

Outriders

BLOSS NICHT STEHENBLEIBEN!

Genre: **Shooter** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **People Can Fly** Termin: **1.4.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **35 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: -



Unter der Shooter-Haube offenbart Outriders ein Action-Rollenspiel mit so komplexen Builds und Fähigkeiten, dass selbst ein Diablo staunt. Von Elena Schulz

Outriders, das neue Spiel von People Can Fly (Bulletstorm) ordnet man nach dem ersten Blick klar in die Ecke von The Division, Destiny und Co. ein. Aber das Spiel will trotz seiner Always-Online-Pflicht kein Live Service Game sein, es legt viel Wert auf seine Singleplayer-Storykampagne in einer unbarmherzigen Welt voller grauer Charaktere und bitterer Wahrheiten. Wie gut dieser Spagat gelingt? Nun, zu einer abschließenden Bewertung kommen wir hier nicht, weil der Redaktionsschluss für dieses Heft mitten in unserer Testzeit lag und wir noch nichts zum

Endgame oder der Langzeitmotivation von Outriders sagen können (auch, weil es am Osterwochenende starke Server-Probleme gab und wir nicht so spielen konnten, wie wir wollten). Aber wir geben euch zumindest eine Wertungstendenz, die euch bei einer Kaufentscheidung helfen dürfte.

Shooter oder Rollenspiel?

Wenn wir mit unserer Assassinenklasse über das Schlachtfeld tanzen, Gegner in einer Zeitblase einschließen, um ihnen dann mit einem magischen Schwertstreich das Fleisch von den Knochen zu brutzeln, fühlen wir uns eher wie in einem Diablo – nur eben aus der Third-Person-Perspektive. Oder wie in einem Hellgate: London, falls das noch jemand kennt. Unsere Fähigkeiten laden sich derart schnell auf, dass wir damit ebenso leicht durch Horden von Feinden mähen wie mit den Kugeln unserer Waffen. Kein Ver-

gleich zu den Ultimates der Destiny-Reihe, die man in der Regel für genau den richtigen Moment aufsparen muss. Der permanente Einsatz unserer Skills fühlt sich tatsächlich wie in einem Action-Rollenspiel an. Outriders verfügt außerdem über vier Klassen, die ebenfalls nach Dungeon Crawler statt nach Shooter klingen. Mehr dazu im Kasten.

Die Gegner

Wenn ihr überleben wollt, müsst ihr in Bewegung bleiben, Angriffe prasseln in Outriders im Nanosekundentakt auf euch ein, Standortwechsel, um aus den Schusslinien zu kommen, sind extrem wichtig. Und Heilung gibt es nur, wenn ihr Gegner verletzt oder tötet – oder einen Technomanten im Team habt. Ja, der Koop-Modus ist eine zentrale Stärke des Spiels, dazu später mehr.

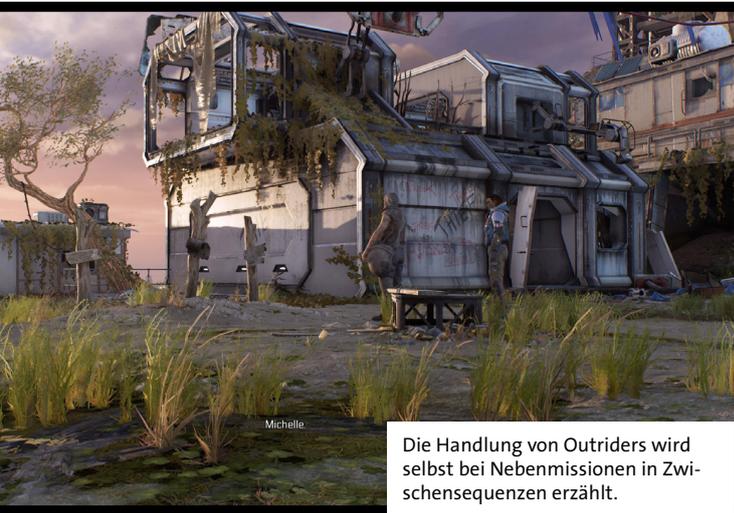
Die Schusswaffen fühlen sich allesamt herrlich wuchtig an. Der besondere Flow von

Eignet sich für euch, wenn ...

... ihr gerne an euren Klassen tüftelt.
... ihr Bock auf Dauer-Action habt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

... ihr Spiele mit Kugelschwämmen albern findet.
... euch extrem künstlich wirkende Welten stören.



Michelle
Die Handlung von Outriders wird selbst bei Nebenmissionen in Zwischensequenzen erzählt.

Die Assasinenklasse schneidet Gegnern mit einer Spezialfähigkeit das Fleisch von den Rippen. Urgs!



Zu Beginn erscheint die Welt von Outriders sehr grau-braun und erinnert stark an Mutter Erde.

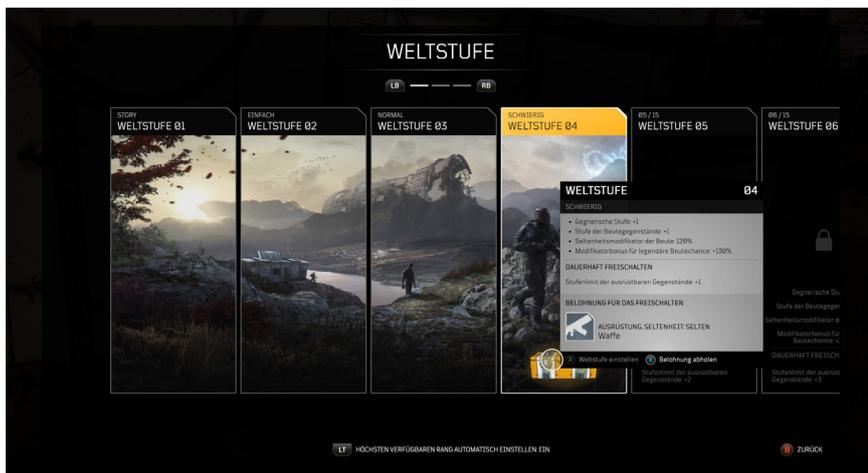
Outriders entsteht aber durch die Synergie aus Shooter und Rollenspielfähigkeiten. Trotzdem hätte Outriders aus seinen Gefechten noch mehr rausholen können: Das Deckungssystem kann man auf niedrigeren Weltstufen (dazu auch mehr im Kasten) ignorieren, weil Losstürmen, Töten und Heilen die bessere Strategie ist. Auch bei den Ggnerarten lässt Outriders Potenzial liegen: Ja, es gibt Aliens, die Gift versprühen, Sniper, gepanzerte Brutalos mit Minigun oder irre Schlächter mit Hackebeilen, die uns in die Enge treiben. Aber eine Taktik wird selten verlangt. Selbst die Bosskämpfe haben teils zwar mehrere Phasen, letzten Endes reicht Draufhalten aber oft aus.

Das Loot-System

Neue Ausrüstung und Waffen kauft ihr bei Händlern oder findet sie in Kisten und bei Gegnern. Sämtliche Rüstungsteile und Schießweissen lassen sich ähnlich wie in Assassin's Creed Valhalla aufwerten oder über Mods so verändern, dass sie eure gewählten Fähigkeiten unterstützen. Hat euer Lieblingshelm nur eine grüne Seltenheitsstufe, investiert ihr etwas abgebautes Material aus der Umgebung oder geschredderten Gegenständen, und schwups, ist er plötzlich blau und damit besser. Und weil ihr ihn wirklich sehr liebt, packt ihr gleich noch eine Mod rein, die beispielsweise eure Zeitblasenfähigkeit schneller aufladen lässt. Das einzige Problem an der Sache ist der Look der Ausrüstung: Selbst seltene Teile sehen nur wie graubraune Weltuntergangsuniformen aus. Nur die legendären Waffen und Klamotten wirken wirklich cool.

WIE DIE WELTSTUFEN FUNKTIONIEREN

- **Was sind Weltstufen?** Weltstufen sind die Schwierigkeitsgrade von Outriders. Insgesamt gibt es 15 World Tiers, die die Gegnerstärke im Vergleich zu euch bestimmen.
- **Wie steigere ich die Weltstufe?** Ihr startet auf der ersten Weltstufe und steigert den Fortschrittsbalken, indem ihr Gegner tötet und nicht sterbt. Ein Charaktertod senkt den Fortschritt wieder. Ist eine neue Stufe freigespielt, müsst ihr auf ihr spielen, um Fortschritt zu erzielen. Der Fortschritt bei älteren Stufen geht aber nicht mehr verloren – auch nicht, wenn ihr zurückwechselt und sterbt.
- **Was bekomme ich für höhere Weltstufen?** Steigt ihr in die nächste Stufe auf, erhaltet ihr Ausrüstung und Crafting-Material als Belohnung. Auf höheren Weltstufen werfen die härteren Gegner bessere Beute ab. Ihr erhöht so die Chance auf seltenen Loot.



Die Story

Kommen wir zum Zünglein an der Waage für viele Singleplayer-Fans: die Geschichte. Der müsst ihr viel verzeihen können, wenn ihr Spaß haben wollt. Dabei geht die Handlung vielversprechend los: Die Menschheit hat die Erde endgültig zugrunde gewirtschaftet, also machen wir uns hoffnungsvoll zum Planeten Enoch auf – eine neue Heimat, die sich als Todesfalle herausstellt. Dort wütet eine Anomalie, die Menschen entweder tö-



Hier verlangsamen wir über eine Zeitblase unseren Gegner, um ihn anschließend mit Kugeln zu spicken.

tet oder ihnen übernatürliche Kräfte verleiht. In unserem Fall Letzteres, genießen können wir die Macht nicht lange: Wir werden angeschossen, in den Kälteschlaf verfrachtet und wachen 30 Jahre später wieder auf, direkt im nächsten Weltuntergang. Das Mädchen, das nach der Landung auf Enoch mit uns Selfies aufnehmen wollte, ist jetzt eine skrupellose Kriegsherrin, die Menschen bekämpfen sich untereinander, die Anomalie hat die Technik in die graue Vorzeit zurückkatapultiert, und unsere letzte Hoffnung ist ein mysteriöses Signal, das uns vielleicht zu einer technisch

fortschrittlichen Zivilisation führt. Outriders versucht immer mal wieder, uns emotional abzuholen. Aber solche Momente sind rar gesät. Viel zu oft überpinselt das Spiel sie mit rasanter Action und flotten Sprüchen à la »Dann lasst uns den Hur.... äh Hühnersöhnen mal ihre Hackfressen polieren«.

Das Tempo der Geschichte bessert sich nach etwa 20 Stunden, weil wir ab dann nicht mehr nur von Hub zu Hub tingeln und ständig neue Figuren kennenlernen. Stattdessen ziehen wir mit einer festen Crew weiter, die uns mit der Zeit doch ans Herz

wächst. Gegen Ende wartet Outriders sogar mit überraschenden Wendungen auf und führt die Geschichte insgesamt zu einem befriedigenden Ende. SciFi-Fans werden die meisten Motive wiedererkennen, aber die Entwickler geben sich sichtlich Mühe beim Spannungsaufbau und der Inszenierung.

Klassen und Skills

Das große Highlight von Outriders ist die Flexibilität seiner vier Klassen. Deren Zusammenspiel aus Fähigkeiten, Rüstungsteilen, Waffen und Mods ermöglicht sowohl im

DIE 4 KLASSEN VON OUTRIDERS



ASSASSINE:

Der Attentäter ist ein flotter Nahkämpfer, der schnell Schaden austeilt, aber wenig aushält. Mit ihm solltet ihr nicht zu lang auf einer Stelle verharren.



PYROMANT:

Der Feuermagier von Outriders funktioniert am besten auf mittlere Distanz und kämpft mit Flammen. Auch er sollte lieber in Bewegung bleiben.



VERWÜSTER:

Der Tank der Runde, der viel einsteckt und einen Schild nutzen kann. Im Koop lenkt er idealerweise die Aufmerksamkeit der Gegner auf sich.



TECHNOMANT:

Wichtige Support-Fernkämpferklasse, die über Bewegungsminen, einen automatischen Geschützturm und Heilfähigkeiten für die Mannschaft verfügt.

Koop-Modus als auch auf Solopfadern verblüffend viele spannende Synergien, die wie in einem perfekt geölten Getriebe ineinandergreifen. Kollege Heiko hat seinen Pyromanten zum Beispiel komplett auf die Fähigkeit Lavageschosse ausgerichtet, bei der ihr feurige Salven in Gegner loslässt – allerdings nur für die Dauer eines Magazins. Kombiniert man die Fähigkeit aber mit einem leichten Standardmaschinengewehr, das 100 Schuss mitbringt, und packt die Mods »Zusätzliches Magazin« und »Nachladeschub« für die Lavageschosse in seine Waffe, stehen einem plötzlich zwei Magazine mit der Spezialmunition zur Verfügung, und in den kurzen Cooldown-Phasen gibt's 50 Prozent Bonus auf den Waffenschaden. So kann Heiko mit 200 Lavageschossen losziehen. Und es spricht für die Tiefe des Build-Systems, wie angeregt und fasziniert sich in der Redaktion über neu entdeckte Kombinationen ausgetauscht wird.

Wechselt ihr eure Hauptfähigkeiten oder die passende Ausrüstung, zerlegt ihr alte Teile einfach und schaltet so die damit verknüpften Mods frei, die ihr anschließend wieder an neue Ausrüstung anbringen könnt. Ein cleverer Kniff, denn so kann selbst schwache Beute noch wertvoll sein, wenn sie über eine Mod verfügt, die ihr noch nicht in eurer Sammlung habt. Durch den steten Fluss an neuen Waffen, Rüstungen,



Später in der Kampagne dürfen wir ein paar fremdartigere Orte wie diesen Vulkangipfel erkunden.

Skills und Talentbaumpunkten werden euch immer wieder andere Spielweisen für eure Klasse eröffnet, die euch zum Tüfteln einladen. Eine große Stärke von Outriders!

Der Koop

Nach anfänglichem Schluckauf laufen die Server inzwischen selbst unter hoher Spielerlast stabil. Koop-Sessions steht also nichts mehr im Wege. Dabei sind Charakterlevel, Weltstufen oder auch der aktuelle Stand der Handlung völlig egal. Wer keine Angst vor Spoilern hat, kann also auch einfach mittendrin mit seinen Freunden starten. Sämtliche Dialoge und Zwischensequenzen lassen sich überspringen oder erneut erleben, wenn man über das Hauptmenü an einen früheren Punkt in der Geschichte zurückspringt.

Der Koop bringt außerdem handfeste Vorteile mit: Jeder Spieler darf sich einmal selbst wiederbeleben. Sonst können euch auch noch eure Teamkollegen beliebig oft zurück ins Leben holen. Beute sahnen zudem alle ab, ihr müsst euch nicht darum sorgen, dass euch jemand ein episches oder legendäres Item vor der Nase wegschnappt.

Allerdings müsst ihr euch beim Zusammenspielen auf ein paar seltsame Balancing-Schwankungen gefasst machen. Grundsätzlich richtet sich die Schwierigkeit nach der Anzahl der Spieler. Seid ihr zu dritt unterwegs, halten Feinde also mehr aus und sind zahlreicher im Level vertreten. Wir erleben aber zwischendurch eigenartige Schwankungen, da sich die Gegner offenbar nicht richtig an unsere Gesamtstärke anpassen konnten. Während eine Gegnerwelle extrem stark war und der Level-6-Spieler nahezu keinen Schaden austeilen konnte, pflügte wir scheinbar unbesiegbar durch die nächste Gegnergruppe, obwohl sich am World Tier und unserer Ausrüstung nichts geändert hatte. Außerdem tauchten in frühen Missionen auf einmal Kopfgeldziele aus späteren Nebenaufträgen auf, wenn ein Spieler diese bereits aktiviert hatte. Das

machte die Missionen auf einmal sehr viel härter – natürlich vor allem für die Teilnehmer auf niedrigeren Levels.

Auch bei der Beute war zwischendurch der Wurm drin. In Truhen versteckten sich zwar Items mit passendem Level für jeden Spieler, Gegner warfen aber teils völlig nutzlosen Loot auf Basis des Host-Levels ab. Solche Schnitzer senken die Motivation. Hier muss People Can Fly definitiv noch mal ran. ★



MEINUNG

Elena Schulz
@Ellie_Libelle

Outriders überzeugt für mich vor allem durch seine Verschmelzung von Rollenspiel und Shooter. Selten haben mich Gefechte so sehr aus der Reserve gelockt, mich gezwungen, umzudenken und immer auf volles Risiko zu gehen. Dieser Tanz umgeben von einem fulminanten Effektgewitter macht in den ersten Spielstunden sehr viel Laune. Unter der Oberfläche leuchtet das Feuer aber eigentlich noch viel heller: Wie in einem Action-Rollenspiel lässt mich Outriders meinen Build bis ins Detail über Mods und Ausrüstung anpassen und verfeinern. Das klingt vielleicht trocken, das Tüfteln und Ausprobieren fühlt sich aber motivierend und kurzweilig an, weil man sofort merkt, ob sich eine bestimmte Kombi lohnt. Das alles kann man aber genauso wie Endgame, Loot und World Tiers notfalls auch ignorieren und trotzdem Spaß mit Outriders als Singleplayer-Shooter oder Koop-Abenteuer ohne viel Tiefgang haben. Zumindest wenn man die sehr gleichförmigen Schlauchlevels und die unangenehm aufgesetzten Dialoge verzeiht. Immerhin wird beides trotzdem mit viel Liebe zum Detail inszeniert, und die Handlung mündet letztlich in einem für mich als SciFi-Fan zwar vorhersehbaren, aber trotzdem befriedigenden Ende.

OUTRIDERS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 3470 / FX-8350 GTX 750 Ti / Radeon R9 270X 8 GB RAM, 70 GB Festplatte	Core i7 7700 / Ryzen 5 2600X GTX 1070 / Radeon RX Vega 56 16 GB RAM, 70 GB Festplatte

PRÄSENTATION

filmreife Inszenierung
 abwechslungsreiche Biome
 gute Sprecher
 altbackene Animationen
 statische Levels

SPIELDESIGN

gelungene Klassen
 vielseitige Charakter-Builds
 Koop mit Synergien
 Waffen mit wuchtigem Treffer-Feedback
 gleichförmiges Missionsdesign

BALANCE

Schwierigkeitsgrad flexibel
 gute Lernkurve
 fordernde hohe World Tiers
 Schwankungen bei Koop-Balance
 Wie gut ist die Endgame-Balance?

ATMOSPHERE / STORY

interessante Fragen
 gelungene Wendungen
 Details in Missionen und Dokumenten
 aufgesetzte Dialoge
 kaum natürliche Umgebungen

UMFANG

lange Kampagne
 optionale Aufgaben
 Dokumente und Ressourcen
 hoher Wiederspielwert
 Wie langfristig motiviert das Endgame?

FAZIT

Fesselnder Mix aus Shooter und Action-Rollenspiel mit vielseitigen, motivierend verzahnten Fähigkeiten und Klassen.