

## Outcast 2

# DIE NEUAUFLAGE EINES PHÄNOMENS?

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Appeal** Termin: –

Outcast bekommt nach über 20 Jahren einen Nachfolger. Aber wie soll diese Open World auch heute noch besonders werden? Das erfahren wir im Exklusiv-Interview. Von Natalie Schermann

Für einen Nachfolger ist es nie zu spät, findet das belgische Entwicklerstudio Appeal und kündigt auf dem diesjährigen THQ Nordic Showcase Outcast 2: A New Beginning an. Wie will das Entwicklerteam das Spielgefühl des Originals zurückbringen, ohne dabei in längst überholte Open-World-Muster zu verfallen? Und was hat das Team aus dem Feedback zum weniger gelungenen Remaster Second Contact gelernt?

Wir haben exklusiv mit Yves Grolet gesprochen, dem Managing Director bei Appeal. Er stellt das Open-World-Konzept vor und klärt, wie das Studio alte und neue Spieler (wieder) für Outcast begeistern will.

### Gleiche Welt, neue Abenteuer

In Outcast 2 schlüpfen wir erneut in die Militärstiefel von Cutter Slade und kehren nach

Adelpha zurück. Denn 20 Jahre nach den Ereignissen des ersten Spiels kämpfen die einheimischen Talaner gegen eine neue Bedrohung an: Eine Roboterarmee beutet den Planeten aus und versklavt die Bewohner. Cutters Mission ist es also erneut, Adelpha und die Talaner zu retten. »Im Laufe der Story erkennt Cutter allerdings, dass es vielleicht nicht die beste Lösung ist, gegen diese Eindringlinge zu kämpfen«, fügt Grolet an.

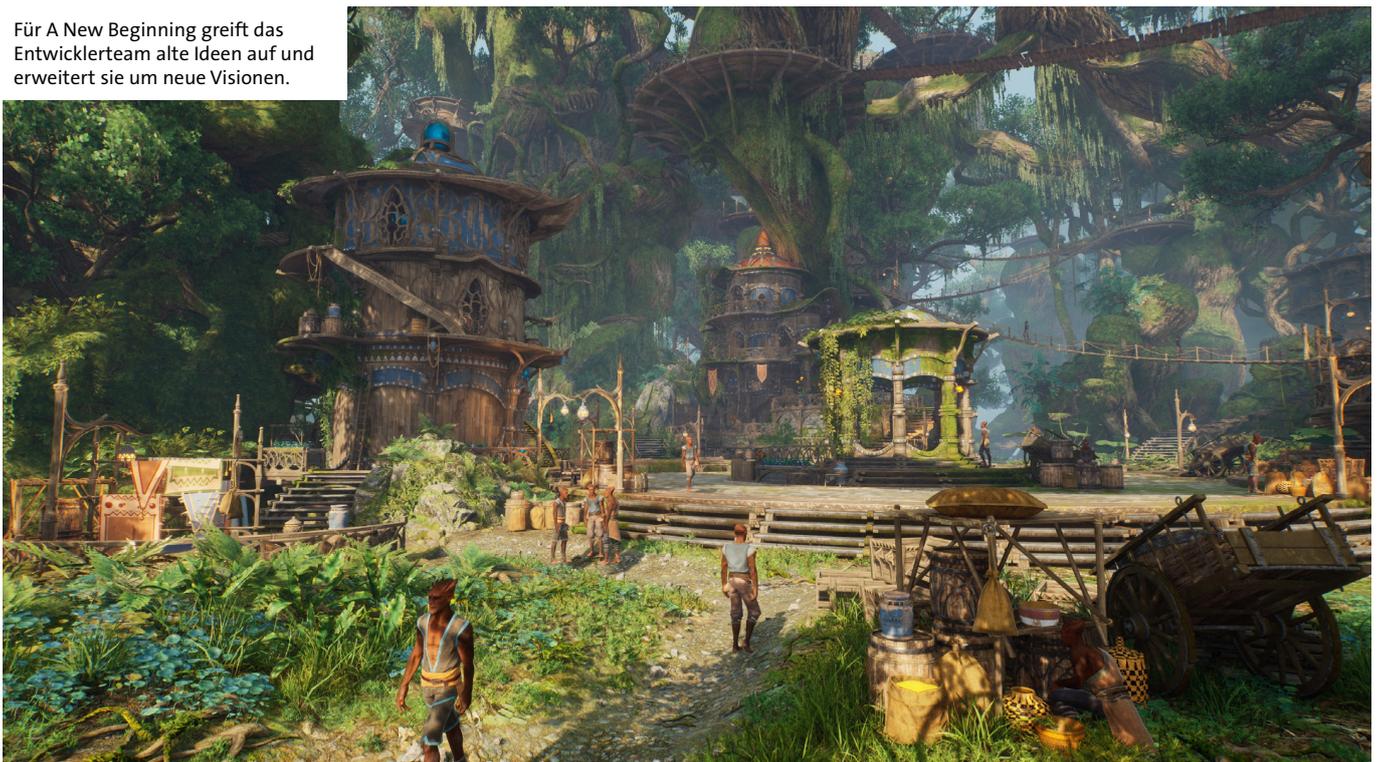
In der offenen Welt soll der Spieler nach und nach auf Hinweise stoßen, die erklären, was sich in den Jahren nach dem ersten Teil der Reihe ereignet hat. So werden auch Neueinsteiger abgeholt und in die Story eingeführt, zumindest in der Theorie. Ihr müsst den angestaubten Vorgänger damit nicht zwangsläufig erlebt haben. Laut Grolet soll auch Cutters Beziehung zu seiner Tochter

und das Aufeinandertreffen der beiden eine wichtige Rolle für die Ereignisse in Outcast 2 spielen. Sehr viel mehr wollten die Entwickler über die Story noch nicht verraten.

### Mehr Budget

Eins versicherte Yves Grolet uns aber im Interview: Selbst für Fans der Reihe wird es in Outcast 2 noch viel Neues zu entdecken geben. Adelpha, seine Einwohner und ihre Kultur samt Sprache erst nach und nach zusammen mit Cutter Slade zu ergründen und kennenzulernen, machte das Spiel für viele erst so besonders. Dieser Aspekt soll auch im Nachfolger nicht wegfallen. Obwohl wir auf demselben Planeten unterwegs sind, gibt es viele neue Ortschaften, Dörfer und Kulturen zu entdecken. Es liegt am Spieler, herauszufinden, wie die Bewohner der Welt

Für A New Beginning greift das Entwicklerteam alte Ideen auf und erweitert sie um neue Visionen.



ticken. Grolet erklärt: »Wir können diesmal sogar noch tiefer gehen, weil wir das Budget dafür haben. Es arbeiten sehr viel mehr Autoren am Projekt als damals.«

**Ein 20 Jahre alter Entwurf**

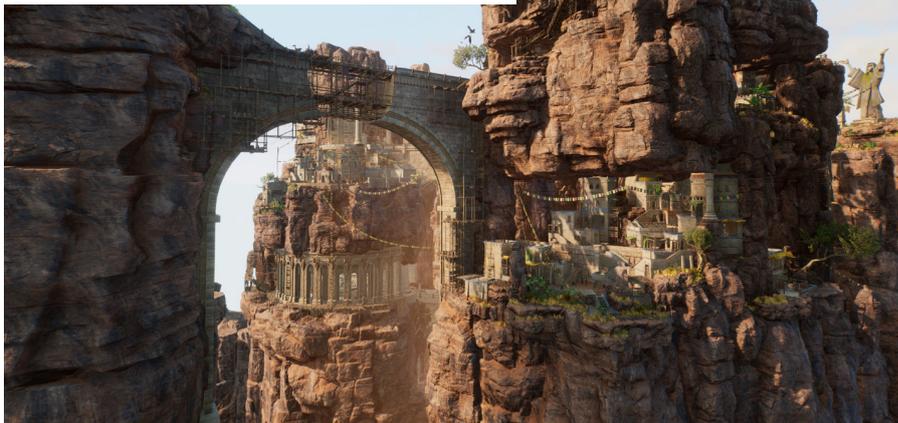
Das auf dem THQ Nordic Showcase angekündigte Outcast 2 war tatsächlich nicht der erste Versuch der belgischen Entwickler, einen Nachfolger für ihr Kultspiel auf den Markt zu bringen. Bereits 2001 begann die Arbeit am Sequel Outcast: The Lost Paradise. Die Entwicklung wurde schnell wieder eingestellt, weil es an finanziellen Mitteln mangelte. Die Zusammenarbeit mit THQ ermöglicht dem Entwicklerstudio Appeal nun, an ihre Entwürfe von damals anzuknüpfen. »Die Story, das Setting, alte und neue Charaktere stammen tatsächlich noch aus den Ideen, die wir vor 20 Jahren für das Sequel hatten«, erzählt uns Yves Grolet. »Es ist also ein Mix aus neuen und alten Visionen.«

In den letzten zwei Jahrzehnten gesellten sich noch mehr Ideen dazu, und der Cheftwickler hörte nicht auf, sich Szenarien für eine Fortsetzung auszumalen. »Für mich ist das die Reise meines Lebens. Und wir haben noch sehr viele Jahre vor uns, um in diese Richtung weiterzuschreiten.« Hören wir da etwa eine Anspielung auf weitere geplante Outcast-Nachfolger heraus?

**Große Fußstapfen**

Das originale Outcast konnte nicht mit beeindruckenden Verkaufszahlen aufwarten, denn die einzigartige Voxel-Grafik setzte teure Hardware voraus. Seinen legendären

Mit THQ Nordic als Publisher steht dem Entwickler-team mehr Budget zur Verfügung. So kann unter anderem auch eine aufwändigere Story entstehen.

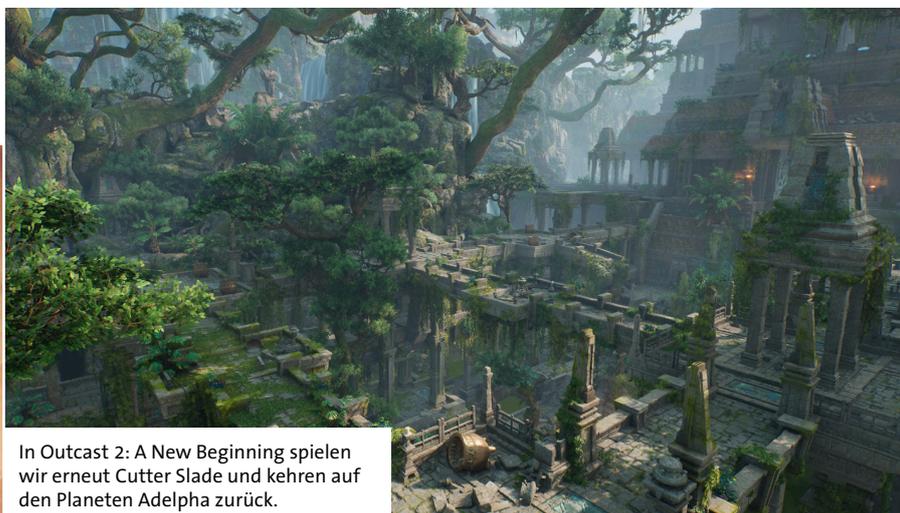


Status erreichte das SciFi-Spiel trotzdem. Neben dem außergewöhnlichen Grafikstil glänzten nämlich auch andere Features im Vergleich mit zeitgenössischen Spielen. Für die Animationen der Figuren wurde Motion-Capture eingesetzt – damals nicht allgegenwärtig. Die NPCs überraschten mit einer ausgeklügelten KI, sodass sie ihren eigenen Tagesabläufen nachgingen und sogar auf den Spieler und die Geschehnisse um sie herum reagierten. Für die musikalische Untermalung holte sich das belgische Entwicklerteam gleich das Moskauer Sinfonieorchester. Und besonders das Spielgefühl bleibt für viele Spieler bis heute unvergleichlich. Outcast 2: A New Beginning muss also ziemlich große Fußstapfen ausfüllen. Und damit nicht genug: Die Herausforderung

der Entwickler besteht nun zusätzlich darin, nicht nur die Fans des Originals anzusprechen. Sie müssen auch neue Spieler für Outcast begeistern, um erfolgreich zu sein.

**Zeitgemäße Grafik reicht nicht**

Wie schwer das sein kann, haben die Entwickler in der Vergangenheit bereits erlebt. Das Remake Outcast: The Second Contact sollte ursprünglich über eine Kickstarter-Kampagne finanziert werden. Die ging komplett unter und erreichte ihr Ziel von 600.000 US-Dollar nicht. Das Remake wurde später dennoch entwickelt, erschien im Jahr 2017 und stieß auf viel Kritik bei den Spielern. Denn viele hätten sich andere Änderungen gewünscht, als sie im Remake letztlich bekamen. Neue UI, Übersetzungen der außerirdischen Sprache, das überarbeitete Zielen und andere Änderungen zerstörten für viele die Immersion und das besondere Spielgefühl, das sie mit Outcast verbanden. Fans hätten sich hingegen mehr Optimierung



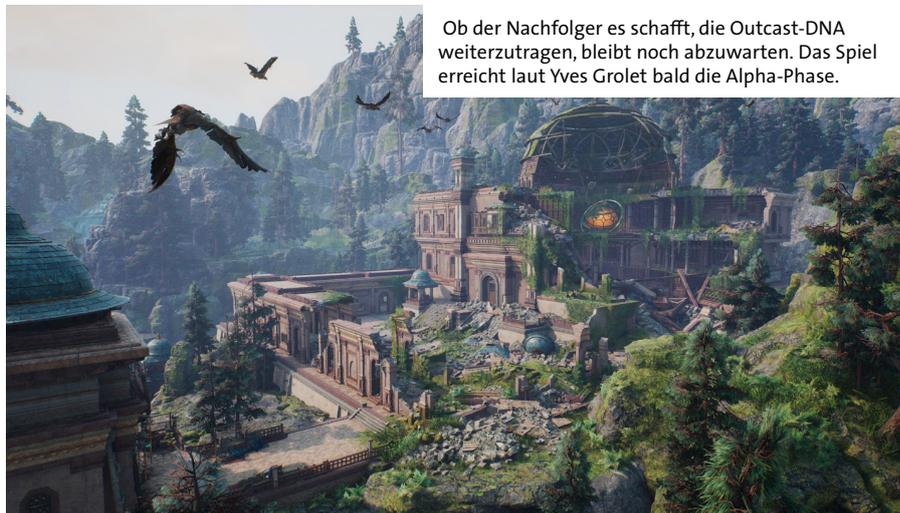
In Outcast 2: A New Beginning spielen wir erneut Cutter Slade und kehren auf den Planeten Adelpha zurück.



gen wie etwa eine Sprintfunktion gewünscht, die das Spielerlebnis deutlich bereichert hätten. Was haben die Entwickler daraus gelernt? Was soll in Outcast 2 besser werden? Und wie macht man eigentlich alte und neue Spieler gleichzeitig glücklich? »Das ist in der Tat sehr schwierig«, gibt Grolet zu. »Aber wir planen, auch in Outcast 2 neue Dinge auszuprobieren. Natürlich treffen wir alle Designentscheidungen diesmal im Kontext der aktuellen Industriestandards und versuchen nicht einfach nur, die Vergangenheit wiederzubeleben.« Das ist wohl die größte Lektion, die man aus dem Remake mitgenommen hat: »Das Remake war so ein Zwischending. Weil wir ein relativ kleines Budget hatten, konnten wir nur die wichtigsten Dinge wie die Grafik verbessern. Aber die KI, die Animationen waren immer noch dieselben wie im Original.« Das Feedback der Spieler zeigte den Entwicklern aber vor allem eines: »Entweder wir machen exakt dasselbe Spiel nochmal oder wir machen ein komplett neues Spiel. Die Leute wollen nichts dazwischen.«

### Keine Chance für eine Formel

Viele Spieler ziehen bei »Open World« eine Grimasse, als hätten sie in eine saure Zitrone gebissen. Outcast-Fans erster Stunde erinnern sich aber, dass das SciFi-Abenteuer aus einer Zeit stammt, in der offene Welten noch nicht so vorbelastet waren. Für den Nachfolger wollen die Entwickler verhindern, dass Outcast 2 einer typischen Formel folgt. »Das war eine große Befürchtung am Anfang des Projekts, und wir wollten das mit allen Mitteln verhindern. Unsere DNA ist und bleibt die nichtlineare Erzählstruktur«, betont Grolet. Bereits im ersten Teil stand es uns frei, die Welt in unserem eigenen Tempo, auf unsere eigene Art zu erkunden. »Der Spieler soll selbst herausfinden, was sein nächstes Ziel sein könnte, welche Informationen er für seine Entscheidungen braucht und was überhaupt seine Motivation ist«, so Grolet. Wie auch schon im Original sollen die Welt und ihre Einwohner auf den Spieler und seine Entscheidungen reagieren. »Deshalb müssen wir dafür sorgen, dass der Spieler versteht, was seine Handlungen be-



Ob der Nachfolger es schafft, die Outcast-DNA weiterzutragen, bleibt noch abzuwarten. Das Spiel erreicht laut Yves Grolet bald die Alpha-Phase.

Das Remake von 2017 sah deutlich besser aus als das Original, blieb aber hinter den Erwartungen der Fans zurück.



deuten und was um ihn herum passiert. Einfach nur alle Quests in einem Quest-Log aufzulisten, wird dieser Aufgabe nicht gerecht.«

### Die Welt als Spielplatz statt Kulisse

Typische Sammelaufträge sollen übrigens nicht der Fokus der Open-World-Erkundung werden: »Klar, wir haben ein paar solcher Quests drin. Aber wir versuchen, das so gut es geht zu umgehen«, erzählt Grolet. »Stattdessen konzentrieren wir uns darauf, dass auch der Spielerfortschritt in die Story und die Quests einfließt.« Cutter Slade soll also im Sequel weniger den Laufburschen spie-

len, sondern sich unterschiedlichen Herausforderungen in der offenen Welt stellen.

»Die Welt ist wie ein großer Spielplatz, wo es viele Orte zu entdecken und Herausforderungen zu meistern gibt«, fährt der Entwickler fort. Diese Herausforderungen hängen auch unmittelbar mit den Bewohnern der Welt, ihren Regeln, ihrem Glauben zusammen. Denn NPCs können nützliche Helfer sein. Erfüllt Cutter besagte Herausforderungen, wirkt sich das auf die Zufriedenheit der NPCs aus. Die Quests und Aufgaben sollen damit mehr Gewicht erhalten und nicht in einer Beschäftigungstherapie ausarten.



Die offene Welt von Outcast 2 soll den Spieler motivieren und die Geschichte voranbringen. Ein klares Nein zu anderen Open-World-Formeln.

### Ein langer Weg bis zum Release

Aktuell arbeiten etwa 50 Leute im Entwicklerstudio Appeal. Zehn davon waren bereits am ersten Outcast beteiligt und besetzen daher führende Positionen. Neu ist die Zusammenarbeit mit Publisher THQ Nordic, der die Rechte an der Marke 2019 erwerben konnte. »Die Zusammenarbeit mit THQ ist bei Weitem die beste Erfahrung, die wir jemals mit einem Publisher gemacht haben«, schwärmt Yves Grolet. »Wir können wirklich die Vision verfolgen, die wir vor Augen haben, weil THQ diese mit uns teilt.«

Bis auch wir Spieler diese Vision zu sehen bekommen, wird es aber wohl noch dauern. Das Spiel soll laut Grolet in Kürze erst die Alpha-Phase erreichen. ★