

Outriders: Worldslayer

MEHR VOM
GLEICHEN

Genre: **Shooter** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **People Can Fly** Termin: **30.6.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

Worldslayer ist die erste kostenpflichtige Erweiterung für Outriders. Wir fühlen für euch den Neuerungen auf den Zahn und helfen bei der Kaufentscheidung. Von Dominik Winkler

**Eignet sich für euch, wenn ...**

- ... ihr schon viel Zeit in Outriders gesteckt habt.
- ... ihr mehr über Enoch erfahren wollt.
- ... euch kurze Storys nicht stören.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr keine Lust habt, zu grinden.
- ... euch 40 Euro für ein Addon wehtun.
- ... ihr schon mit Outriders keinen Spaß hattet.

Outriders war eines der größten Spiele im Frühjahr 2021. Die zwischenzeitliche Funkstille um den Loot-Shooter lässt sich leicht erklären: Vor dem Release haben die Entwickler betont, dass Outriders kein Service-Game werde. Sie haben Wort gehalten. Das Resultat: Kurz nach Release nahmen die Spielerzahlen ab. Nach den Startschwierigkeiten erschien im November ein kostenloses Update, danach herrschte erneut Funkstille. Jetzt möchte Worldslayer eine neue Geschichte erzählen und das Endgame aufwerten.

Das taugt die Kampagne

In Outriders: Worldslayer stellt ihr euch wahlweise allein oder mit zwei weiteren Mitspielern den Rebellen erneut entgegen. Die

Veränderte namens Ereshkigal hat die Kontrolle über die Rebellen übernommen und bedroht den empfindlichen Frieden auf Enoch. Zu Beginn entsteht der Eindruck einer klassischen Shooter-Story: »Das ist der Gegner, und du bist die einzige Person, die uns helfen kann.« Nach kurzer Zeit stellt sich diese Annahme jedoch als falsch heraus. Im Gegensatz zum Hauptspiel nimmt die Geschichte von Worldslayer schneller Traction auf. Ab einem gewissen Punkt überschlagen sich die Ereignisse, und das Spiel liefert euch interessante Hintergründe zur Anomalie und zum Planeten Enoch.

Die Geschichte schließt an die Handlung des Hauptspiels an. Alte Charaktere führt das Spiel nicht erneut ein, die Kenntnis der

Haupthandlung wird vorausgesetzt. Alle DLC-Inhalte beginnen mit Level 30, bestehende Charaktere (mit Level 30) könnt ihr übernehmen oder gleich mit einem geboosteten Charakter anfangen. Bei der Erzählweise bleibt sich Outriders treu: In Zwischensequenzen und in Funksprüchen treibt das Spiel die Handlung voran. Die Gespräche wirken aber weiterhin aufgesetzt.

Auch das neue Endgame, die Prüfungen von Tarya Gratar, ist wieder in die Story eingebunden und belohnt euch mit weiteren Informationen über die Hintergrundgeschichte des Planeten. Erst wenn ihr den finalen Boss des Endgames besiegt habt, seht ihr den Abspann. Diesen bekommt ihr jedoch recht schnell zu Gesicht: Je nach Spielweise habt



In den Gefechten ist viel los. Manchmal sind Gegner nur noch an einer Blutfontäne erkennbar.

ihr die Story und alle wichtigen Missionen innerhalb von rund sechs Stunden durch.

Bekanntes Leveldesign mit schnellem Pacing

Innerhalb der Handlung führt euch Outriders: Worldslayer durch abwechslungsreiche Biome. Anfangs befindet ihr euch in einem Schneegebiet und später unter anderem in einer Oase. Einige Levels besitzen mehr Dynamik als die statischen Umgebungen des Hauptspiels: Ihr könnt Reh-artige Tiere beobachten oder weicht den Projektilen von Belagerungsmaschinen aus.

Wie im Grundspiel wirken einige Umgebungen künstlich, andere glaubwürdiger. Im DLC dürft ihr auch bekannte Schauplätze erkunden. Die haben sich im Vergleich zum Hauptspiel mitunter stark verändert. Die Bewegungsfreiheit schränkt Worldslayer jedoch etwas weiter ein als das Hauptspiel. Die insgesamt neun Missionen sind linear aufgebaut, und die Kampfareale folgen in einer schnelleren Frequenz aufeinander. Nebenmissionen sucht ihr vergebens. Im Endgame lassen die Leveldesigner dann aber die Muskeln spielen. So seid ihr zum Beispiel in ausgedehnten Höhlensystemen und Kavernen unterwegs und bestaunt funkelnde Kristalle und Inschriften der Ureinwohner. Die Gebiete sind hier im Vergleich zur Storykampagne wieder weitläufiger, und größere Strukturen wie Palastanlagen grenzen das Geschehen auf natürliche Weise ab.

Kampf und Anspruch

Mit Worldslayer erhaltet ihr mehr vom bekannten Gameplay. Eure Waffen vermitteln ein wuchtiges Treffer-Feedback und unterscheiden sich stark in der Handhabung. Das bestehende Arsenal erhält noch mehr Auswahl. Von allen Waffengattungen findet ihr nun weitere Varianten mit neuen Designs. Schön: Das Waffenerscheinungsbild passt



Auch ohne Sense erinnern diese Kontrahenten rechts an den Tod – nicht ohne Grund.



Das (Elite-)Gegnerdesign ist stimmig. Der Vermittler holt zu einem verheerenden Schlag aus.

zu der Umgebung. Findet ihr Knarren im Schneegebiet, wirken sie »frostig«, in einem Sumpfgebiet können Blätter die Schießbeisen verzieren. Mit euren Fähigkeiten setzt ihr auch neue Gegner mit mitunter neuen Eigenschaften unter Druck. Manche können euch teleportieren oder blockieren eure Fähigkeiten nach einem Angriff. Könnt ihr nicht mehr auf eure Fähigkeiten zurückgreifen, werden die Gefechte schnell spannender.

Der einstellbare Schwierigkeitsgrad gibt euch die Freiheit, das so zu erleben, wie ihr möchtet. Wahlweise fräst ihr euch durch die Gegner oder ihr müsst eure Fähigkeiten clever einsetzen, um nicht unterzugehen.

Mehr und besserer Loot

In Worldslayer ist der Loot wertiger als im Hauptspiel. In unserem Durchlauf haben wir nur vereinzelt Gegenstände mit einer gerin-

MEINUNG

Dominik Winkler
@GameStar_de



Ich hatte mit Outriders: Worldslayer viel Spaß. Das Gunplay befindet sich auf dem hohen Niveau des Hauptspiels, und die passiven Fähigkeiten fügen den Kämpfen mehr Dynamik hinzu. Durch den dritten Mod-Slot bei den Apokalypsegegenständen entstehen noch mehr spannende Wechselwirkungen zwischen der Ausrüstung und den Fähigkeiten. Immer wieder habe ich mich dabei ertappt, wie ich mir an der Werkbank neue Kombinationen für spätere Builds überlegt habe – so soll es in einem Action-Rollenspiel-Shooter-Mix sein.

Der DLC liefert interessante Hintergrundinformationen zur Geschichte des Hauptspiels, ohne dass der neue Inhalt den Eindruck erweckt, es sei geplant gewesen, diesen als DLC hinterherzuschieben. Auch ohne Worldslayer besitzt Outriders eine gelungene Handlung, die im Shooter-Genre nur selten anzutreffen ist.

geren Seltenheit als »selten« gefunden. Zusätzlich erhält jede Klasse zwei weitere legendäre Rüstungs-Sets. Praktisch: Stirbt euer Charakter oder verlässt ein Gebiet, ohne die Beute einzusammeln, fügt das Spiel die Gegenstände dem Inventar hinzu. Das Absuchen der Schlachtfelder entfällt.

Die Qualität der Beute hängt stark von dem eingestellten Schwierigkeitsgrad ab. Die Apokalypsestufen, insgesamt sind es satte 40 Stück, erweitern die bisherigen Weltstufen – funktionieren jedoch identisch. Wahlweise legt ihr fest, ob das Spiel den Anspruch automatisch anhebt, sobald eine neue Stufe freigeschaltet ist.

Ihr könnt nun auch die Geschichte des Grundspiels – also alle Storyereignisse vor Worldslayer – mit den Apokalypsestufen spielen. Ihr erhaltet so eine Art New Game Plus mit stärkeren Feinden und besserer Ausrüstung. Alternativ kann die Hauptge-



Mit dem Ascension-System verbessert ihr euren Charakter kontinuierlich.



Der Pax-Talentbaum gewährt euch mächtige Boni. Jeder Perk stärkt eure Spielfigur deutlich.

schichte von Worldslayer mit den bisherigen Weltstufen gespielt werden.

Sämtliche Endgame-Inhalte – Expeditionen und die Prüfungen von Tarya Gratar – sind allerdings nur mit den Apokalypsestufen spielbar. Ähnlich zu den Weltstufen erhaltet ihr auch mit den Apokalypsestufen eine Geschenkekiste mit Ausrüstung.

Die Inhalte von Worldslayer könnt ihr nur mit dem neuen Apokalypsesystem spielen. Sind dabei die Apokalypsestufen aktiv, erhaltet ihr die Chance auf entsprechende Ausrüstung. Diese Gegenstände besitzen zusätzlich zu den normalen zwei Modifikationen eine weitere. Diese Items sind nicht herstellbar, und die dritte Eigenschaft kann

nicht angepasst werden. Um eine komplett optimierte Ausrüstung zu erhalten, müsst ihr also dem Zufall vertrauen und so lange gründen, bis der gewünschte Loot auftaucht.

Ascension-System und Skill Trees

Neben der stärkeren Ausrüstung besitzt ihr in Worldslayer weitere Möglichkeiten, euren Charakter zu verbessern. Mit dem Ascension-System schaltet ihr in vier Kategorien passive Boni frei. Wie die bei den Skill Trees könnt ihr die eingesetzten Punkte, maximal 50 je Kategorie, jederzeit und kostenlos neu verteilen. Hier habt ihr die Wahl, ob ihr bereits verbesserte Fähigkeiten weiter verstärken möchtet oder euren Build mit weiteren nützlichen Boni ergänzt. Zum Beispiel schraubt ihr euren Schaden für Schusswaffen oder einen Lebensentzug durch normale Kugeln in die Höhe. Nach und nach verbessern die Boni euren Charakter spürbar: Mit der gleichen Waffe nehmen die Gegner mehr Schaden, und ihr regeneriert mit jedem Treffer kontinuierlich etwas Leben. Neben den Apokalypsestufen erhaltet ihr mit dem Ascension-System eine weitere »Karotte vor der Nase« für die Langzeitmotivation.

Die letzte Neuerung sind die sogenannten Pax-Skill-Trees. Jede Klasse erhält zwei solcher neuen Talentbäume. Ihr investiert in diese nur Pax-Punkte, die ihr ebenfalls jederzeit neu zuordnen könnt. Anders als die Ascension-Punkte oder die normalen Fähigkeitspunkte erhaltet ihr die Pax-Punkte ausschließlich durch Storyfortschritt. Für den



Die Kämpfe gewinnen mit den neuen passiven Boni deutlich an Intensität.



Ereshkigal besitzt die Kontrolle über die Rebellen.

letzten Punkt müsst ihr die Prüfungen von Tarya Gratar abschließen. Die Mühe lohnt: Jeder Pax-Punkt vergrößert das Potenzial eures Charakters spürbar. Neue aktive Fähigkeiten dürft ihr jedoch auch hier nicht erwarten. Wie das Ascension-System verbessern die Pax-Skill-Trees eure Spielfigur lediglich passiv – dafür aber deutlich.

So funktioniert das Endgame

Mächtiger Spielfiguren sind gerade im Endgame entscheidend. Sobald ihr die Prüfungen von Tarya Gratar erreicht habt, hebt das Spiel die Anforderungen an. Hier werdet ihr mit mehr und stärkeren Feinden konfrontiert. Die Gegneranzahl ist dabei auf drei Spieler ausgelegt. Die Gesundheit und der Schaden der Gegner skalieren hingegen mit der Spieleranzahl. Die Prüfungen finden auf einem eigenen Kartenabschnitt statt. Um das Ende zu erreichen, besitzt ihr drei Versuche. Scheitert ihr, müsst ihr von vorne anfangen. Wichtig: Wenn ihr euch in einem Hub befindet und das Spiel neu startet, verliert ihr ebenfalls einen Versuch.

Für die Hintergrundgeschichte relevant ist der horizontale Pfad auf der Karte. Bei den Tempelsymbolen findet ihr spezielle Arenen in denen ihr gezielt für bessere Ausrüstungsgegenstände in den Grind gehen könnt. Anders als bei den Expeditionen erhaltet ihr eure Beute nach jedem Kampfare-

al. Langfristig ist so Fortschritt möglich, auch wenn das Ende nicht erreicht wird.

Auch als Solospieler bereiten die Kämpfe im Endgame Spaß – sind jedoch je nach gewählter Apokalypsestufe etwas schwerer als in einem gut abgestimmten Dreier-Team, logisch. Möchtet ihr partout keine Mitspieler, könnt ihr ebenfalls auf einen »maxed out« Charakter hinarbeiten, müsst dann in den Gefechten aber besser taktieren.

Analog zu den Expeditionen bleiben auch die Gebiete im Endgame von Worldslayer mit jedem Durchgang identisch. Auch wenn es enorm motiviert, die Spielfigur stetig zu verbessern, nutzt sich das Gameplay bei immer gleichen Umgebungen schneller ab als mit einer prozeduralen Generierung.

Kaufen oder nicht?

Wenn ihr bereits jetzt unzählige Stunden auf dem Planeten Enoch verbracht habt, könnt ihr beim Addon bedenkenlos zugreifen. Gerade für das Endgame bietet Worldslayer mit dem Pax- und Ascension-System einen Mehrwert zum Grundspiel. Je mehr Zeit ihr in euren Charakter investiert, desto mächtiger wird dieser. Der Core-Gameplay-Loop wird schneller, und die Fähigkeiten können (je nach Skillung) häufiger eingesetzt werden oder gewinnen an Durchschlagskraft.

Reine Storyspieler, die keine Herausforderung suchen, kann der Kaufpreis von knapp

40 Euro abschrecken, spätestens in einem Sale ist Worldslayer aber einen Blick wert. Der DLC liefert interessante Hintergrundinformationen zum Planeten Enoch und der Anomalie. Wie auch das Hauptspiel setzt sich Worldslayer mit wichtigen Problemstellungen der heutigen Zeit auseinander, ohne den Spieler belehren zu wollen.

Spieler, die bis jetzt nicht mit Outriders warm geworden sind, können Worldslayer getrost ignorieren. Die Erweiterung verbessert bestehende Mechaniken. Grundlegend neues Gameplay sucht ihr vergebens. ★

OUTRIDERS WORLDSLAYER

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 3470 / FX-8350
GTX 750 Ti / Radeon R9 270X
8 GB RAM, 100 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 7700 / Ryzen 5 2600X
GTX 1070 / Radeon RX Vega 56
16 GB RAM, 100 GB Festplatte

PRÄSENTATION



⊕ knackiger Sound ⊕ Inszenierung auf hohem Niveau ⊕ überarbeitete Lichteffekte ⊕ mehr dynamische Elemente ⊖ altbackene Animationen

SPIELDESIGN



⊕ Bosse mit eigenen Mechaniken ⊕ Fähigkeiten mächtiger ⊕ höhere »Build-Diversity« ⊕ abwechslungsreiche Levels ⊖ teilweise enge Schläuche

BALANCE



⊕ Schwierigkeitsgrad frei wählbar ⊕ Endgame auch für Solisten attraktiv ⊕ Loot wertig ⊕ Apokalypsestufen fordernd ⊖ schwankender Anspruch

ATMOSPÄRE / STORY



⊕ Fragen zum Teil durch vierte Wand ⊕ viel Lore ⊕ Hauptstory sinnvoll ergänzt ⊕ Vergangenes wird aufgegriffen ⊖ teilweise künstliche Umgebungen

UMFANG



⊕ viele neue Items ⊕ zwei neue passive Skill-Möglichkeiten ⊕ Item-Jagd motivierender ⊖ keine neuen aktiven Fähigkeiten ⊖ Story kurz

FAZIT

Worldslayer bietet das, was Outriders-Fans von einem Addon erwarten: mehr vom Bekannten in aufpolierter Form.



Die Missionen spielen in abwechslungsreichen Biomen.