

## Outriders

## ROLLENSPIEL IM SHOOTER-GEWAND

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



Rüstungen werden mit der Zeit spektakulärer. Dieses legendäre Set für den Trickster sieht deutlich schicker aus als die Start-Militäruniform.



Durch unsere Fähigkeiten arten die Kämpfe zu Effektgewittern aus. Der Pyromancer hantiert zum Beispiel mit Feuer und röstet Gegner.

## Loot-Shooter trifft Rollenspiel, Story und Koop: Outriders tanzt auf vielen Hochzeiten.

Von Elena Schulz

Outriders will viel auf einmal. Während wir in actionreiche Shooter-Gefechte verwickelt werden, hämmern wir permanent auf unsere Fähigkeiten-Tasten. Werden die Gegner dann von Felsen aufgespießt, bei lebendigem Leibe geröstet oder von blauen Blitzen aufgeschnitten wie Brotlaibe, müssen wir streng genommen nicht mal einen Schuss abfeuern. Diese optisch beeindruckenden Skills gehören zu den bisher bekannten Klassen Trickster, Pyromancer und Devastator, die sich wiederum aufleveln und über Talentpunkte bis ins Detail zu einem personalisierten Build ausbauen lassen sollen. Ein Assassinen-Trickster als Tank? Kein Problem! Die Rollenverteilung wird vor allem wichtig, wenn wir zu dritt spielen. Denn neben dem Singleplayer ist auch noch ein Drop-in-Drop-out-Koop für bis zu drei Spieler mit dabei. Und obendrein will Outriders auch noch eine packende Geschichte über

Weltraumsiedler erzählen, die auf dem Planeten Enoch nach einer neuen Heimat suchen. Dort werden sie von einer Anomalie überrascht, die die örtliche Fauna mutieren lässt und die Menschen in zwei feindliche Lager spaltet. Das klingt nach viel – vielleicht zu viel für ein einziges Spiel?

### Alles wie daheim!

Die Mission aus unserer Demoversion führt uns in die sogenannte Erste Stadt. Hier sollte nach der Landung auf dem Planeten Enoch die erste Siedlung der Menschen entstehen – angetrieben von einem Raumschifftriebwerk als vorübergehende Energiequelle. Eigentlich eine gute Idee, wäre da nicht die Anomalie, die aus dem Nichts auftaucht. Sie bringt den Reaktor im Triebwerk zum Kollabieren, was radioaktive Strahlung freisetzt und die Menschen verjagt. Zumindest die Vernünftigen: Die sogenannten Aufständischen sind offenbar immun und lassen sich häuslich nieder. Sie erklären die in Trümmern liegende Kolonie zu ihrem Stützpunkt, von dem aus sie die anderen Siedler attackieren. Als Outrider – eine Art Beschüt-

zer der Auswanderer – ist es unser Job uns darum zu kümmern. Wir begeben uns mitten in dieses Feindgebiet, als wir losgeschickt werden, um Doktor Zahedi zu finden. Er soll über wertvolle Informationen zur Anomalie verfügen und befindet sich offenbar in der Gewalt der Aufständischen.

Keine wirklich spannende Ausgangslage, doch die Geschichte tritt ohnehin schnell in den Hintergrund. Wir schalten zwar neue Kodex-Einträge frei, die liefern aber eher Hintergrundinformationen zur Welt als eine richtige Story, in die man als Spieler involviert ist. Hier muss sich noch zeigen, ob Dialoge in den Hubs und Zwischensequenzen ausreichen, um eine Handlung zu schaffen.

### Mehr SciFi, weniger Postapokalypse!

Die kurze Sequenz am Ende der Demo verleiht zumindest Zahedi ein wenig mehr Charakter. Dieser war eben noch eine Geisel, setzt sich aber trotzdem dafür ein, dass wir seinen Entführer am Leben lassen. Scharfschützin Jane und unsere Outrider-Heldin verziehen derweil keine Miene.

Dafür, dass die Story einen wichtigen Bestandteil von Outriders ausmachen und Teil der Motivation sein soll, trat sie bei bisherigen Präsentationen eher in den Hintergrund, was uns Sorgen bereitet. Die Konfrontationen mit den Aufständischen könnten zudem genauso auf der Erde stattfinden – dabei haben die Entwickler einen ganzen Alien-Planeten zur Verfügung, der zumindest in der Theorie voller außerirdischer Landschaften

## Was haben wir gespielt?

Wir durften gemeinsam mit anderen Journalisten und Content Creators im Rahmen einer Anspiel-Session eine 30 Minuten lange Singleplayer-Mission inklusive Nebenauftrag in der Ersten Stadt erledigen und mehrmals durchspielen. Bedingt durch die Corona-Pandemie fand das Event per Spiele-Streaming vor unserem heimischen Rechner statt. Die Screenshots stammen vom Entwickler und wirken optisch etwas aufgebessert. Look und grafische Qualität entsprechen aber grundsätzlich dem, was wir beim Anspielen gesehen haben.

ten, mysteriöser Geheimnisse und eigenartiger, vielleicht sogar intelligenter Kreaturen stecken könnte. Trailer-Material zu Outriders zeigte bereits exotisch wirkende Urwälder und Aliens, selbst gesehen haben wir im Spiel aber nicht viel mehr als braun-graue Ruinen und Slums voller menschlicher Gegner. Ob sich eventuell mehr dahinter verbirgt als nur ein Teil der Kulisse, lässt sich aktuell noch nicht sagen.

### Optimieren statt Ersetzen

Auch das Loot-System überzeugt anfangs als Motivationsquelle noch nicht völlig. Das liegt vor allem daran, dass die Ausrüstung zu Spielbeginn recht generisch wirkt: Bis auf individuelle Stats unterscheiden sich die Helme, Stiefel oder Brustpanzer, die wir Gegnern abnehmen oder aus Truhen klauen, kaum. Bei den Waffen existieren ebenfalls nur klassische irdische Modelle wie Sturmgewehre, Schrotflinten oder Pistolen – erneut scheint uns hier außerirdisches Potenzial verschenkt. Darauf, dass sich das später noch ändert, deutet zumindest eine Präsentation der Entwickler hin, in der ein Trickster in einer legendären Rüstung zu sehen ist, die durch ein Cape, knallige Farben und Leuchteffekte zumindest optisch schon deutlich mehr hermacht. Wie bei Destiny und Co. üblich, sind die Rüstungs-Sets in unterschiedliche Seltenheitsstufen unterteilt. Außerdem versprechen die Entwickler auch, dass solche Sets besondere Perks verleihen können, die sie neben der Optik auch spielerisch interessant machen.

Exotischere Waffen hingegen findet man auch später im Spiel nicht. Dafür lassen sich aber immerhin die bekannten Schießweisen aufwerten und verändern, sodass sie über besondere Eigenschaften und Effekte verfü-

gen. Hier gehen die Entwickler nicht näher ins Detail. Für uns klingt das eher so, als würde später bei den Waffen die Jagd nach Mods und Upgrades, um den eigenen Build zu optimieren, eine deutlich größere Rolle einnehmen als die Suche nach neuen Schusswaffen an sich. Das kann ein guter Ansporn sein, sofern solche Mods dann in der Shooter-Praxis tatsächlich spürbare Effekte verleihen. Sonst dürfte Outriders Schwierigkeiten haben, als Loot-Spiel zu überzeugen. Destiny, Diablo, Borderlands und Co. haben es schließlich längst perfektioniert, den Spieler mit immer neuen Karotten vor der Nase bei der Stange zu halten.

### Effektgewitter auf dem Schlachtfeld

Punkten kann Outriders hingegen klar beim dynamischen Spielfluss. Weil unsere Spezialkräfte über fast keine Abklingzeit verfügen, setzen wir sie beinahe permanent ein. Selbst wenn wir allein unterwegs sind, können da spannende Kombinationen entstehen – zum Beispiel, wenn wir als Trickster erst die Zeit verlangsamten und uns dann hinter unsere Feinde teleportieren, um sie mit einem Schwertstreich ins Jenseits zu befördern. Sind drei verschiedene Klassen auf dem Feld, wird das Effekt- und Synergie-Gewitter entsprechend pompöser. Dadurch treten auch die benutzten Waffen automatisch in den Hintergrund. Trotzdem verfügen alle Schießweisen über ein angenehmes Schussgefühl und Trefferfeedback, eine Stärke von People Can Fly. Weil wir uns sogar über das Schadenausteilen und Kräfteeinsetzen heilen, bleibt Angriff stets die beste Verteidigung. Zumindest auf den niedrigen World Tiers erfordern die Gegner aber ohnehin nicht sonderlich viel Taktik von uns. Für alle Feinde reicht es, einfach permanent die Su-

perkräfte einzusetzen – bei Bossen dauert es mit dieser Taktik eben etwas länger. Auf höheren World Tiers – insgesamt soll es 15 geben – sollen Feinde mehr aushalten und auch härter austeilen. Wer sich dem stellt, wird mit besserer Ausrüstung belohnt.

Sind bestimmte Fähigkeiten oder Waffen auf hohen Stufen gegen besondere Feinde effizienter als andere, würde noch eine taktische Komponente hinzukommen, die wir aktuell vermissen. Insgesamt glänzen die World Tiers aber durch eine hohe Flexibilität, weil sie sich jederzeit auf Wunsch hoch- und runterschalten lassen. Ebenso lassen sich übrigens auch Teile des HUD aktivieren und deaktivieren, um das Interface eher auf minimalistischen Shooter oder mit Informationen vollgepacktes Rollenspiel zu trimmen. Die große Stärke von Outriders ist aktuell weder die Story noch das Loot-System. Stattdessen punktet der Shooter durch eine spannende Rollenspielkomponente, die über Klassen, Fähigkeiten und enorme Flexibilität eher an Action-RPGs wie Diablo erinnert. Dadurch hebt Outriders sich von Loot-Konkurrenten wie Destiny ab, die sich eher über ihre Ausrüstung definieren. Koop, Singleplayer und eine Kampagne von 30 bis 40 Stunden Länge könnten zudem alle ansprechen, die keine Lust auf Live-Services haben, und die Weltränge dürften für eine optionale Langzeitmotivation sorgen. ★



Elena Schulz  
@Ellie\_Libelle



Für mich macht Outriders aktuell noch zu wenig aus seinem Szenario. Aus dem Nichts ein reichhaltiges und spannendes SciFi-Universum zu erschaffen, ist natürlich nicht ganz einfach. Aber Mass Effect hat beispielsweise schon bewiesen, dass Spiele durchaus dazu in der Lage sind, und konfrontiert mich mit spannenden außerirdischen Rassen wie Asari oder Elcor (die aufgrund ihrer monotonen Stimme immer ihr Gefühlsleben in Dialogen ergänzen!), geheimnisvollen Protheaner-Ruinen und politischen Verflechtungen, in denen die Menschen längst nicht die Hauptrolle spielen. Und ein Destiny verfügt vielleicht nicht über die dichteste Story, zeigt mit dem Schwarzen Garten oder dem exotischen Schwefelmond Io aber ein gutes Gespür für außerirdische Landschaften. Outriders schwächelt für mich hier noch, was sich auch beim Design von Ausrüstung und Waffen widerspiegelt – nichts davon schreit Zukunft! Spielerisch befindet sich der Shooter für mich aber auf einem guten Weg, weil er nicht nur auf die typische Loot-Sucht-Spirale setzt, sondern mit seinen Klassen und Fähigkeiten noch deutlich tiefer und komplexer werden will.



Während wir anfangs mit Standardwaffen kämpfen, lassen sie sich später optisch und spielerisch ausbauen, wie man an dieser Wumme sieht.