios auszuspielen. Jede Dialogzeile, ja sogar jeder Notizeintrag auf einem irgendwo versteckten Computer ist exzellent geschrieben, jedes Wort zählt auf die beklemmend-lustige, einzigartige Atmosphäre von The Outer Worlds ein. Dafür nehme ich auch die Mängel des Spiels und die mittlerweile schon arg abgenudelte, hier 1:1 angewendete Bethesda-Formel in Kauf. Ich habe The Outer Worlds mit großer Freude durchgespielt. Jetzt hätte ich aber gern einen Nachfolger mit etwas mehr Mut.

reparieren oder jemanden verarzten, wofür wir eigentlich nicht die nötigen Skills gehabt hätten, was uns unabhängig von unserem eigenen Spielstil flexibler auf unerwartete Situationen reagieren lässt.

Fertigkeiten wie Dialog, Tarnung oder Fernkampf wirken sich nämlich direkt auf unsere Spielweise aus: Je höher bzw. besser die jeweilige Fertigkeit ausfällt, desto größer sind unsere Erfolgchancen. Das heißt konkret, dass wir beispielsweise mehr Schaden einstecken bzw. austeilen können oder mit Dialogoptionen wie Überzeugen, Lügen und Einschüchtern unser Gegenüber gezielt manipulieren. Vorteile, die wir nur jeden zweiten Stufenaufstieg erhalten und am ehesten mit klassischen Skills zu vergleichen sind, wirken sich jedoch erschreckend wenig auf

Kompakte Spieldauer, hoher Wiederspielwert

The Outer Worlds ist kein Rollenspiel, das euch über 100 bis 200 Stunden pro Durchlauf beschäftigen wird. Tatsächlich läuft bereits nach 20 bis maximal 30 Stunden der Abspann über den Bildschirm – je nachdem, wie gründlich ihr Nebenquests und -aufgaben mitgenommen habt. Bereits im Vorfeld gab Obsidian Entertainment an, dafür einen höheren Wiederspielwert bieten und Spieler zu mehreren Durchläufen motivieren zu wollen. Diese Rechnung ist für uns während unserer Testphase durchaus aufgegangen: Da es bei so gut wie jedem Dialog und so gut wie jeder Quest drei bis vier mögliche Lösungswege gibt, waren wir stets daran interessiert, wie die Alternativroute unserer persönlichen Wahl ausgesehen hätte. Natürlich verändert sich das übergeordnete Ganze nicht gleich gravierend mit jeder Alternative, dafür ist jede davon spielsenswert und liefert genügend befriedigende Aha-Momente.

das Spielerlebnis aus. Wir können zwar etwas mehr Loot mit uns herumtragen oder reduzieren die Abklingzeiten der Fähigkeiten unserer Begleiter. Skills, die das Spielgefühl drastisch verändern, fehlen aber komplett. Hier zeigt sich die Fallout-Reihe um einiges kreativer, wenn wir unsere Spielfigur beispielsweise zu einem Kannibalen erziehen konnten oder verheerende Boni auf Schleichattacken bekamen.

Spiel mit Herz

Es lohnt sich jedoch nicht nur aus praktikablen Gründen, die Begleiter mit auf Missionen zu nehmen: Jedes unserer Crew-Mitglieder überzeugt durch eine überraschend tiefgehende Persönlichkeit und seinen jeweils eigenen Charme, was vor allem in Gesprächen mit NPCs zur Geltung kommt. Manche NPCs kennen unseren Begleiter bereits aus früheren Begegnungen, wodurch es manchmal zu schnippischen Wortgefechten oder unterkühlten Wiedersehen kommt. Dadurch werden die Dialoge durch einen dritten Gesprächspartner vertieft, während wir auf diese Art und Weise mehr über bestimmte Personen, das Universum von The Outer Worlds und vor allem unsere Begleiter erfahren. Und da die persönlichen Quests unserer Crew-Mitglieder zu den absoluten Highlights von The Outer Worlds zählen, rentiert es sich, hier nochmal aufmerksamer zuzuhören. So dürfen wir beispielsweise der unbeholfenen Parvati zu ihrem ersten großen Date verhehlen, während wir verhindern müssen, dass die lebenswürdige Technikerin aus Scham und Angst vor sozialen Interaktionen im Erd-

boden versinkt. Die Möchtegern-Piratin Ellie will wiederum gegen ihre schnöseligen Eltern rebellieren, die sich davon jedoch weniger beeindruckt zeigen, wie sie sich erhofft hätte. Tatsächlich haben wir die Mitglieder unserer Crew seit Mass Effect 2 nicht mehr so sehr ins Herz geschlossen.

The Outer Worlds ist ein Titel, dem es an einigen Stellen zwar an Budget oder Feinschliff mangelt, der diese Defizite aber durch seinen einzigartigen Humor, die fantastisch geschriebenen Dialoge, seine liebenswerten Charaktere und die in die Tiefe gehenden Rollenspielelemente ausgleicht. Wer mit Fallout 4 oder Fallout 76 nicht warm wurde, bekommt mit dem neuesten Rollenspiel von Obsidian Entertainment die Singleplayer-Alternative, die vor allem Fans von New Vegas glücklich machen dürfte. ★

THE OUTER WORLDS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3-3225 / Phenom 2 X6 1100T
Nvidia GTX 650 Ti / AMD HD 7850
4 GB RAM, 40 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7-7700K / Ryzen 5 1600
Nvidia GTX 1060 6GB / Radeon RX 470
8 GB RAM, 40 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- konsequentes Sci-Fi-Feeling
- schön ausgeleuchtete Spielwelt
- hervorragend vertonte Dialoge
- leere und leblose Spielwelt
- starre und ausdruckslose Gesichter

SPIELDESIGN



- Entscheidungen sorgen für Konsequenzen
- Missionen mit mehreren Lösungswegen
- persönliche Begleiter-Quests
- häufige Botengang-Quests
- altbekannte Bethesda-Formel spürbar

BALANCE



- Charakter kann jederzeit neu definiert werden
- Begleiter gleichen Skill-Defizite aus
- drei Schwierigkeitsgrade
- optionaler Survival-Hardcore-Modus
- insgesamt wenig fordernd

ATMOSPHÄRE / STORY



- witzig geschriebene Dialoge
- glaubhafte Haupt- und Nebencharaktere
- humorvolle, spannende Geschichte
- viele moralische Zwickmühlen
- abseits der Quests wenig zu entdecken

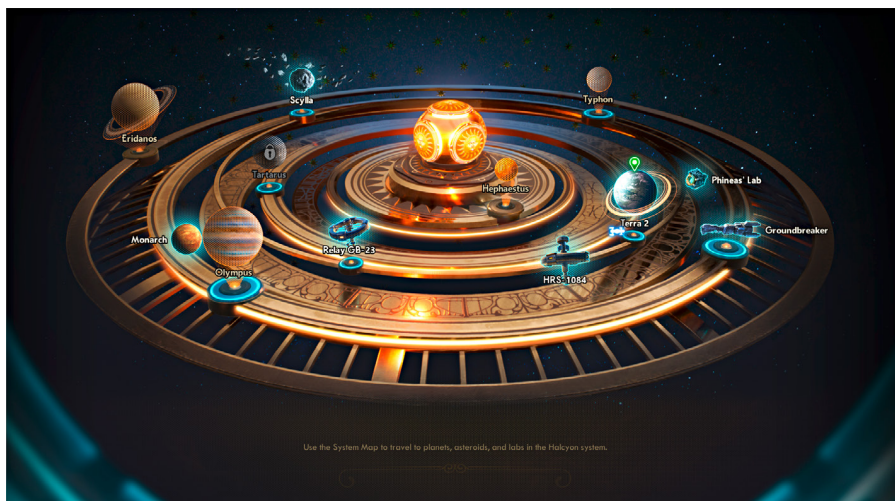
UMFANG



- hoher Wiederspielwert
- mehrere Enden für Haupt- und Nebenquests
- vielschichtige Begleiteraufträge
- kaum Gegnervariation
- wenige Waffen & Rüstungen

FAZIT

The Outer Worlds ist die Singleplayer-Alternative für Fallout-Fans, die nicht mehr länger auf New Vegas 2 warten wollen.



The Outer Worlds verzichtet auf eine offene Spielwelt und schickt euch in abgegrenzte Gebiete.