

Outriders

# EIN SHOOTER FÜR LOOTER

Genre: Shooter Publisher: Square Enix Entwickler: People Can Fly Termin: 4. Quartal 2020

**Outriders kombiniert abwechslungsreiche Rollenspielklassen und -fähigkeiten mit brachialer Shooter-Action, schwächelt aber noch bei Story und Spielwelt.**

Von Elena Schulz

Eine blaue Kuppel umhüllt unsere Gegner. Die bewegen sich plötzlich nur noch in Zeitlupe, während wir wie ein Blitz hinter sie flitzen. Bevor sich ihre verlangsamten Körper überhaupt umdrehen können, trennt unsere Klinge Haut und Fleisch von Rippen und lässt ratlose Skelette zurück. Eine Begegnung mit dem Trickster verläuft zumindest für handelsübliche Luschengegner selten glücklich in Outriders. Der Nahkampf-Assassine hinterlässt dank seiner Fähigkeiten schon allein ein Feld der Verwüstung. Allerdings können sich ihm auch zwei Verbündete anschließen, die das tödlich-brutale Fä-

higkeiten-Effektgewitter noch mal um einiges verstärken. Auch wenn da Shooter in der Genre-Beschreibung steht und wir tatsächlich fleißig ballern, erinnern uns Klassen, mächtige Fähigkeiten und die düstere Atmosphäre im neuen Spiel der Bulletstorm-Macher an ein ganz anderes Spiel: Diablo. Und genau das war laut der Entwickler mit die größte Inspiration für den SciFi-Shooter Outriders. Allerdings sind People Can Fly nicht die Ersten mit der Idee – schon Destiny und Warframe übertragen Klassen, Fähigkeiten und Lootspirale eines Diablo in ein futuristisches Szenario. Wir konnten die ersten drei Stunden der Ballerei auf einem Event in Warschau anspielen.

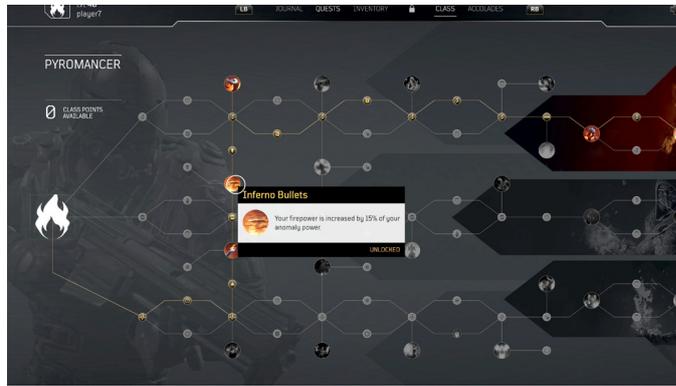
## Eine neue Hoffnung

Wir haben die Erde kaputt gemacht. Dank Krieg und Klimaerwärmung ist unser Planet hinüber, also machen sich Kolonieschiffe auf, um einen weiteren Planeten zu finden, den wir dann auch herunterwirtschaften können. Auf den ersten Blick wirkt die neue

Heimat Enoch durchaus ansprechend. Saftig grüne Wiesen und Wälder erwarten uns. Doch die Idylle trügt: Zuerst landen die Outriders dort, die ähnlich wie die Pathfinder in Mass Effect: Andromeda erst einmal die Lage sichern sollen. Sie stoßen auf ein merkwürdiges Signal, dem sie nachgehen, als ein unerwartet übernatürlicher Sturm auftritt. Diese Anomalie zerstört die Outriders-Technologie und tötet viele. Dummerweise werden wir als Teil des Trupps selbst verwundet und können uns gerade noch so in den Kryoschlaf retten. 30 Jahre später wachen wir wieder auf und werden mit der nächsten kaputten Welt konfrontiert. Dank der Anomalie sitzen die Siedler ohne moderne Technik auf Enoch in Slums fest und können auch keine fortschrittliche Technologie mehr entwickeln. Dafür gehen sie sich wieder gegenseitig an die Gurgel. Alles wirkt heruntergekommen. Statt der einst grünen Landschaft haben wir nur noch Ruinen und Schlachtfelder vor uns, die von den Konflikten der menschlichen Siedler zeugen. Auf



Als Nahkämpfer geht die Assassinen-Klasse Trickster auf Tuchfühlung mit den Gegnern und schaltet sie mit ihrer Schwertfähigkeit aus.



Loot soll als wichtige Motivation dienen, höhere Schwierigkeitsgrade auszuprobieren. Frühe Sets sehen aber noch nicht sehr spektakulär aus.

Jede Klasse bringt nochmal einen Talentbaum mit, über den ihr eure Fähigkeiten weiter verbessern könnt.

örtliche Fauna treffen wir beim Anspielen nur vereinzelt. Laufen wir ihr aber über den Weg, reagiert sie aggressiv auf die unerwünschten Eindringlinge. Weil die Outriders ihnen den ganzen Schlamassel eingebrockt haben, sind die Kolonisten zudem gar nicht gut auf uns zu sprechen. Da hilft es auch nicht, dass uns die Anomalie aus unbekanntem Gründen auch noch mit besonderen Kräften segnet. Uns fällt deshalb die gefährliche Aufgabe zu, alle zu retten, indem wir das geheimnisvolle Signal aufspüren. Immerhin ist das eine Art Technologie. Und damit vielleicht auch eine Art Rettung. Die Ausgangslage klingt ziemlich lahm. Dass wir trotzdem Hoffnung haben, liegt an den hochwertigen Zwischensequenzen. Von denen sehen wir in den ersten Stunden bereits einige. Bis auf ein paar noch etwas steife Gesichtsanimationen bauen sie eine schöne Atmosphäre auf und stellen uns die Figuren vor.

**Volle Kraft voraus!**

Interaktion mit anderen Figuren ist aber größtenteils auf die größte Stadt beschränkt, die ähnlich wie der Turm in Destiny 2 funktioniert. Hier findet ihr auch alle

Die Screenshots stammen vom Entwickler und wirken optisch aufgebessert. Outriders sah in Aktion beim Anspielen aber grafisch ähnlich ansprechend aus.

wichtigen Händler für Waffen und neue Ausrüstung, sowie Nebenaufträge. Von diesem Hub aus bricht man dann zu Missionen auf und kehrt danach wieder dorthin zurück. Outriders verzichtet auf eine Open World, liefert aber recht weitläufige Levelareale. Die Entwickler versprechen, dass sich Erkunden lohnt und aufmerksame Spieler hier allerlei Story-Details entdecken können. Davon haben wir in den ersten Stunden aber noch nichts mitbekommen.

Dafür konnten wir uns ganz auf die Gefechte konzentrieren. Wir ballern mit dem typischen Schießweisen-Arsenal vom ratternden Sturmgewehr über die kraftvolle Schrotflinte bis hin zum Scharfschützengewehr. Beim gelungenen Schussgefühl spürt man die Shooter-Erfahrung der Entwickler von People Can Fly. Bei den Gegnern hätten wir uns allerdings mehr Abwechslung gewünscht. Weil die Menschen sich in unterschiedliche Fraktionen aufgespalten haben, kämpfen wir fast ausschließlich gegen andere Siedler, die teilweise ebenfalls durch die Anomalie über besondere Kräfte verfügen. Die Auseinandersetzungen laufen trotz Deckungssystem schnell und dynamisch ab, weil unsere mächtigen Fähigkeiten ohne lange Aufladezeit fast permanent verfügbar sind. Wir flitzen über das Schlachtfeld, setzen Fähigkeiten ein, schießen, und greifen dann wieder auf unsere Kräfte zurück – warten müssen wir so gut wie nie. Damit wir uns

aber nicht übermächtig fühlen, wirft Outriders uns meist große Gegnermengen entgegen oder einzelne, besonders starke Bosse. Die setzen ihrerseits besondere Fähigkeiten wie Explosionen oder Schutzschilde ein und heilen sich teilweise auch noch. Auf Spielerseite funktioniert das übrigens bei jeder Klasse anders: Spielen wir einen Pyromancer, regenerieren wir zum Beispiel Gesundheit, indem wir Feinde verbrennen – etwas, das uns zum offensiven Spielen animiert.

**Mächtig brutal**

Beim Pyromancer handelt es sich um eine Magier-Klasse, die Gegnern aus mittlerer Reichweite mit Flammenangriffen einheizt, während der Devastator als Tank viel Schaden absorbiert und die Feinde mit wuchtigen Schlägen aus den Latschen haut. Den flinken Trickster kennt ihr ja bereits. Wer viel Destiny gespielt hat, fühlt sich schnell an Warlock, Titan und Jäger erinnert. Es stand also wahrscheinlich nicht nur Diablo als Inspiration Pate, sondern auch Bungies Shooter. Es wird noch eine vierte Klasse geben, die ist allerdings noch nicht bekannt.

Spannende Synergie-Effekte spielen anfangs noch keine große Rolle. Der behäbige Devastator profitiert zum Beispiel ein wenig davon, wenn wir als Trickster seine Ziele verlangsamen, taktisch entscheidend ist die Kombination aber nicht. Im Koop darf man außerdem mit Spielern derselben Klasse zusammenspielen, ohne dass man es sich unnötig schwer macht – laut Entwickler sehen unterschiedliche Angriffe aber einfach cooler zusammen aus. Und irrsinnig brutal übrigens: Bei Outriders solltet ihr euch schnell an abgetrennte Glieder, verbrannte Haut oder blutig explodierende Körper gewöhnen. Hello Bulletstorm! Ob mehr dahintersteckt, sehen wir vielleicht noch in Zukunft: Wir konnten für jede Klasse bislang nur drei von insgesamt acht Skills ausprobieren. Hinzu kommen noch zahlreiche zusätzliche Perks, die man über einen Talentbaum freispielt. Womöglich wird das Zusammenspiel der Klassen später oder auf höheren Schwierigkeitsgraden also noch komplexer.

**Ein Balanceakt**

Outriders setzt nicht auf herkömmliche Schwierigkeitsgrade von leicht bis schwer,



So grün ist Outriders selten. Meist kämpfen wir uns durch braune Endzeit-Umgebungen. Die Entwickler versprechen aber andere Gebiete wie Wälder oder Wüsten später im Spiel.



Outriders lässt sich mit bis zu zwei Freunden im Koop, aber auch allein spielen.

sondern auf ein World-Tier-System. Ihr schaltet nach und nach 15 Schwierigkeitsstufen frei, zwischen denen ihr permanent wechseln dürft. Je höher der Tier, desto besser fällt auch die Loot-Belohnung aus, aber die Feinde werden auch deutlich anspruchsvoller. Allein kamen wir zum Beispiel schon beim dritten Weltenrang ins Schwitzen, während wir zu dritt nahezu keine Probleme hatten. Hier hilft nur, runterzuschalten oder sich vorab bessere Ausrüstung zu sichern. Spielt ihr allein, seid ihr nämlich wirklich auf euch gestellt, ganz ohne KI-Kollegen. Mit World Tiers, Klassen und der Mischung aus Koop und Singleplayer haben sich die Entwickler hier eine ordentliche Balance-Herausforderung aufgehalst. Ob das System am Ende funktioniert, können wir noch nicht sagen. Allerdings erschien uns der erste Boss als relativ lästiger Kugelfresser.

Die Weltenränge sollen gemeinsam mit dem Lootsystem als Spielmotivation abseits der Story dienen. Ein Service Game soll Outriders nämlich nicht werden. Allerdings

muss der Shooter dafür bei den Belohnungen noch eine Schippe drauflegen. Brustpanzer oder Hosen auf den niedrigen Seltenheitsstufen machen weder optisch noch spielerisch viel her. Immerhin zeigten uns die Entwickler bereits mutierte Alienwaffen, an die wir über Upgrades kommen sollen. Rüsten wir unseren Charakter auf, soll das auch den Verlust unserer Menschlichkeit widerspiegeln. Das lässt uns auf coolere Ausrüstungsgegenstände hoffen.

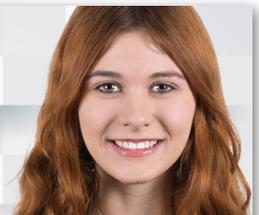
#### Erde 2.0

Auch bei den Umgebungen und Gegnern wünschen wir uns optisch noch mehr. Dass Enoch ein fremder Planet ist, merkt man nur selten. Verfallene Siedlungen, matschig braune Schlachtfelder oder heruntergekommene Lagerhallen versprühen einen gewissen Fallout-Endzeit-Charme, könnten aber genauso auf der Erde existieren. Immerhin versprechen die Entwickler noch weitere Schauplätze wie Wüsten oder dichte Wälder, die hoffentlich auch davon zeugen, dass wir

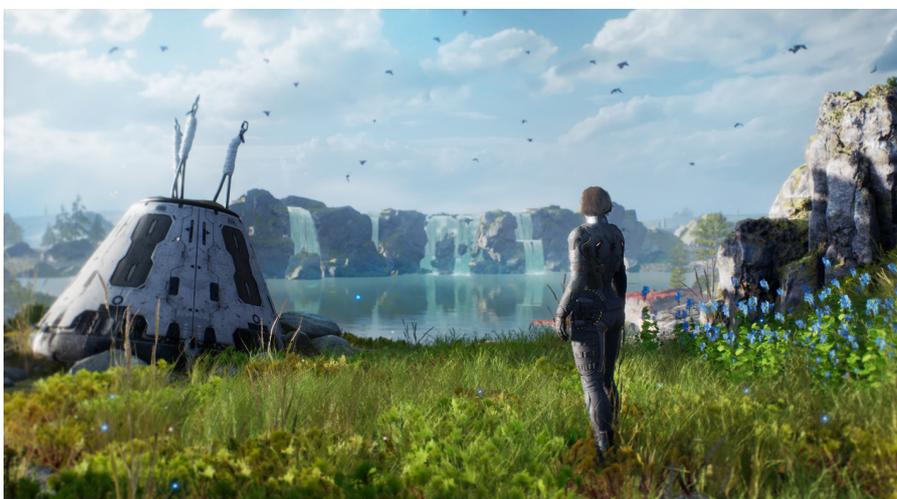
uns eben nicht mehr in unserer Heimat befinden. Das Gleiche gilt für die Gegner: Bislang kämpften wir hauptsächlich gegen abtrünnige Menschen, Aliens machten sich aber rar. Trailer und Konzepte deuten auf spätere außerirdische Begegnungen hin, die hoffentlich für Abwechslung sorgen und nach neuen Strategien verlangen. Es bleibt abzuwarten, ob People Can Fly ein spannendes neues Sci-Fi-Universum erschaffen können, oder ob Enoch nur eine Kulisse bleibt. ★



**Elena Schulz**  
@Ellie\_Libelle



Mir gefällt an Outriders, dass es sich wie ein Division oder Destiny spielt, ohne den Fokus auf Live-Service und Multiplayer zu legen. Ich kann im Koop spielen, wenn ich möchte, aber ich kann genauso gut allein auf einem niedrigeren World Tier losziehen und die Story genießen. Spiele ich Outriders wie ein Singleplayer-Spiel, ist es danach vorbei und ich kann weiterziehen, ohne den Druck zu verspüren, nicht bei jedem künftigen Event oder DLC dabei gewesen zu sein. Genauso kann ich aber jederzeit zurückkehren und auf höheren Weltenrängen um besseren Loot kämpfen oder ein paar lockere Runden mit Freunden spielen. Damit das funktioniert, muss Outriders aber schon zum Launch genug Inhalte bieten, um nicht auf regelmäßige Updates angewiesen zu sein. Eine echte Einzelspieler-Alternative wird Outriders lediglich, wenn Story und Spielwelt überzeugen und mich mitreißen. Und World Tiers und Schwierigkeitsgrade fesseln auf der anderen Seite nur, wenn die Ausrüstung mir genug Anreiz bietet, mich für sie durch immer härtere Missionen zu kämpfen.



Vor dem Auftreten der Anomalie sah Enoch so idyllisch aus. Deshalb setzte die Menschheit all ihre Hoffnung auf eine zweite bewohnbare Erde in den Planeten.