



Mit dem opulenten Effektwitter aus den Trailern haben diese detailarmen Explosionen nichts gemein.

## Outpost: Infinity Siege

# EINE IDEE, SECHS PROBLEME

Genre: **Shooter** Publisher: **Lightning Games** Entwickler: **Team Ranger** Termin: **26.3.2024** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **35 Stunden** Preis: **25 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

Einer der am meisten gewünschten Shooter auf Steam stellt sich im Test als herbe Enttäuschung heraus. Ein bestimmtes Spielelement macht immerhin Spaß. Von Christian Schwarz

Outpost: Infinity Siege will klassisches Tower Defense, Basenbau und Shooter mit Rollenspielelementen unter einen Hut kriegen. In einem apokalyptischen SciFi-Setting ziehen wir als letzte Rettung der Menschheit mit unserem mobilen Außenposten gegen unzählige Maschinen einer verrückt gewordenen KI in die Schlacht. Das klingt theoretisch spannend. Das finden auch viele Steam-Nutzer, denn das Spiel schaffte es

vor Release dort immerhin auf Platz 46 der meistgewünschten Neuerscheinungen. Im Genremix verstecken sich auch durchaus interessante Ansätze, von denen wir in unseren 30 Spielstunden allerdings nur wenig mitbekommen haben. Denn Outpost: Infinity Siege verklumpt schnell zu einem inhaltlich unausgegorenen und technisch ungenügenden Shooter-Brei ohne raffinierte Würze oder appetitliche Beilage.

### Problem 1: Kein klarer Fokus

In Outpost rüsten wir unseren namensgebenden Außenposten zu einer wahren Festung auf und wehren damit immer stärker werdende Wellen von bössartigen Robotern ab. Je nach Situation greifen wir in der Egoperspektive selbst zur Waffe oder schalten in den Commander-Modus, um den Überblick zu behalten und wie in einem Echt-

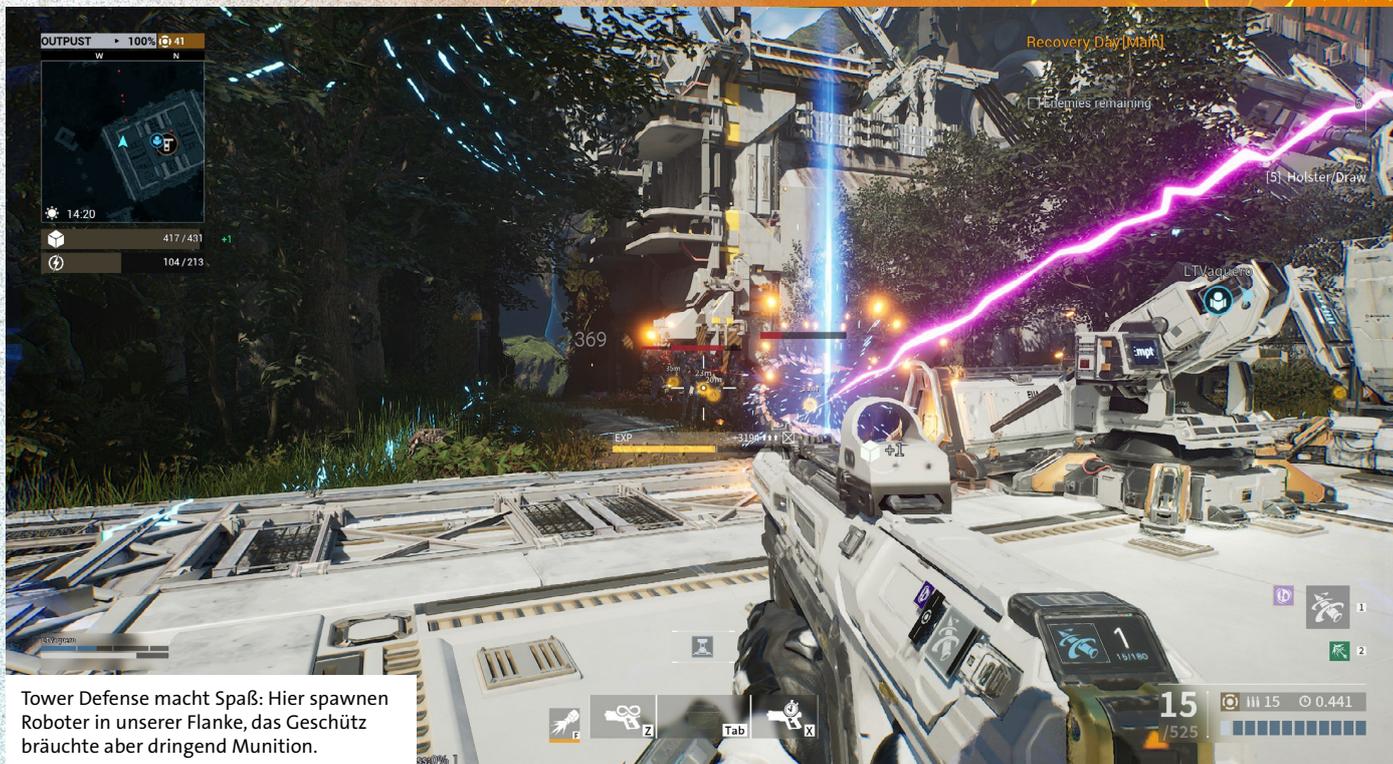
zeitstrategiespiel Verteidigungsgerät zu platzieren. Bis es aber so weit ist, erleben wir sehr viele ruhige und überraschend friedliche Zeiten: Bevor die große Tower-Defense-Action losgeht, durchkämmen wir in generischen Levels immer gleiche Gebäude nach Crafting-Ressourcen, wehren dabei meist passive Gegner ab, packen unsere Beute in den Container des Außenpostens, extrahieren alles, packen zusammen und ziehen weiter zur nächsten generischen Map. Moment, weiterziehen? Ja, richtig gelesen. Denn die Außenposten in Outpost sind mobil, und Ressourcen sammeln wir auf sogenannten Touren. Auf einer globalen Karte bewegen wir uns also von einem Level zum

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

- ... ihr euren eigenen Außenposten bauen wollt.
- ... ihr eine Schwäche für Tower Defense habt.
- ... ihr repetitives Gameplay liebt.

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

- ... ihr halbwegs aktuelle Grafik wollt.
- ... euch Abwechslung wichtig ist.
- ... ihr ein fehlerfreies Spiel erwartet.



Tower Defense macht Spaß: Hier spawnen Roboter in unserer Flanke, das Geschütz bräuchte aber dringend Munition.

anderen, sammeln dabei Ressourcen und verschwinden dann wieder.

Weil sich die Levels in Outpost aber lediglich über ein paar hundert Meter erstrecken und nur eine Handvoll Gebäude-Assets verwenden, haben wir bereits nach ein paar Stunden jeden Bunker, Turm und Gebäudekomplex mehrmals gesehen. Fehlende Abwechslung ist ohnehin eine große Schwäche von Outpost, oft sehen wir während einer Tour – eine zusammenhängende Reihe von Missionen – nur minimal unterschiedliche Varianten ein und derselben Karte.

Als Ego-Shooter versagt Outpost ebenfalls, denn Gunplay und Treffer-Feedback fühlen sich an, als würden wir mit dem Luftgewehr auf Kartoffelsäcke schießen. Zwar schalten wir die heranstürmenden KI-Gegner zuverlässig aus, sind von den lästigen Gefechten aber nur genervt. Outpost fehlt hier ganz klar der Fokus: In den Trailern sehen wir Tower-Defense-Action. In den ersten Levels fehlt davon jede Spur. Stattdessen ziehen wir aktiv los und sammeln Beute. Das rudimentäre Levelsystem mit geringfügig verbesserbaren Spezialfähigkeiten ist ein weiterer Beleg für die Identitätskrise von Outpost: Infinity Siege.

## Problem 2: Frustrierender Missions-Loop

Wenn wir eine Tour starten, klappern wir auf einer globalen Karte Levelinstanzen ab, sammeln dort Crafting-Material und Quest-Items und machen uns dann wieder aus dem Staub. Damit das reibungslos funktioniert, verwalten wir während der Missionen die beiden Ressourcen Material und Energie. Letztere brauchen wir, um auf unseren Raubzügen elektronische Schlösser zu öffnen, Terminals mit Boni zu aktivieren oder alte Kriegsgeräte wie Panzer- oder Hub-schrauberwracks abzubauen und auf diese Weise Materialeinheiten zu erhalten. Das Problem: Energie brauchen wir ebenfalls, um nach Abschluss einer Touretappe die nächste Map erreichen zu können. Sind wir gerade auf Ressourcenbeschaffung, können wir aber nicht die globale Karte einblenden und sehen, wie viel Energie wir fürs nächste Level aufheben müssen. Sehr oft mussten wir eine Tour abbrechen, weil wir keine Energie mehr hatten. Weil es außerdem nur einen einzigen Auto-Speicherstand gibt, können wir nicht zu einem vorherigen Punkt zurückkehren und unsere Entscheidungen überdenken. Scheitern wir oder brechen die Tour manuell ab, landen wir ohne Beute und bisherige Ausrüstung wieder im Hub. Das nervt gewaltig.

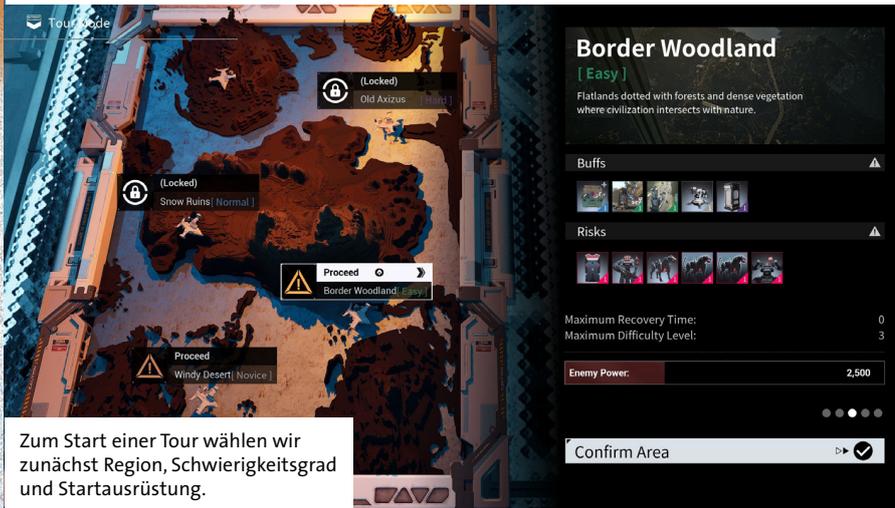
## MEINUNG

Christian Schwarz  
@heavymekki

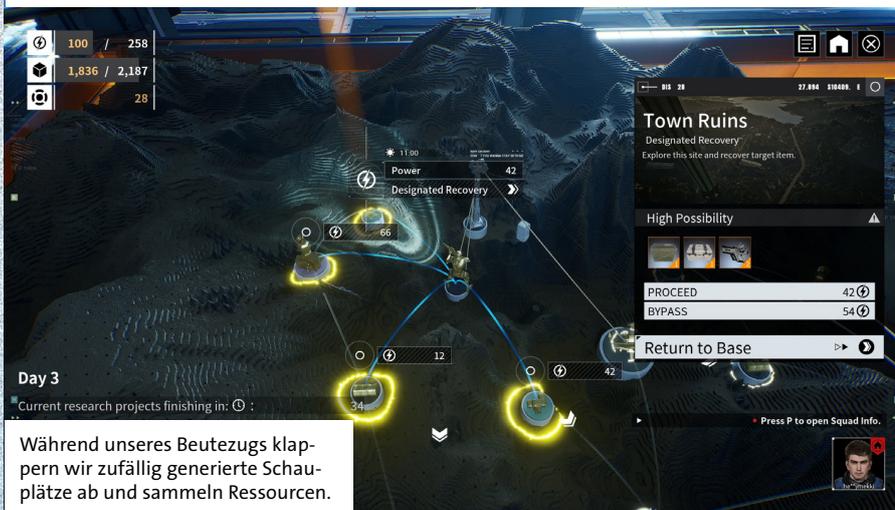


Outpost: Infinity Siege ist für mich erneut ein sehr gutes Beispiel dafür, dass Trailer und fertiges Spiel zwei völlig verschiedene Welten sein können. In meinen gut 35 Stunden habe ich kaum etwas von den opulenten Schlachten und dem packenden Spielgefühl aus dem Vorschau-Material wiederfinden können. Stattdessen erlebe ich den immer selben Grind auf den immer gleichen Karten mit einem Hauch Tower Defense. Für mich hätten sowohl jeder Teilaspekt von Outpost: Infinity Siege als auch das zusammengesetzte große Ganze viel mehr Ausarbeitung gebraucht. In seinem aktuellen Zustand ist das Spiel zu überladen und verliert seinen Fokus auf den eigentlich durchaus spannenden Außenpostenbau und die Tower-Defense-Mechanik. Denn immer, wenn genau das im Vordergrund steht, deutet Outpost sein Potenzial an und könnte für mich sogar die veraltete Optik entschuldigen. Aber zum einen stehen die Kernmechaniken viel zu selten im Vordergrund. Zum anderen nervt in Outpost auf technischer Seite eben nicht nur alte Grafik: Fehler, Glitches, falsch platzierte Objekte, gruselige Animationen und Co. stören sogar mich – und ich bin jemand, für den Optik in Spielen nicht unbedingt das Wichtigste ist. Eine ausführliche Early-Access-Phase wäre hier richtig gewesen, damit die Entwickler mit dem Feedback der Community ein funktionierendes Spiel auf die Beine stellen können. Ich hoffe, dass das im Nachgang noch passiert, denn: Eigentlich möchte ich meinen Außenposten schon noch weiter ausbauen.

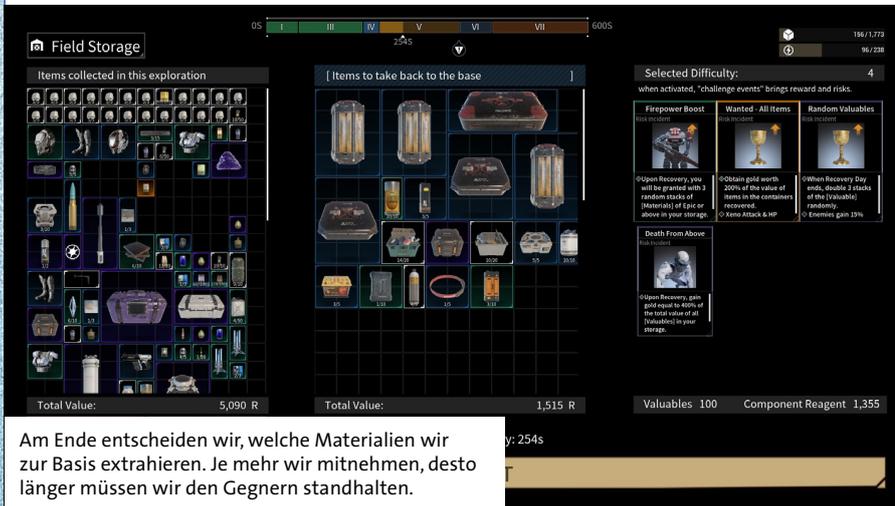
## SO FUNKTIONIEREN DIE TOUREN



Zum Start einer Tour wählen wir zunächst Region, Schwierigkeitsgrad und Startausrüstung.



Während unseres Beutezugs klappten wir zufällig generierte Schauplätze ab und sammeln Ressourcen.



Am Ende entscheiden wir, welche Materialien wir zur Basis extrahieren. Je mehr wir mitnehmen, desto länger müssen wir den Gegnern standhalten.

### Problem 3: Völlig beliebige Story

Aber worum geht es in Outpost: Infinity Siege überhaupt? Die Menschheit ist mal wieder am Ende. Die gar nicht mehr so ferne Zukunft des Jahres 2083 ist ein klassisches »Terminator«-Szenario: Eine von Menschen geschaffene KI ist übermächtig geworden, sieht ihre Schöpfer als Bedrohung und beginnt einen erbarmungslosen Vernichtungsfeldzug. Wir gehören als Commander Fae dem Widerstand an und versuchen, die alten Machtverhältnisse wiederherzustellen. Bereits das Setting ist nicht sonderlich origi-

nell, außerdem erzählt Outpost seine Story total beliebig und belanglos. Das Spiel beginnt mit einem Tutorial-Prolog im Jahr 2077 und zeigt eine heroische Schlacht mit katastrophalem Ausgang. Was eigentlich Emotionen erzeugen und uns an unseren Helden Fae binden sollte, verpufft im Kosmos der Belanglosigkeit. Zwar bietet Outpost: Infinity Siege im Rahmen seiner etwa 35 Stunden umfassenden Haupthandlung eine erzählerische rote Linie mit einem gewissen B-Movie-Charme, jedoch frei von Selbstironie. Das Spiel nimmt sich selbst viel zu ernst.

### Problem 4: Gruselige Inszenierung

Das Hauptquartier des Widerstands dient uns als Hub. Dort treffen wir NPCs, die uns Missionen geben, neue Komponenten für den Außenposten erforschen und erbeutete Sachen abkaufen. Die NPCs wirken aber eher wie schlecht texturierte Platzhalter als waschechte Handlungsträger. Den traurigen Höhepunkt dieser Umsetzung bilden weibliche Charaktere, die mit ihren Stereotypen direkt aus den 90er-Jahren zu kommen scheinen. Im Laufe des Spiels treffen wir auf die freundliche KI-Begleiterin Juliette, die sich unserem Helden Fae ohne Kontext oder ironischen Unterton als freizügiges Anime-Püppchen präsentiert.

Dass die Atmosphäre und Inszenierung schwach ausfallen, sehen wir permanent. Wenn wir zu Beginn beispielsweise auf dem Weg zu einem wichtigen Missionsziel einen Stützpunkt durchschreiten, erleben wir emsiges Treiben: Soldaten schleppen Kisten, Gabelstapler fahren umher, Roboter surren in den Gängen. Sobald wir aber stehen bleiben und nur ein bisschen genauer hinschauen, entlarvt sich die Kulisse selbst: Soldaten und Gabelstapler bleiben am nächsten Wegpunkt einfach stehen, und Roboter machen alle zwei Meter kehrt und fahren völlig ziellos umher. Wir erwarten ja keine individuellen Tagesabläufe wie in Gothic, allerdings ist es eben eine der Grundregeln am Theater, so lange in der Rolle zu bleiben, bis kein Sichtkontakt zum Publikum mehr besteht. Wäre Outpost ein Theaterstück, würden die Statisten auf der Bühne einfach stehen bleiben und ihre Rolle ablegen.

### Problem 5: Fehler im Koop

Mit bis zu drei Mitspielern ziehen wir auf unseren Touren los, um zusammen Ressourcen zu sammeln und den Grind etwas effizienter zu gestalten. Sammelaufträge sind jetzt nicht unbedingt die Krönung des Koop-Missionsdesigns, aber zumindest füllen wir unseren Container im Team schneller als alleine, was grundsätzlich für einen angenehmeren Spielfluss sorgt. Wenn es denn mal reibungslos funktioniert.

Im Test hatten wir mehrfach Verbindungsabbrüche, und unser Koop-Partner konnte für die Dauer der Tour nicht mehr beitreten. Zu allem Übel hatte der Gastspieler sein gesamtes Inventar verloren und musste Waffen und Ausrüstung erst mühsam wieder zusammensuchen. Nervig ist außerdem, dass Fortschritt und Ressourcen einer Tour nur dem Host gutgeschrieben werden. Zwar ist das Spiel klar darauf ausgelegt, dass nur die Touren kooperativ erlebbar sind und danach jeder Spieler wieder in sein HUB zurückkehrt, allerdings gibt es keinen Grund, warum man als Gast im Anschluss nochmal alleine sinnlos sammeln sollte.

In den Tower-Defense-Missionen, die in der Kampagne einzig und allein als Abschlussmission einer Tour auftreten, bringt uns der Koop-Aspekt einen echten Mehrwert, was aber eher am schlechten Balan-



Hier liegt das Quest-Item hinter der blauen Wand und damit außerhalb des Missionsbereichs. Halten wir uns dort zu lange auf, gilt die Tour als verloren.

cing liegt. Denn allein ist es ungleich schwerer, an allen Fronten die Übersicht zu behalten und aktiv ins Geschehen einzugreifen. Wenn aber ein Spieler im Commander-Modus in der Strategieansicht Mauern und Geschütze baut, während die anderen Feinde bekämpfen und Munitionskisten verteilen, bekommen wir wirklich das Gefühl, uns als hochtechnisierte Minderheit gegen Massen von Feinden zu erwehren. Solche Momente gibt es aber viel zu selten.

### Problem 6: Grafik von 2005

Egal, ob wir uns Charaktermodelle, Animationen, Beleuchtung, Texturen oder Effekte von Explosionen und Triebwerken anschauen: Die Grafik von Outpost: Infinity Siege ist selbst auf Ultra-Einstellungen hoffnungslos veraltet. Gegner clippen durch Mauern, Regen sorgt auch in Innenräumen für nasse Wände und tropfende Decken, Freunde wie Feinde wirken klobig, und Bewegungen sind hölzern – falls es überhaupt welche gibt und die Feinde nicht einfach über den Boden gleiten. Wir könnten an dieser Stelle noch eine ganze Weile so weitermachen und auch

noch ein paar Anekdoten von der fehlerhaften KI erzählen, aber die Situation sollte auch so deutlich werden.

### Aber die Außenposten sind cool!

Und dann gibt es da doch noch das eine Feature, das wirklich Spaß macht: Im Hub basteln wir am Außenposten herum, bauen mit Treppen und Bodenplatten neue Etagen, freuen uns diebisch, wenn wir fettere Kanonen freischalten, Kapazitäten für Material und Ressourcen erhöhen und während der Extraktionsmissionen sowie im Endlosmodus Welle für Welle von Gegnern zurückschlagen. Das Tüfteln am Bollwerk macht wirklich Laune und motiviert, den nächsten Grind alleine zu starten oder dem Koop-Kumpel so lange in den Ohren zu liegen, bis er auch ohne Waffen nochmal mitzieht. Allerdings sehen wir auch beim coolen Baumodus Unstimmigkeiten in der Bedienung: Wir setzen nur vorhandene Teile ein, bauen müssen wir sie jedoch in einem separaten Fenster. Auch wäre eine Art Planungsmodus für Entwürfe hilfreich, genau wie eine Shortlist mit Teilen. Das wären zwar sinnvolle Ver-

besserungen – gemessen am Gesamtzustand von Outpost: Infinity Siege mit Abstand aber auch die unwichtigsten. ★

## OUTPOST: INFINITY SIEGE

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

i5 4670 / Ryzen 3 2200G  
GTX 1650 / Radeon RX 570  
16 GB RAM, 45 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i5 11600 / Ryzen 5 5600X  
RTX 3060 / Radeon RX 6600XT  
16 GB RAM, 45 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- Außenposten machen was her ➤ teils beeindruckende Gegnermassen ➤ Charaktermodelle
- detailarme Effekte ➤ hakelige Animationen

### SPIELDESIGN



- Außenposten-Editor ➤ spannende Grundidee
- zu viel Zufall ➤ Schießereien ohne Wucht
- Teilaspekte ergeben kein stimmiges Ganzes

### BALANCE



- Story mit B-Movie-Charme ➤ spannend erzählt
- peinliche Charaktere ➤ belebte Umgebungen sind nur Staffage ➤ haufenweise Glitches

### ATMOSPHÄRE / STORY



- Story mit B-Movie-Charme ➤ stellenweise spannend erzählt ➤ Charaktere wie Abziehbilder mit Stimme ➤ belebte Umgebungen nur Illusionen

### UMFANG



- 35 Stunden Kampagne ➤ Endlos- und Koop-Modus ➤ freischaltbare Baupläne ➤ immer dieselben Levels und Assets ➤ Grind nervt irgendwann

### ABWERTUNG

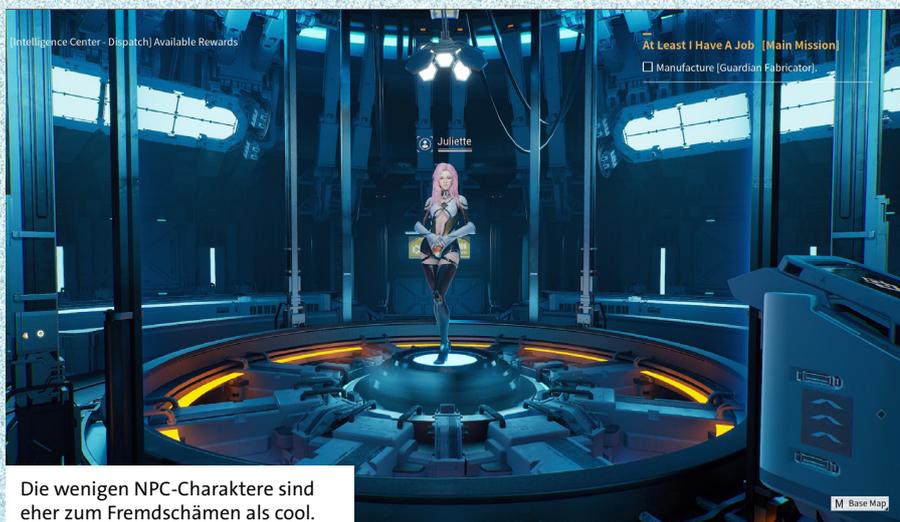
Regelmäßige Bugs und Glitches zerstören die Atmosphäre, außerdem gibt es viele Berichte über Spielabstürze, bei nur einem Spielstand frustrierend.



-5

### FAZIT

Eine eigentlich gute Grundidee geht in der Flut von schlechtem Game-Design und fehlerhafter Technik gnadenlos unter.



Die wenigen NPC-Charaktere sind eher zum Fremdschämen als cool.