

Star Wars Outlaws

GALAKTISCHE
FREIHEIT

Genre: Action-Adventure Publisher: Ubisoft Entwickler: Massive Entertainment Termin: 2024

Ubisofts beste Entscheidung seit Ewigkeiten resultiert in einem Star-Wars-Spiel, das eine große Lücke füllt. Von Peter Bathge

Mit der Marke Star Wars zu arbeiten, bedeutet für Spieleentwickler pure Angst. Angst vor Leaks. Angst davor, sich zu verplappern. Angst vor der unglaublichen Verantwortung, an der wohl größten Entertainment-Marke dieses Planeten zu arbeiten. Es bedeutet aber auch pure Freude. Freude darüber, sich einen Kindheitstraum zu verwirklichen – mit Menschen, die das größte Filmuniversum der Welt geschaffen haben. Es gibt aktuell wohl keine größere kreative Herausforderung in der Spielebranche, kein anderes Projekt, für das 99 Prozent aller Spieleentwickler alles stehen und liegen lassen würden.

Star Wars Outlaws ist ein Spiel, bei dem diese Freude und diese Angst vermutlich ganz nah beieinanderliegen. Ubisoft-Studios auf der ganzen Welt mit Massive Entertainment an der Spitze haben jahrelang im Geheimen an dem Open-World-Abenteuer gearbeitet. Jetzt – ein Jahr vor dem geplanten Release 2024 – können wir euch aus erster Hand erzählen, wie das Weltraum-Uncharted bildgewaltige Action zu Fuß und im Raumschiff mit Schleichen, Story und einer Open World unter einen Hut zu bringen versucht. Die Ausmaße dieses Spiels flößen einem Respekt ein, die Grafik ist eines Next-Gen-Titels würdig. Vor allem aber ist Outlaws längst überfällig. Denn es macht das, was sich bislang kein anderes Star-Wars-Spiel getraut hat.

Das Singleplayer-Universumchen

Mehrere Planeten mit offener Spielwelt anzubieten, ist gerade der große neue Trend im Videospielektor. Ganz so viele Locations wie Starfield mit seinen 1.000 Planeten wird Star Wars Outlaws allerdings nicht bieten, bestätigt sind bislang gerade mal ein halbes Dutzend. Darunter ist zum Beispiel das frostige Kijimi aus »Episode 9: Der Aufstieg Skywalkers«, das altbekannte Tatooine und der durch Canyons und Savanne geprägte Mond Toshara im Akiva-System. Unser Tipp:

Sehr viel mehr als die bisher bekannten Welten werden es wohl nicht. Denn im Interview erklären uns die Entwickler, dass Star Wars Outlaws kein riesiger Live-Service sein soll, kein Mammutspiel. Sondern eher ein Action-Adventure mit einer vergleichbaren Länge wie andere AAA-Titel à la Uncharted 4 oder zuletzt Star Wars Jedi: Survivor. Das ist jetzt zwar noch komplette Spekulation, aber 40 Stunden Spielzeit klingt unserer Einschätzung nach durchaus realistisch.

Freiheit im All

Ihr bewegt euch nicht nur auf diesen Welten frei in zusammenhängenden Gebieten (der ganze Planet wird aller Voraussicht nach nicht simuliert), sondern auch zwischen ihnen in eurem Raumschiff, der Trailblazer. In deren Besitz gelangt die vordefinierte Protagonistin Kay Vess zu Beginn des Spiels, gesteuert wird der Kasten aus der Third-Person-/Schiffsperspektive.

Nur Start und Landung sind automatisiert und werden in einer Zwischensequenz dargestellt; bereits in der Atmosphäre habt ihr Kontrolle über den Aufstieg in den Orbit. Im All seid ihr dann völlig frei; den Hyperantrieb könnt ihr jederzeit anschmeißen, nachdem ihr zuvor auf der Galaxiekarte ein Ziel ausgewählt habt.

Kriminelle Story

Nicht falsch verstehen: Outlaws lässt euch nicht an jeden beliebigen Punkt in der Galaxie springen, es ist eben kein Starfield oder Star Citizen. Stattdessen handelt es sich um ein storygetriebenes Singleplayer-Spiel, bei dem die Auswahl der besuchbaren Planeten von den Entwicklern getroffen wird, ähnlich wie in Star Wars Jedi: Survivor. Doch in welcher Reihenfolge ihr die ansteuert, ob ihr erstmal nach Nebenmissionen im Zentrum der Galaxis sucht oder euch im Outer Rim nach lukrativen Rohstoffquellen umseht, bleibt euch überlassen.



KAY HEBT AB



Euer Schiff betretet ihr übergangslos, im Cockpit nimmt Kay noch selbst Platz.



Der Start erfolgt dann aber automatisch in einer Zwischensequenz.



In der Atmosphäre dürft ihr dann wieder steuern. Wolken kaschieren vermutlich das Nachladen.



Nach wenigen Sekunden seid ihr im Orbit und könnt in alle Richtungen davondüsen.



Bei den Gefechten zielt ihr simpel und haltet drauf, das scheint wenig komplex.



Herrlich: Outlaws konzentriert sich auf den schmutzigen Part von Star Wars, das Herz der Kriminalität.



Schleichen gehört für Kay und Nix zum Schmuggleralltag.



Red Dead Redemption lässt grüßen: Per Zeitlupe visiert ihr andere Speederbikes an, bis zu fünf Ziele sind möglich.

Die Hauptstory soll sich um Kays Aufstieg in der Welt des kriminellen Untergrunds drehen; im Jahr zwischen den Ereignissen von »Episode 5: Das Imperium schlägt zurück« und »Episode 6: Die Rückkehr der Jedi-Ritter« haben Verbrechersyndikate wie die Hutten, die Pykes und der für das Spiel erdachte Ashiga-Clan an entlegenen Orten die Macht übernommen, während Rebellen und Imperium einander bekämpfen und so das Verbrechen aus den Augen verlieren.

Schmugglerin Kay Vess ist nach einem verpatzten Job auf die Most-Wanted-Liste des Imperiums gerutscht und gleichzeitig auf der Suche nach dem nächsten großen Ding. Dafür interagiert sie mit allerlei schmierigen Typen, um schließlich den größten Raub der Galaxis zu planen (oder vielleicht den zweitgrößten nach dem spektakulären Überfall in »Andor«). Einer von Kays zwielichtigen Partnern stellt ihr den Taktikdroiden ND-5 zur Seite, der mit seinem Trenchcoat zwar unfassbar cool aussieht, dessen Loyalität aber zumindest anzuzweifeln ist. Ganz anders sieht es bei Nix aus, dem süßen tierischen Begleiter von Kay Vess. Die kleine Kreatur ist grundsympathisch und der beste Freund der Heldin, die ein bisschen an einen weiblichen Han Solo (oder eher Ripley aus »Alien«?) erinnert.

Kleiner Helfer

Grau ist alle Theorie, deshalb zeigen uns die Entwickler hinter verschlossenen Türen eine Beispielmission. Das ist dieselbe, die ihr vielleicht schon aus dem Netz kennt, nur haben wir sozusagen den Director's Cut mit Entwicklerkommentaren. Kay Vess stiehlt

darin zusammen mit Nix eine Art Muschel mit wertvollen Perlen und liefert diese bei ihrem Kontakt ab. Dabei soll das gezeigte Schleich-Gameplay sehr typisch fürs Spiel sein: Ihr infiltriert ungesehen Militärbasen, schleicht euch an Syndikatswachen vorbei und nutzt Gadgets wie Kletterhaken oder einen Dietrich, um euch neue Wege durch die verwinkelten Levels zu eröffnen.

Nix lässt sich dabei herumkommandieren, in der Präsentation lag die entsprechende Funktion auf der rechten Schultertaste des Xbox-Gamepads. Ihr könnt mit dem Wesen Feinde ablenken oder sie sogar angreifen. »Der kleine Chewbacca«, wie Kollege Michael Graf euren Begleiter liebevoll nennt, kann sich jedoch auch ungesehen an Feinden vorbeischleichen und Knöpfe drücken. In der Demo aktiviert Nix so einen Hebekran, sodass sich Kay an eine Kiste hängen und auf diese Weise mehreren Wachen aus dem Weg gehen kann. In der Open World wird Nix zuweilen Laut geben, wenn ihr an einem interessanten Ort vorbeikommt, und euch zu versteckten Orten führen – das kennt man von Sidekicks aus anderen Spielen. Außerdem ist es ihm möglich, durch geheime oder sehr kleine Passage zu krabbeln und so den Weg für Kay freizumachen. Ein nicht nur knuffiges, sondern auch nützliches Haustier!

Spritzige Gefechte

Werdet ihr beim Schleichen entdeckt, apporziert Nix im Kampf fallen gelassene Waffen der Gegner. Die kann Kay immer nur kurze Zeit nutzen, bevor die Energiezelle leer ist; die meiste Zeit über vertraut sie ihrem normalen Blaster. Der lässt sich durch unter-

schiedliche Module modifizieren; zu sehen war schon ein Schnellfeuer- und ein Betäubungsmodus. Munition gibt's unendlich, doch häufiger Gebrauch in kurzer Zeit lässt die Waffe überhitzen. Wie gut, dass Kay auch im Nahkampf ein paar Tricks auf Lager hat und Gegner mit einem Finisher auf die Bretter schickt; hier sind genauso wie beim Deckungssystem inklusive schick animierter Drüberspringen-Mechanik die Parallelen zu Uncharted 4 unverkennbar.

Unterschiedliche Gegnertypen waren auch schon zu sehen, unter anderem setzen manche Feinde manns hohe Schilde ein. Ein Rancor scheint es im Spielverlauf ebenfalls auf euch abgesehen zu haben. Daneben gibt es natürlich haufenweise Sturmtruppen, denn das Imperium ist euch in Star Wars Outlaws stets auf den Fersen.

Speeder statt Pferd

Bei der anschließenden Flucht mit dem Speederbike (wer muss hier auch an die Untersätze der peinlichen Moped-Street-Gang aus »The Book of Boba Fett« denken?) demonstriert Kay Vess ihre Schießkünste: Genau wie in Red Dead Redemption könnt ihr eine Zeitlupe aktivieren und bis zu fünf Widersacher für Abschlüsse markieren.

Am unteren rechten Bildschirmrand lassen sich Boost- und Lebenspunkteleiste finden, doch viel spannender ist die Open World: Andere Speederbikes sausen über die staubigen Straßen, am Himmel kreuzen Raumschiffe – die Welt wirkt lebendig! Später sehen wir größere Städte, die teils herrlich düster und verkommen aussehen; es ist die schmutzige Seite von Star Wars, die Outlaws zeigt, wo



das Verbrechen regiert und sich selbst die Jedi früher nur inkognito vorwagten. Ein Kompass am oberen Bildschirmrand hilft bei der Orientierung, sehr wahrscheinlich gibt's aber auch eine Karte mit Ubisoft-typischer Icon-Flut. Eins dieser Symbole haben wir schon erspäht, es erinnert an eine Droidenwerkstatt. Kommentar der Entwickler: kein Kommentar.

Alles wird besser

Dafür berichtet uns Massive, dass wir beim Erkunden der Welt bestimmte optische Reize erhalten sollen: Ein Raumschiff stürzt in der Ferne ab, also untersuchen wir den Landungsort. Oder wir sehen eine eigenartige Struktur und machen einen Umweg, um ihr einen Besuch abzustatten.

Mit Jobs wie dem vorgestellten verdient ihr Credits, die gibt ihr unter anderem für Upgrades aus. Aller Voraussicht nach verbessert ihr damit nicht nur Kays Talente, sondern auch ihren Speeder. Letzterer kann Rampen für Sprünge nutzen, mit einem zusätzlichen Boost werden so zum Beispiel neue Gebiete auf der Map erreichbar, die anfangs unzu-

gänglich sind. Auch das Raumschiff eignet sich dafür, in der Werkstatt getunt zu werden. Und schließlich spricht auch nichts dagegen, dass Nix im Lauf des Abenteuers neue Tricks lernt. Denn von nix kommt bekanntlich nix.

Verbrechers Liebling

Es wird unterschiedliche Open-World-Aktivitäten geben, das haben uns die Entwickler bereits verraten. Nebenmissionen sollen dabei stets aus der Perspektive des »Was brauche ich?« betrachtet werden: Auf der Suche nach Ressourcen verdingt ihr euch in unterschiedlichen Bereichen. Es gibt imperiale Basen, in die ihr eindringt, um Fracht zu stehlen, und die drei Verbrechersyndikate haben auf jeder Welt ihre eigenen Einflusszonen, in denen ihr agiert.

Kämpft ihr gegen eins der drei Syndikate, nimmt zudem euer Ruf bei den Verbrechern Schaden, steigt aber womöglich bei deren Konkurrenten. Was das für Auswirkungen hat, ist noch ungeklärt. Denkbar ist aber, dass ein guter Ruf Zugang zu besonderen Items ermöglicht oder ihr nur Aufträge bekommt, wenn ihr zuvor brav eure anderen Aufgaben erfüllt habt.

Flucht ins All

Weiter in unserer Beispielmission. Die Übergabe der Perlen geht schief, denn eine verhängnisvolle Entscheidung löst Alarm aus: Kay Vess weigert sich, eine imperiale Offizierin zu bestechen. Solche Entscheidungen sollen öfter vorkommen und größere Auswirkungen haben, betont Massive Entertainment im Interview. Im konkreten Fall bleiben Kay mehr Credits von der Belohnung, dafür steigt ihr Fahndungslevel. Was in der Demo als geskripteter Teil der Mission geschieht, soll im fertigen Spiel dynamisch passieren und wie bei GTA funktionieren.

Beobachten euch Sturmtruppen bei illegalen Aktivitäten oder wie ihr in ein Gebiet mit Zugangsbeschränkung eindringt, machen sie Jagd auf euch. Erledigt ihr rechtzeitig alle Zeugen, lässt die Verstärkung auf sich warten, ansonsten rückt wie in der Demo ein Shuttle mit frischen Soldaten an. Kay bleibt aktuell jedenfalls nur die Flucht ins All, doch auch hier nehmen sie TIE-Fighter ins Visier. Es ist der bislang einzige Blick auf das Weltall, das Entwickler Massive und seine Partnerstudios wie eine eigene Open World behandeln. Hier gebe es »versteckte Geheimnisse«, so unser Interviewpartner.

Wir erblicken ein Trümmerfeld als eine der möglichen Locations, Raumstationen oder verlassene Schiffe sind andere.

Kampfhandlungen

Dogfights spielen sich augenscheinlich unkompliziert, die Zielerfassung erfolgt halbautomatisch. Ihr bestimmt über den Einsatz von Blastern und Torpedos, außerdem gibt's eine Schnellreparatur per Knopfdruck für brenzlige Situationen. Sobald die Feinde aus dem Weg geräumt sind, ist es Zeit, den Hyperantrieb aufzuladen. Spätere Upgrades sollen diese Zeit verkürzen; praktisch, denn wenn ihr während der Wartezeit Schaden nehmt, startet der Prozess von neuem.

Im späteren Spielverlauf soll es auch spektakulärere Gefechte geben, die Rede ist von »groß angelegten Schlachten«, wie sie im Ankündigungs-Trailer zu sehen waren. Überhaupt teasern die Videos noch so einiges an, AT-STs beispielsweise. Auch alte Bekannte und vertraute Namen soll man wiedererkennen, etwa Jabba the Hutt und den eingefrorenen Han Solo. Man wolle, dass sich die Story von Outlaws authentisch in das bisherige Star-Wars-Universum einwebt, erklären die Entwickler. Aber Lichtschwerter? Nein, die werden – wohl auch wegen der Zeitperiode Jahrzehnte nach der Order 66 – in Star Wars Outlaws ebenso wie ihre Träger, die Jedi, definitiv keine große Rolle spielen. ★

MEINUNG

Peter Bathge
@GameStar_de



Ja, verdammt noch mal, das wurde aber nun wirklich auch Zeit! Eine echte Open World im Star-Wars-Universum, wie lange haben wir alle darauf gewartet? Dass ich von einem Planeten abheben, mich durch TIE-Fighter-Wellen ballern und schließlich wieder auf der anderen Seite der Galaxie landen kann, um mit meinem Speederbike einen Planeten zu erkunden, war schon lange ein Traum von mir. Klar, das alles wird innerhalb eines Storykorsetts geschehen, aber die angedachte und im Interview betonte Freiheit ist dennoch willkommen.

Grafisch sieht Star Wars Outlaws zudem richtig beeindruckend aus, und die Action wirkt wie eine Weiterentwicklung von Uncharted 4 und Red Dead Redemption 2 – man kann es schlechter treffen. Natürlich sind viele Fragen noch offen, aber das bisher Gezeigte hat bei mir auf jeden Fall den Wunsch nach mehr geweckt. Ich hoffe vor allem, dass Outlaws auf einer starken Storybasis steht und die beiden Hauptcharaktere Kay und Nix ihren sympathischen Ersteindruck bestätigen werden. Das Setting ist auf jeden Fall genau mein Ding, ähnlich wie bei »Andor« sieht man hier mal eine ganz andere Seite von Star Wars, ganz ohne Jedi. Bitte mehr davon!



ND-5 (links) ist nicht nur unser Sidekick, sondern mehr noch ein Aufpasser für Kay (rechts) – mit zweifelhaften Motiven.