

Outcast: A New Beginning

ZURÜCK NACH ADELPHA

Genre: Action Publisher: THQ Nordic Entwickler: Appeal Termin: März 2024

Wir haben den Nachfolger zum Action-Klassiker Outcast gespielt und uns in die Spielwelt verliebt. Doch nicht alles auf den neuen alten Alien-Planeten ist perfekt. Von Dennis Zirkler

Nach einer Wartezeit von 25 Jahren steht mit Outcast: A New Beginning die Wiedergeburt eines Kultklassikers an. Das belgische Studio Appeal, das schon 1999 mit dem originalen Outcast und der seinerzeit beeindruckenden Voxelgrafik für Aufsehen sorgte, präsentiert nun eine Fortsetzung beziehungsweise Neuauflage. Die will mit moderner Technik und einem frischen Ansatz eure Herzen erneut erobern. Wir haben gespielt, um herauszufinden, ob das klappen kann

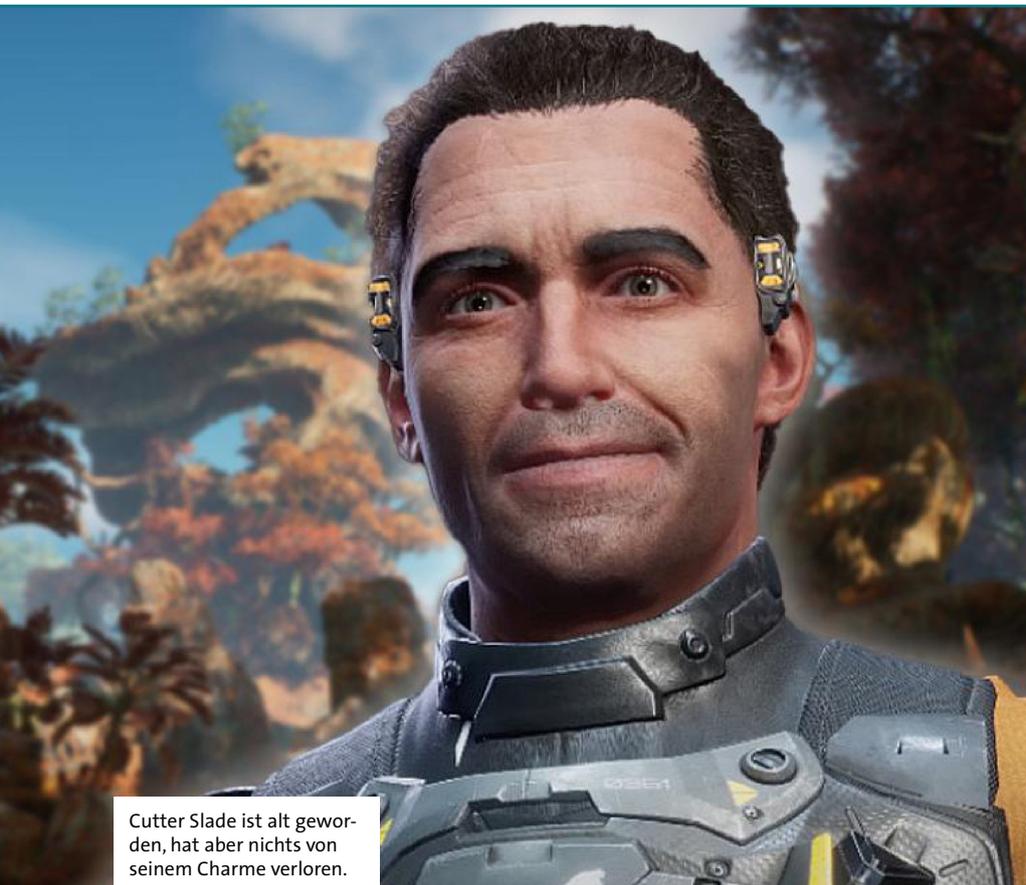
Alter Held, neues Spiel

In Outcast: A New Beginning schlüpft ihr erneut in die Rolle von Cutter Slade, dem deutlich gealterten, aber immer noch charismatischen Helden aus dem ursprünglichen Outcast – diesmal allerdings nicht vertont von Manfred Lehmann (deutsche Synchron-

stimme von Bruce Willis), sondern vom recht ähnlich klingenden Torsten Münchow, der sonst unter anderem Brendan Fraser (zuletzt zu sehen in »The Whale«) sein Organ leiht. Doch auch wenn der Held gleich bleibt, seine Umgebung hat sich entwickelt. Denn Cutter Slade kehrt in eine Welt zurück, die sich in den vergangenen zwei Jahrzehnten deutlich verändert hat. Die idyllische Alien-Welt Adelpha steht nämlich vor neuen Herausforderungen: Eine brutale Roboterarmee bedroht die einheimischen, friedlichen Talaner und ihre Kultur. Slades Mission ist es, diese neue Bedrohung abzuwehren und die Geheimnisse zu lüften, die hinter der Invasion stehen. Dabei wird schnell klar, dass simple Kampfkraft allein nicht ausreichen wird, um die tiefgreifenden Konflikte zu lösen, die den Planeten erschüttern.

Auf Adelpha hat sich viel getan

Die Welt von Adelpha, einst Pionier im Open-World-Bereich, präsentiert sich in A New Beginning lebendiger und dynamischer denn je. Mithilfe der Unreal Engine 4 (also diesmal ohne Voxelgrafik) hat das Entwicklerteam eine Spielwelt geschaffen, die euch zum Erkunden und Entdecken einlädt, denn hier soll jeder Winkel seine eigene kleine Geschichte erzählen. Von üppigen Wäldern über von Lavaströmen durchzogene Einöden bis zu schneebedeckten Bergen – die Welt ist erneut abwechslungsreich, und viele Regionen erinnern an das Original. Ebenfalls an Outcast 1 erinnern die Gespräche mit den Talanern, in denen euch haufenweise Alien-Vokabular entgegengeworfen wird. Falls euch Begriffe wie Ulukaï, Zorkin oder Kiakiiii gar nichts sagen, müsst ihr euch



Cutter Slade ist alt geworden, hat aber nichts von seinem Charme verloren.



Steht ihr unter Beschuss, solltet ihr ausweichen oder den Schild auspacken.

aber keine Sorgen machen, denn ihr könnt euch jetzt in den Dialogen per Tastendruck die Bedeutung aller Begriffe am Bildschirmrand anzeigen lassen. Falls ihr aber lieber Action wollt, anstatt nur zu reden, bekommt ihr im neuen Outcast natürlich genügend Möglichkeiten dazu: Die Open World bietet einige Aktivitäten, in denen ihr eure Blaster glühen lassen könnt. Beispiele gefällig?

Gork-Ausbrüche und Rochenrennen

In den schwer befestigten Stützpunkten der Invasoren erwarten euch heftiger Widerstand und neue Aufsätze für eure Waffen. Bei Gork-Ausbrüchen strömt Energie aus dem Planetenkern an die Oberfläche, die ihr euch sichern könnt, um besondere Talan-Fertigkeiten freizuschalten. Allerdings verdirbt diese Energie auch alle Tiere in der Nähe, die ihr dann erstmal ins Jenseits befördern müsst. Ihr dürft auch mit riesigen, fliegenden Rochen, den sogenannten Nôm-Nôms, Rennen austragen. Konvois der Invasoren könnt ihr in der Luft auf dem Rücken eines riesigen, fliegenden Biestes abfangen und für zusätzliche Ressourcen plündern. Den Entwicklern ist wichtig, dass die Open World nicht in Beschäftigungstherapie à la Ubisoft-Standard (das neue Avatar ist eine löbliche Ausnahme) ausartet – jede Nebenaktivität erzählt entweder einen Teil der Geschichte weiter oder beschert euch ein nützliches Upgrade.

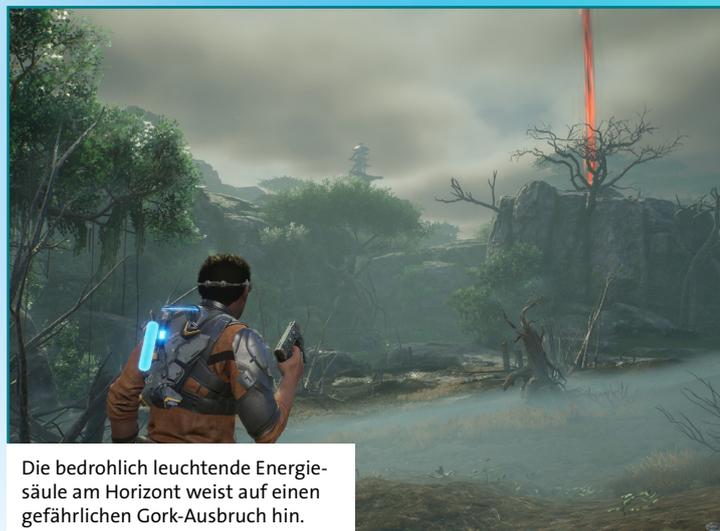
Einfach voll reingehen können

In Outcast: A New Beginning wird der eigentliche Spielablauf im Vergleich zum





Moment, sind das nicht die Webwings aus Spider-Man 2, mit denen Cutter hier die Welt fliegend erkundet?



Die bedrohlich leuchtende Energiesäule am Horizont weist auf einen gefährlichen Gork-Ausbruch hin.

Original deutlich erweitert und verfeinert. Die Entwickler haben sich darauf konzentriert, das Kampfsystem dynamisch und reaktionsschnell zu gestalten, um den heutigen Standards eines Third-Person-Shooters gerecht zu werden. Cutter Slade verfügt nun über ein Arsenal an fortgeschrittenen Kampffähigkeiten und -ausrüstungen, darunter ein Schild sowie ein vielseitig einsetzbares Jetpack, mit dem ihr nicht nur die Welt erkunden könnt, sondern das auch als zentrales Element in den Kämpfen dient. Slade kann nämlich nicht nur über das Terrain schweben und sich schnell bewegen, sondern auch taktische Manöver im Kampf ausführen, wie Producer Michael Paeck uns erklärt: »Das ist auf jeden Fall ein Third-Person-Action-Game. Das ist ein Shooter, also das ist wirklich etwas, wo man Spaß haben kann. Wo man vor allem mit Bewegungsfertigkeiten schnell ausweichen kann.«

Knarrenbaukasten

Eine weitere signifikante Neuerung ist das Waffensystem, das durch hohe Modularität gekennzeichnet ist: Ihr bekommt die Möglichkeit, eure Schießseisen durch unterschiedlichste Aufsätze anzupassen, was eine individuelle und strategische Herangehensweise an Kämpfe ermöglicht. Ihr habt's nicht so mit dem Zielen? Dann dübelt doch

das Smart-Bullet-Addon auf euren Blaster, mit dem die Projektile ihr Ziel automatisch aufsuchen. Und falls ihr Fan von Flächen-schaden seid, könnt ihr den Electrical Orb installieren und fortan Blitzkugeln abfeuern, die alle Feinde mit Elektroschocks treffen. Michael Paeck erklärt: »Im Endeffekt geht es dann auch ein wenig darum, dass man hier die optimale Kombination findet. Es gibt wirklich viele davon. Damit kann jeder dann seine bevorzugte finden. Es ist in den Kämpfen schon alles eher ein wenig over the top. Aber das ist sehr absichtlich. Wir wollen, dass die Leute unter den ganzen Kombinationen etwas finden, was ihnen richtig Spaß macht, und dann einfach voll reingehen können.«

Für wen könnte sich das lohnen?

Mit Outcast: A New Beginning steht uns nicht nur die Rückkehr eines 25 Jahre alten Klassikers bevor, sondern auch ein Spiel, das sich selbst neu erfinden, aber seinen Wurzeln treu bleiben möchte. Das belgische Studio Appeal hat es allem Anschein nach geschafft, eine gut funktionierende Mischung aus nostalgischer Atmosphäre und zeitgemäßen Gameplay-Elementen zu schaffen, die sowohl alteingesessene Fans als auch neue Spieler ansprechen dürfte. Wenn der Neuanfang hält, was er verspricht, könnt

ihr euch auf ein fantastisches Abenteuer freuen, das insbesondere Fans des Originals durch seine erzählerische Tiefe, die lebendige Open World von Adelpha und den trockenen Humor von Cutter Slade fesseln soll. Wie gut die einzelnen Elemente wirklich ineinandergreifen und ob das über rund 30 Spielstunden durchgehend trägt, werden wir jedoch erst im März 2024 erfahren, wenn A New Beginning erscheint. ★

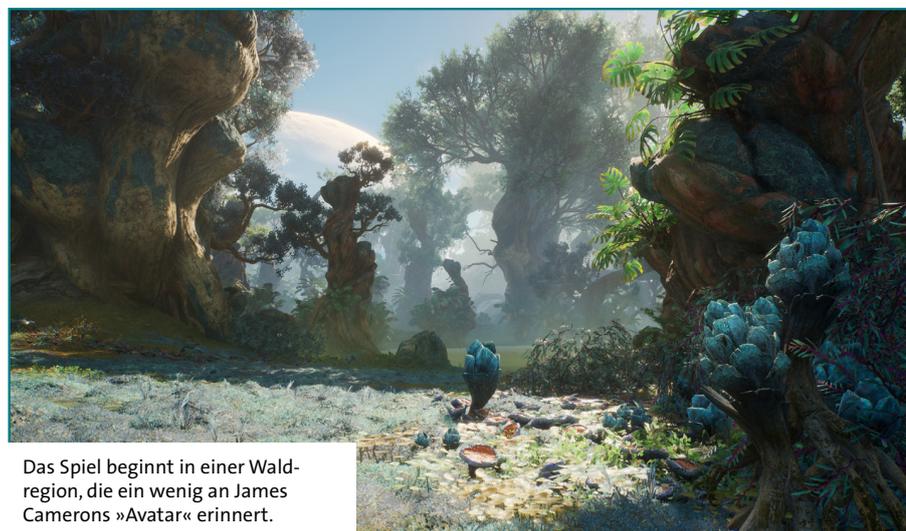
MEINUNG

Dennis Zirkler
@YungWerner



Auch wenn ich den legendären Vorgänger von 1999 nie gespielt habe, weil er mit seinem Hardware-Hunger auf unserem damaligen Aldi-PC nie flüssig gelaufen wäre, hat das neue Outcast auch so mein Interesse geweckt. Und das liegt nicht nur an der liebevoll gestalteten Welt und der umfangreichen Hintergrundgeschichte, sondern vor allem am Helden Cutter Slade. Der Typ ist nicht nur unglaublich cool, sondern hat auch einen wunderbar trockenen Humor, so wie ich es mag. Nachdem ich mich in der Preview-Version durch jede Menge außerirdisches Getier und Roboter geballert habe, bin ich allerdings noch nicht ganz überzeugt. Denn so toll die Spielwelt auch ist, die Dinge, die man hier machen kann, sind weder neu noch innovativ.

Gleiches gilt für die Kämpfe, die einen Großteil der Spielzeit einnehmen: Auch wenn das Experimentieren mit Waffen-Mods Spaß macht, viele coole Kombinationen möglich sind und es überall blitzt und kracht, wirken die Auseinandersetzungen doch sehr unspektakulär und geradlinig. Deshalb habe ich doch ein wenig die Befürchtung, dass sie sich schnell abnutzen werden, sobald ich meine perfekte Waffe zusammengebaut habe. Und ob eine tolle Atmosphäre und ein cooler Charakter genügen, um dies wieder wettzumachen, muss sich erst noch zeigen.



Das Spiel beginnt in einer Waldregion, die ein wenig an James Camerons »Avatar« erinnert.