

Outcast: A New Beginning

# ZU VIELE KOMPROMISSE

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Appeal Studios** Termin: **15.3.2024** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Outcast 2 verpasst die Chance auf einen echten Neuanfang zugunsten vermeintlicher Genrestandards. Warum das Action-Adventure trotzdem Spaß macht, steht im Test. Von Christian Schwarz

Als Outcast 1999 erschien, war es seiner Zeit vielleicht nicht voraus, aber nebendran. Passend zur SciFi-Story über Paralleluniversen

und schwarze Löcher nahm es bekannte Gameplay-Elemente und ordnete sie auf damals atemberaubend frische Weise neu an:

Zwar gab es auch im ersten Outcast Kampf, Erkundung und Rätsel, allerdings war die Spielwelt des Planeten Adelpha für Hauptfigur Cutter Slade genauso fremd wie für die Spieler. Weil es wie in Gothic keine Karten, Questmarkierungen oder sonstige Hilfsmittel gab, war der Spieleinstieg zwar fordernd, doch gerade dieser ungewöhnliche Ansatz mit Spieldesign aus einem vermeintlichen Paralleluniversum sorgte für ein sehr starkes Immersionsgefühl. Warum erzählen wir euch das? Weil wir in Outcast: A New Beginning wieder in die Rolle von Commander Cutter Slade schlüpfen und 20 Jahre nach dem Ende des ersten Teils erneut auf dem Planeten Adelpha landen. Technisch und inhaltlich hat sich seit dem letzten Besuch einiges getan: Statt getrennter Levelbereiche bereisen wir eine zusammenhängende Open World. In einer knapp 40-stündigen Kampagne werden wir erneut zum Retter des



A New Beginning spielt 20 Jahre nach Outcast von 1999. Rückbezüge wie Cutters Hemd aus Teil 1 gibt es viele.



Weder Feuer- noch Wassereffekte sind wirklich scharf und detailliert. Auf die Landschaften mit ihren Panoramen trifft das nicht zu.



talischen Volkes und wehren eine Invasion ab. Nebenher finden wir noch Gelegenheit, um Tempel zu erkunden, Parkourläufe zu meistern und Beute zu suchen.

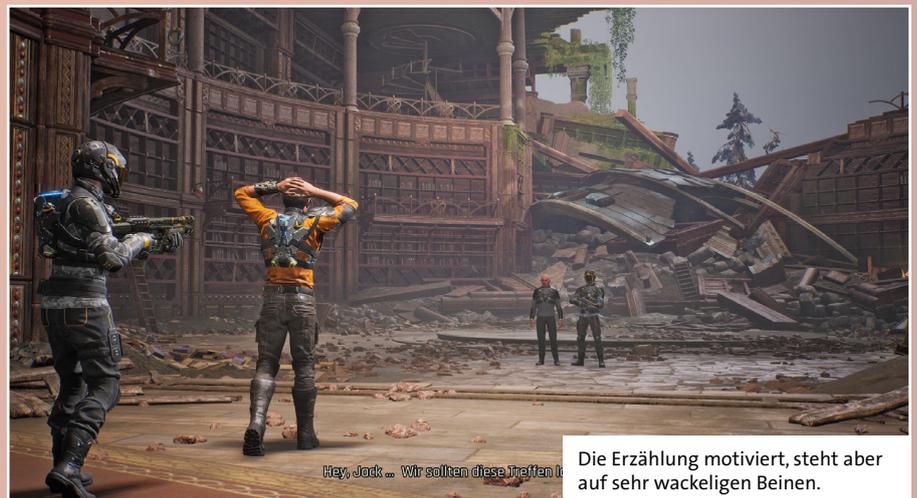
Das klingt erstmal nach einer normalen Feature-Liste für Open-World-Spiele des Jahres 2024. Aber kann A New Beginning auch den Geist von Outcast wiederbeleben? Kann der Nachfolger neuen und alten Fans das bieten, was auf keiner Feature-Liste steht? Weil es eben kein Feature ist, sondern vielmehr eine Art und Weise, Spiele zu erfahren? Unser Test vereint die Perspektiven von Outcast-Neulingen und -Veteranen, um euch eine nachvollziehbare Antwort zu liefern.

### Schon wieder Adelpha!

Cutter Slade ist zurück! Zumindest glaubt er das, denn zu Beginn von Outcast: A New Be-

ginning schlägt der zynische Antiheld nach einem tiefen Sturz auf einem harten Tempelboden auf und verliert prompt Teile seiner Erinnerung. Trocken stellt Slade fest, dass die Landung ihm eigentlich alle Knochen hätte brechen müssen, und wir bemerken drei an Einschusslöcher erinnernde Stellen auf seiner Brust. Irgendetwas Merkwürdiges geht hier vor, aber Cutters Teil-Amnesie liegt über den Ereignissen vor dem Sturz. Bereits nach wenigen Schritten im zunächst linear

geführten Tutorial-Gebiet erfahren wir zumindest, dass wir wieder durch ein Dimensionstor auf den Planeten Adelpha gereist sind. Im Gegensatz zu unserem letzten Besuch vor 20 Jahren leidet das Volk der einheimischen Talaner unter Repressionen außerirdischer Invasoren. Es dauert nicht lange, bis Cutter sich erneut aufseiten der Talaner gegen die Unterdrücker erhebt. Die Bewohner Adelphas sehen in uns nämlich den sogenannten Ulukai – einen menschi-



Die Erzählung motiviert, steht aber auf sehr wackeligen Beinen.

#### PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr nach Adelpha zurückkehren wollt.
- ... ihr Science-Fiction liebt.
- ... euer Held cool sein muss.

#### PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr ein Spiel wie Outcast 1 erwartet.
- ... ihr spannende Gefechte braucht.
- ... euch die Ubisoft-Formel abschreckt.

## RÜCKBLICK: DAS PASSIERTE IN OUTCAST

Outcast aus dem Jahr 1999 erzählt die Geschichte von Cutter Slade. Der ehemalige Commander des US-Militärs durchschreitet zusammen mit den Wissenschaftlern William Kauffman und Anthony Xue sowie der Exo-Biologin Marion Wolfe ein Dimensionstor in eine Parallelwelt. Ihr Ziel ist es, auf dem Planeten Adelpha eine Raumsonde zu reparieren. Kurz nach ihrer Landung sandte die Sonde Bilder zur Erde und wurde danach beschädigt. Der daraus resultierende Energierückstoß erzeugt ein Schwarzes Loch, das die Erde zu zerstören droht.

Bei der Landung auf Adelpha kommt es zu Komplikationen: Cutter verliert nicht nur den Kontakt zu seinem Team, sondern muss sich auch ohne seine Ausrüstung durchschlagen. Er trifft auf das Volk der Talaner, die in ihm den Ulukai, einen vom Himmel gefallenen Retter, sehen. Cutter wird klar, dass er mit den Talanern zusammenarbeiten und sie im Kampf gegen einen tyrannischen Unterdrücker unterstützen muss, um seinen Heimatplaneten zu retten.



chen Retter ihres Volkes, der eines Tages vom Himmel fällt. Nach den Erkenntnissen im Tutorial machen wir uns auf, den Talanern zu helfen, die Hintergründe der Invasion aufzudecken und herauszufinden, wie wir überhaupt zurück nach Adelpha gekommen

sind. Zumindest Letzteres muss mit den Yods zu tun haben, den Göttern der Talaner.

### Holrig, aber belohnend

In den ersten Stunden merken wir, dass sich A New Beginning den abgetragenen Anzug

des ersten Outcast überstreifen möchte. Wer einmal mit Mitte 30 versucht, sich in seinen Frack von der Jugendweihe zu zwängen, weiß jedoch: Das drückt und zieht an allen Ecken und Enden. Im Fall von A New Beginning schneiden die Entwickler der Appeal Studios denselben »Fremder Planet, fremde Kultur«-Anzug, aus dem sowohl Cutter Slade als auch die Spieler längst rausgewachsen sind. Im Spiel führt das zu schrägen Situationen, in denen unser Protagonist manchmal wie ein Erstbesucher nur Bahnhof versteht, während er in anderen Momenten offenbar auf vorhandenes Wissen zurückgreift. Das macht nicht nur den Spielstart holprig und schwer nachvollziehbar, sondern sorgt gerade bei Neueinsteigern für so manches Fragezeichen vor dem Monitor.

Immerhin: In Dialogen, die wir ohne Entscheidungsmöglichkeiten nacheinander abspielen, blenden wir per Tastendruck ein dynamisches Glossar ein. Die in den aktuellen Redebeiträgen vorkommenden Fremdwörter werden dann auf der rechten Bildschirmseite eingeblendet. Allerdings funktioniert das nicht in den sehr unterhaltsamen und angenehm häufigen Zwischensequenzen.

Wie aus einem Guss wirken dagegen die sechs Dörfer der Talaner und ihre Hauptstadt Kizaar. Für den Sieg gegen die Invasoren muss sich Cutter die Unterstützung aller Einwohnern sichern. Das geschieht über sehr schön inszenierte und erzählte Questreihen in den Dörfern, an deren Ende wir die Probleme des Volkes gelöst und uns ihre Unterstützung verdient haben. »Inszeniert« ist dabei auch das richtige Wort, denn spielerisch bietet A New Beginning nur selten mehr als Hol-, Töte- und Eskortiere-Quests. Das ist kein Makel, ganz im Gegenteil: Die Appeal Studios zeigen, wie gut umfangreiche Staffage und ein Sinn für Details generi-



Unterschiedliche Waffenkomponenten deuten taktische Tiefe in monotonen Gefechten an. Schadenszahlen und Lebensbalken lassen sich nicht abschalten.

sche Quests mit Leben füllen können. Im Fischerdorf Sappa zeigen uns die herrlich schrulligen »Fischerei-Talaner« die Kunst des »Fischpaddelns« (wer fürs Fischen bisher immer eine Angelrute genommen hat: Anfänger!). Dummerweise ist das nicht effizient, also helfen wir mit unserem Jetpack nach. Nebenan in Bidaa wollen wir die Ventilopen-Zucht wieder aufleben lassen. Um Ventilopen-Weibchen anzulocken, zerschneiden wir Larvenlöcher. Es dauert nur wenige Sekunden, bis die gierig verfressenen Flugwesen ihren Schnabel in die eitrig anmutende Baumwunde bohren, in denen sich die innewohnenden Larven auf der Suche nach einer neuen Zuflucht winden. In solchen Momenten bleiben wir stehen und schauen dem schönen Treiben einfach nur zu. Im weiteren Verlauf der Quest siedeln wir mehr Weibchen an und müssen dann wirklich eine In-Game-Zeitspanne warten, bis die paarungswilligen Damen den Lockstoff für ihre Partner versprüht haben.

Weil wir Quests eben nicht wie am Fließband abarbeiten, sondern auch mal warten oder für den Fortschritt andere Dörfer aufsuchen müssen, entsteht ein besonderes Fortschrittsgefühl. Um nochmal zu den Ventilopen zurückzukommen: Wenn wir nach weiteren Quests wirklich ein Gehege voller gezähmter Ventilopen sehen, in dem Jäger aufsitzen und sich auf dem Rücken der majestätischen Tiere in den Himmel erheben, fühlen wir uns emotional komplett abgeholt.

### Tote Welt und langweilige Kämpfe

Der Gegensatz zu den Dörfern ist die Welt außerhalb. Zwischen den Orten gibt es praktisch kein Leben und nichts zu entdecken. Standorte von Nebenbeschäftigungen wie Parkourrouten, aktivierbare Portale, Feindbasen und Tempel erscheinen auf der Karte,



In jedem Dorf warten Quests. Aus erledigten Aufgaben entstehen neue Ziele, was insgesamt gelungene kleine Geschichten ergibt. Die Spielwelt des Planeten Adelpha orientiert sich an der aus Outcast 1.



sobald wir uns in der Nähe aufhalten. Die Nebenaufgaben geben uns Ressourcen, um in den beiden Talentbäumen für Jetpack und Kampffertigkeiten voranzuschreiten, erhöhen unsere maximale Gesundheit und verschaffen uns mehr Schnellreiseoptionen.

Darüber hinaus täuschen sie nur sehr selten über ihren Status als reine Beschäftigungstherapie hinweg. In solchen Momenten möchte Outcast: A New Beginning Genrestandards erfüllen und in Konkurrenz mit vergleichbaren Titeln treten, scheitert aber.

Auf Knopfdruck zückt Cutter einen Energieschild und wehrt feindliche Geschosse ab.



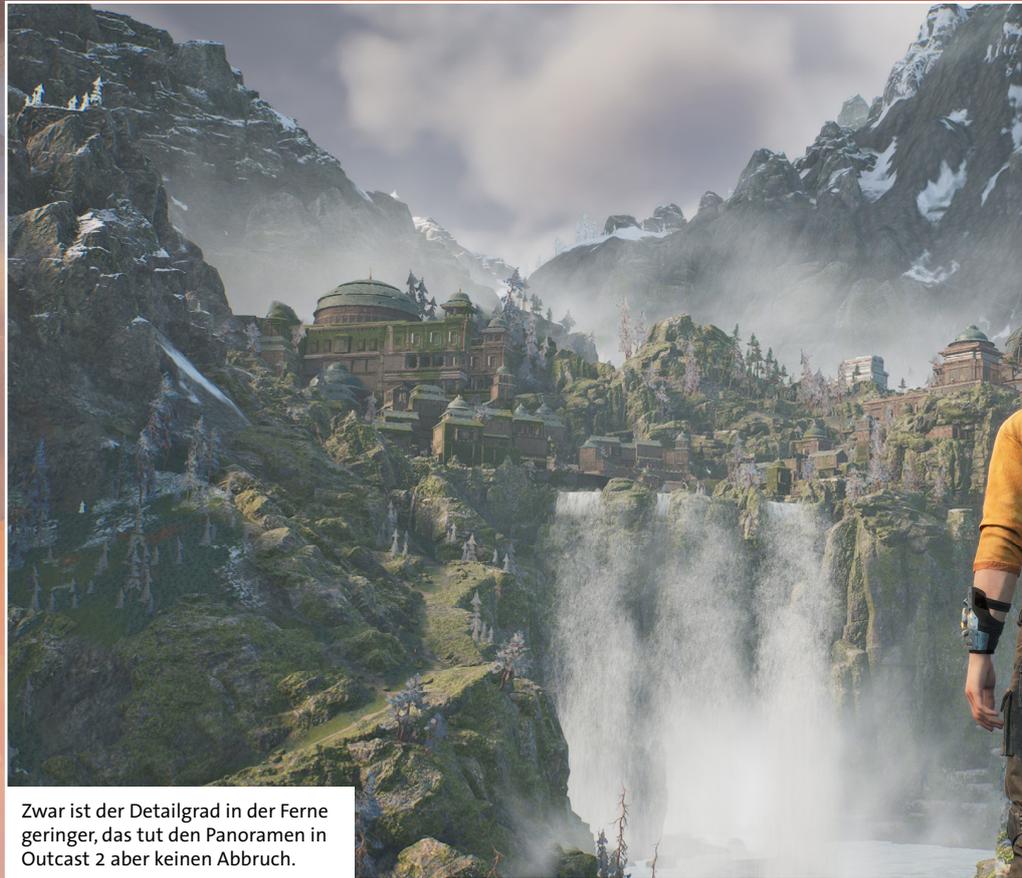
## MEINUNG

Christian Schwarz  
@heavymekki



Outcast: A New Beginning ist für mich ein Spiel der Gegensätze. Auf der einen Seite steht die wunderschöne Spielwelt des Planeten Adelpha. Auf der anderen Seite arbeite ich wie auf einer To-do-Liste repetitive Aufgaben ab. Jetpack-Reisen und das Bewegungsgefühl faszinieren mich, während sich Kämpfe langweilig anfühlen. Gern lerne ich die schrulligen Talaner und ihre abwechslungsreichen Ortschaften kennen, kratze mich im nächsten Moment wegen der holprigen Erzählweise aber am Kopf. Ich könnte noch eine Weile so weitermachen. An A New Beginning sehe ich sehr deutlich, wie weit Outcast 1999 seiner Zeit voraus war: Anstatt mich selbst entdecken zu lassen, wirft der Nachfolger 25 Jahre später mit Questmarkierungen um sich, verrät mir die Namen der NPCs und blendet Lebensleisten sowie Schadenszahlen permanent ein. Für eine Serie, deren Ursprung sich maximale Immersion auf die Fahnen geschrieben hat, ist das entgegen der eigenen DNS – moderne Genrestandards hin oder her. Wie im Original ist auch in A New Beginning das Eintauchen in eine fremde Welt ein zentraler Gedanke. Warum lässt man mich dann nicht eintauchen und Navigationshilfen nur bei Bedarf zuschalten? Weil dann die Dellen im Spieldesign noch stärker zu sehen sein würden: Trotz neuer Open World ist das neue Outcast linearer als sein Vorgänger und nicht zur freien Erkundung gedacht. Das ist schade, denn mit der wunderschönen Welt, den kleinen Talaner-Geschichten und nicht zuletzt dem großartigen Cutter Slade macht A New Beginning viele Sachen sehr gut. Inkonsequentes Design machen aus Outcast 2 aber »nur« ein gutes Spiel.

Dabei zeigt die Herangehensweise bei den Dörfern und die Ausarbeitung der NPCs, dass das Spiel diesen Konkurrenzkampf überhaupt nicht nötig hat. Abseits der Questlinien in den Dörfern verkommt Out-



Zwar ist der Detailgrad in der Ferne geringer, das tut den Panoramen in Outcast 2 aber keinen Abbruch.

cast 2 zu einer nervigen To-do-Liste, die aber wenigstens nicht so endlos lang ist wie es beispielsweise in den schwächeren Teilen von Assassin's Creed der Fall ist.

Ähnliches gilt für die Militärbasen im Allgemeinen und die Kämpfe im Besonderen. Ein großer Teil der Hauptquest besteht darin, wie in etwa in Far Cry Stützpunkte der Besatzer auszuschalten und Ressourcen zu klauen. 14 Basen gibt es, 14 mal gehen wir mit minimalen Abweichungen nach Schema F vor: hingehen, Feinde besiegen, meistens drei Schalter drücken, Kern zerstören. Dank Cutters Scan-Funktion heben wir Terminals und Türen im Umfeld kurzzeitig hervor. So spulen wir unser Pflichtprogramm wenigstens effizient ab. Weil es weder ein Alarm- noch ein Verstärkungs-, Deckungs- oder gar Schleichsystem gibt, können wir auch keine anderen Ansätze zur Eroberung wählen. Es

bleibt nur der offene Kampf. Was uns zum nächsten Thema führt: Die Kämpfe in Outcast 2 sind eher zweckmäßig als wirklich spannend oder gar herausfordernd. Außerdem büßen sie durch das aufdringliche HUD mit nicht abschaltbaren Lebensbalken und Schadenszahlen viel Atmosphäre ein.

Cutter kämpft meist mit Pistole oder Gewehr, kann die beiden Waffen aber um vier (Pistole) beziehungsweise sechs (Gewehr) Waffenmodule erweitern. Die bringen verschiedene Boni wie mehr Schaden bei Kopf-

## DIE OUTCAST-SERIE IM ÜBERBLICK

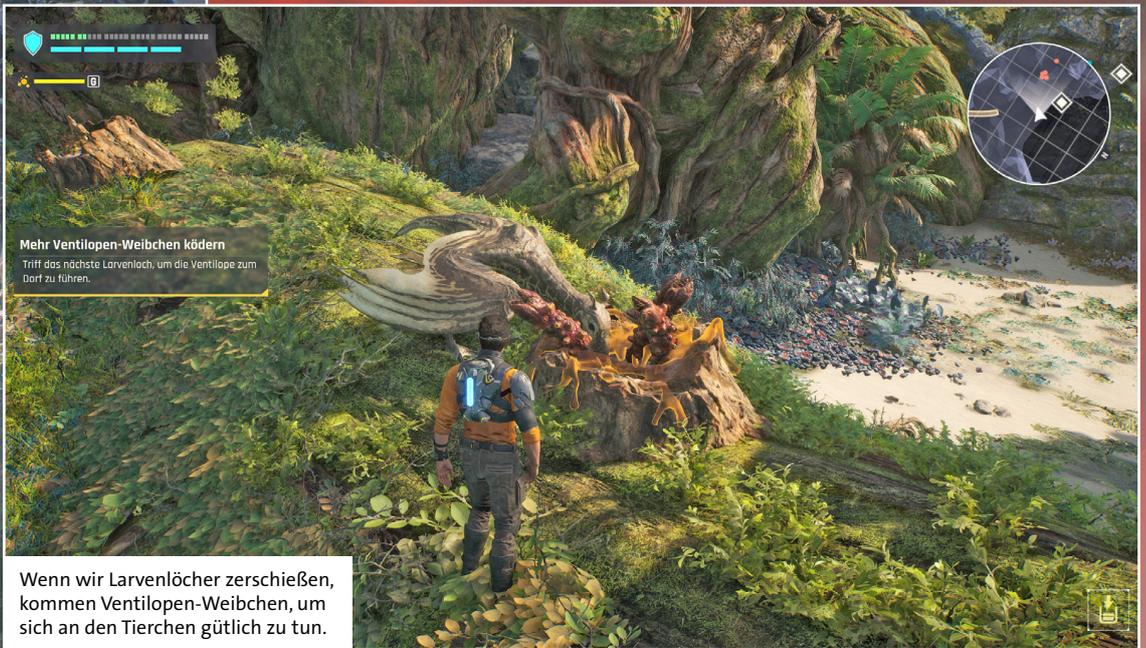
Das erste Spiel der Serie mit dem schlichten Namen Outcast erschien 1999 für den PC. Entwickler war Appeal, Publisher Infogrames. Im November 2017 veröffentlichte Appeal unter Publisher Bigben Interactive mit Outcast: Second Contact ein Remake des 1999er-Originals für PC, PS4 und Xbox One. Inhaltlich war das Spiel nah am Original. Es bot einige erweiterte Schauplätze sowie Überarbeitungen in Sachen Waffen, Steuerung, Grafik und HUD.

Das jetzt erschienene Outcast: A New Beginning ist eine inhaltliche Fortsetzung des Originals für PC, PS5 und Xbox Series S/X. Wer auf dem PC in die alten Teile reinschnuppern möchte, kann das bei Steam oder GoG tun. Das Remake Second Contact gibt es für ca. 15 Euro zu kaufen.

Wer zum Original greifen will, bekommt für rund fünf Euro die Enhanced-Version Outcast 1.1. Die bietet Anpassungen für moderne Systeme und unterstützt Eingaben auf dem Xbox-Controller.



In unserer Testversion gab es hin und wieder kleine Glitches wie den im Boden versunkenen Kollegen.



**Mehr Ventilopen-Weibchen ködern**  
 Triff das nächste Larvenloch, um die Ventilope zum Darrt zu führen.

Wenn wir Larvenlöcher zerschießen, kommen Ventilopen-Weibchen, um sich an den Tierchen gütlich zu tun.

Überspringen

treffen, Heilung bei getöteten Gegnern, erhöhte Feuerrate oder Vergleichbares.

Theoretisch kommt durch die Module eine taktische Komponente ins Spiel, allerdings sind die Kämpfe selbst auf dem dritten von vier Schwierigkeitsgraden noch sehr einfach – vor allem wenn wir zuvor die Nebenaufgaben zum Leveln konsequent abgearbeitet haben. Wenn die KI uns in den Gefechten unter Druck setzt, dann meist durch Masse statt Klasse. Egal ob Drohne, Robo-Panzer oder Schütze: Feinde stürmen blindlings auf uns ein und lassen sich bereitwillig zerteilen. Wie die Kämpfe an sich ist auch das Gunplay kein Highlight des Spiels. Schüsse und Treffer sind fühlbar, kommen aber bei weitem nicht an Third-Person-Shooter wie etwa Helldivers 2 heran. Könner wählen also gleich den höchsten Anspruch und langweilen sich dann eventuell noch immer.

### Fantastisches Bewegungsgefühl

Dass es besser geht, zeigt Outcast: A New Beginning selbst, nur an anderer Stelle. Das Jetpack ist die große Neuerung: Auf Knopfdruck düst Cutter Slade durch die Lüfte, erklimmt hohe Absätze oder gleitet knapp über der Grasnarbe zum nächsten Wegpunkt. Dabei macht er das im Gegensatz zu Jax aus Elex 2 toll animiert und mit nachvollziehbaren Bewegungen.

Als wir uns erstmal in die Abläufe reingefuchst und das Jetpack etwas aufgerüstet hatten, kamen wir aus dem Staunen gar nicht mehr raus. Hier stimmt die Mechanik, und daher machen auch die Parkourherausforderungen Spaß – so unsinnig sie auf Handlungsebene auch sein mögen. Je mehr

wir das Jetpack ausbauen, desto mächtiger wird es und desto höher klettern wir. In großer Höhe lassen wir gern den Blick schweifen und genießen Adelphas beeindruckende Panoramen, die sich vor uns ausbreiten. Wie die Details bei Tier- und Pflanzenwelt sind die sich schier endlos erstreckenden Weiten einfach schön anzusehen.

A New Beginning hat keine AAA-Grafik, erzeugt aber trotzdem eine stimmige und in seinem Spieluniversum realistische Atmosphäre eines fremden Planeten. Dass Effekte von Feuer und Wasser nicht ultradetailliert sind, fügt sich lustigerweise in dieses Bild ganz gut ein. Und dass die Talaner und ihre Dörfer so eine Faszination ausüben und zum Verweilen einladen, liegt auch an der insgesamt guten Grafikqualität.

### Kleine technische Macken

Unsere Testversion lief rund und stabil. In knapp 30 Stunden hatten wir lediglich einen Absturz. Gestolpert sind wir hingegen über Kleinigkeiten wie stellenweise schwebende Steine und Gräser oder sich manchmal in den Boden glitzende Gegner. Hin und wieder waren auch mal Textabschnitte auf Englisch, obwohl wir sowohl Text als auch Sprache auf Deutsch gestellt hatten. Manchmal bewegte Held Cutter bei Funksprüchen im Spiel die Lippen nicht – solche Kleinigkeiten sind uns aufgefallen, sie stören den Spielspaß aber nicht nachhaltig. Zudem dürften sie sich leicht durch Patches beheben lassen. Dementsprechend verzichteten wir auch auf eine Abwertung des Spiels.

Und wenn wir schon bei der Sprache und der Stimme sind, zum Abschluss noch ein Wort zur deutschen Synchronisation: Die ist wirklich sehr gut gelungen, auch wenn Protagonist Cutter Slade nicht mehr von Manfred Lehmann gesprochen wird, der deutschen Stimme von Bruce Willis. Stattdessen trat Torsten Münchow ans Mikro, den ihr vielleicht als deutsche Stimme von Brendan

Fraser (»Die Mumie«, »The Whale«) kennt. Uns hat die Vertonung sehr gut gefallen, weil die beiden Sprecher ähnlich klingen und die trockenen One-Liner von Protagonist Cutter Slade allen Schwächen der Figur zum Trotz zu einem wahren Highlight von Outcast: A New Beginning machen. ★

## OUTCAST A NEW BEGINNING

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

i3 7530K / Ryzen 3 1300X  
 GTX 980 Ti / RX 5600 XT  
 8 GB RAM, 40 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i5 12400 / Ryzen 5 5600X  
 RTX 2070 Super / RX 6800 XT  
 16 GB RAM, 40 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



Adelpha sieht klasse aus + jedes Dorf mit eigenem Charakter + schrullige Talaner + charismatischer Cutter Slade - verwaschene Effekte

### SPIELDESIGN



Questdesign verbindet Schauplätze + Spielfortschritt sichtbar - abseits der Story repetitiver Grind - zu simple Kämpfe - aufdringliches HUD

### BALANCE



vier Schwierigkeitsgrade + verschiedene Builds + Verbessern durch Nebenaktivitäten + Ausrüstung mit Story verknüpft - Cutter ist zu früh zu stark

### ATMOSPHERE / STORY



motivierende Handlung + gelungene Darstellung einer fremden Kultur + Wortwitz und Selbstironie - tote Welt - inkonsequent angewandte Amnesie

### UMFANG



40 Stunden lange Kampagne + Talentbäume + über 30 Waffenmodule + launige Minispiele - mehr vom Gleichen statt echte Abwechslung

### FAZIT

Fortsetzung eines Rollenspielklassikers, die ihre eigenen Tugenden zu oft vergisst.

