



Star Wars Outlaws

ALTBEKANNT, ABER SUPER

Genre: Action Publisher: Ubisoft Entwickler: Massive Entertainment Termin: 30.8.2024

Das Sternenabenteuer spielt sich so vertraut, als würden wir es seit Jahren kennen. Doch noch fehlte beim Spielen der Vorabversion der wichtigste neue Teil. Von Fabiano Uslenghi

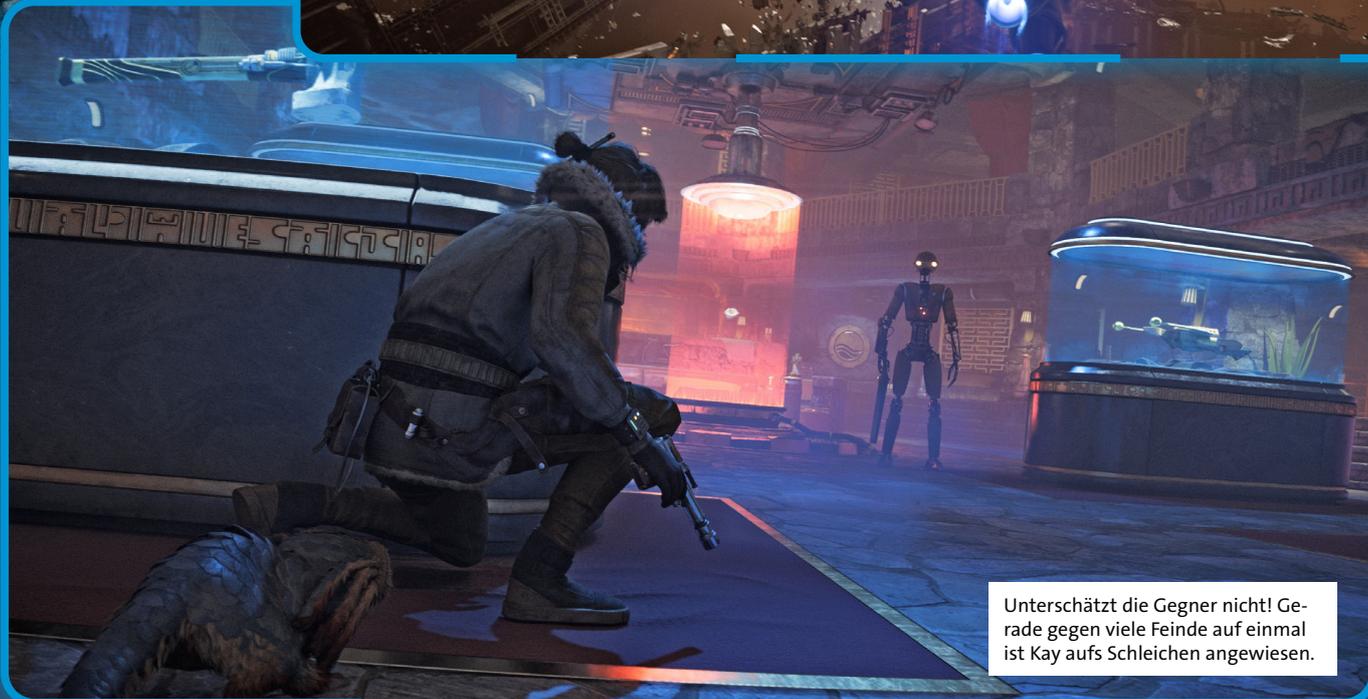
Ein Star-Wars-Spiel wie Outlaws gab es eigentlich noch nie – zumindest wenn wir Lego mal ausklammern. Und das nicht nur, weil es das erste waschechte Open-World-Spiel in diesem Universum sein soll. Na gut, wenn wir über offene Galaxien reden, lachen sich Spiele wie No Man's Sky oder Starfield beim Anblick von Outlaws erst mal tot – aber Star Wars muss sich in dieses Feld auch erstmal hineintasten. Es ist allerdings nicht nur die Open World, die Star Wars Outlaws von vielen anderen Spielen in der weit, weit entfernten Galaxis abhebt. Es wird das erste Mal seit langer Zeit, dass wir in den Stiefeln eines Nicht-Jedi ein reines Einzelspielerabenteuer erleben. Klingt banal, aber das passiert überraschend selten. Einen klassischen Third-Person-Deckungs-Shooter ohne Klemmbausteine gab es von Star Wars im Grunde noch nie. Sehr wenige Spiele sollten dem Spielgefühl von Star Wars Outlaws also in der Theorie gleichkommen. In der Theorie. Denn wie Kollege Dimi beim erstmaligen Anspielen in Los Angeles fest-



Nix hat sich an den Helm eines Trupplers geheftet, während Kay die Verstärkung aufs Korn nimmt.



Die Dogfights sehen grandios aus, spielen sich bisher allerdings recht anspruchlos.



Unterschätzt die Gegner nicht! Gerade gegen viele Feinde auf einmal ist Kay aufs Schleichen angewiesen.

gestellt hat, fühlt sich Star Wars: Outlaws trotz Open World und fehlender Machtkräfte überraschend vertraut an. Dimi konnte bereits als Kay Vess Gangster-Kartelle gegeneinander ausspielen und hat sich auf drei halbsbrecherische Missionen in der Welt von Star Wars Outlaws gewagt. Was wir gesehen haben und wie es sich überhaupt spielt, erfahrt ihr natürlich hier.

Unter der Nase des Imperiums

In der ersten spielbaren Mission fühlt sich vermutlich jeder Star-Wars-Fan augenblicklich pudelwohl. Denn was schreit mehr nach Star Wars, als durch eine imperiale Raumbasis zu schleichen? Ist zwar nicht der Todesstern, doch am Ende macht das bei den immer gleichen, von vielen Lichtern gesäumten Hochglanzgängen des Imperiums keinen Unterschied. In der Mission »Falsche Flagge« stiehlt sich Kay Vess in Begleitung ihres treuen Tierchens Nix an Bord einer solchen Basis, um imperiale Daten im Auftrag des Pyke Syndikats zu zerstören. Die Mission betont in erster Linie das Schlichelement von Outlaws. Als mustergültige Schurkin schießt Kay zwar präzise mit dem Blaster, aber vermeidet es trotzdem, sich offen mit einer ganzen Basis voller Sturmtruppen an-

zulegen. Die treffen hier nämlich zur Abwechslung auch mal ihr Ziel.

Nix ist los

Stattdessen zieht sie es vor, auf leisen Sohlen durch die Anlage zu streifen. In diesen Momenten zeigt sich der Nutzen ihres kleinen Freundes Nix. Nicht nur kann Nix die Umgebung nach Feinden scannen und sie damit als roten Schein selbst durch Wände hindurch sichtbar machen, der flauschige Vierbeiner ist auch ein wandelndes Ablenkungsmanöver. Dazu interagiert Nix auf euren Befehl entweder mit der Umgebung und lässt sogar mal Druckbehälter in die Luft fliegen. Oder er verlässt sich darauf, dass er einfach verboten putzig aussieht. Da kann selbst ein kaltherziger Imperialer kaum den Blick abwenden. In einem richtigen Gefecht stürzt sich Nix zudem auf einzelne Feinde und krallt sich an ihrem Gesicht fest.

Wirklich ausschalten kann Nix die Feinde jedoch nie. Da muss dann doch wieder Kay eingreifen. Meist indem sie sich von hinten heranpirscht und ihnen dann mit einem gezielten Faustschlag die Lichter auspustet. Das funktioniert, selbst wenn sie dabei einen Helm tragen, was ehrlich gesagt fast schon zum Lachen ulkig aussieht. Noch

schneller und unkomplizierter setzt der Betäubungsmodus des Blasters Feinde außer Gefecht. So getroffene Gegner klappen augenblicklich zusammen, dafür dauert es recht lange, bevor Kay erneut einen derartigen Schuss absetzen kann. Wirklich strategisch spielt sich das heimliche Vorgehen allerdings nicht – es besteht aus den gleichen seichten Schlichelementen, wie man sie aus zahlreichen anderen Adventures kennt.

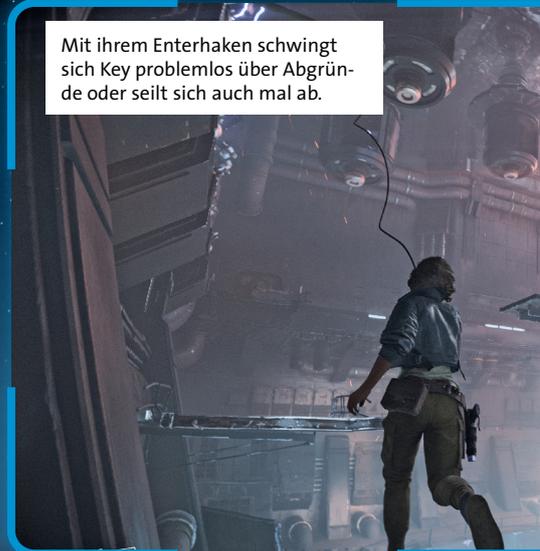
Flinke Finger

Beim Durchforsten der Basis stoßen Kay und Nix mehr als nur einmal auf verschlossene Türen. Glücklicherweise ist Kay nicht auf den Kopf gefallen und kann sowohl Computerterminals hacken als auch elektrische Schlösser knacken. Ersteres sieht besonders stimmungsvoll aus, da die Terminals viel klassischen Star-Wars-Charme versprühen. Einerseits weil tatsächlich alle Texte im Spiel in der Star-Wars-Schriftart Aurebesh verfasst wurden. Andererseits weil das Interface der Computer ähnlich rustikal wirkt wie noch in der alten Trilogie.

Um ein Terminal zu hacken, muss Kay eine Reihe an Symbolen kombinieren. Schlösser knackt sie hingegen mit ihrem Data Spike, einer Art Dietrich, den sie stilsicher in ihrem



Das Runenspiel lässt euch Terminals hacken. Dimi hat es nicht verstanden, aber wildes Rumprobieren hat auch geholfen.



Mit ihrem Enterhaken schwingt sich Key problemlos über Abgründe oder seilt sich auch mal ab.

Dutt versteckt. Eine kleine Rhythmusherausforderung legt fest, ob das Schloss schließlich nachgibt oder nicht. Ihr müsst einfach immer dann auf die Taste klicken, wenn gerade ein Klickern erklingt.

Ein eigentlich simples System, das allerdings auch ganz schön den Spielfluss hemmt – immerhin müsst ihr erstmal abwarten, bis es auch klickt. Beides passt sehr gut zur Gaunerfantasie, der Outlaws nachjagt, beide Herausforderungen sind aber eben unterm Strich nur nette Spielereien.

Gesucht im All

Kays Ausflug in die imperiale Basis bleibt am Ende trotz aller Bemühungen nicht unentdeckt. Spätestens wenn die beiden Helden in ihrem Raumschiff, der Trailblazer, aus dem Hangar fliehen wollen, nimmt das Imperium die Verfolgung auf und erhöht nebenbei Kays Fahndungslevel. Es kommt zu einem wilden Gefecht im All inmitten einiger gewaltiger Raumschiffgerippe, die leblos durchs Vakuum treiben. Dazwischen legt sich Kay mit einer Staffel TIE-Fighter an, während grandiose Star-Wars-Musik aus den Lautsprechern dröhnt. Das sorgt wie üblich für Freude, immerhin werden Star-Wars-Dogfights selbst nach fast 50 Jahren Seriergeschichte nicht langweilig. Erwartet nur bloß keine besonders elaborierte Raumschiffsimulation im Stil der Weltraumklassiker X-Wing, TIE Fighter und Co. Zumindest in der spielbaren Version visiert Kay mit den Geschützen ihres Raumschiffs feindliche TIE-Jäger nahezu selbstständig an. Am Ende müsst ihr also fast einfach nur den Abzug gedrückt halten. Gut möglich allerdings, dass diese Auto-Aim-Funktion später noch abgeschaltet werden kann.

Nach fachgerechter Altmetallenstorgung der TIEs erfahren wir dann auch, wie Kay ihr Fahndungslevel wieder loswird. Das geht nämlich deutlich leichter, als es in einem hochtechnisierten Science-Fiction-Setting wie diesem eigentlich logisch wäre. An einem Satelliten kann Kay die imperiale Kommunikation stören und so wieder untertauchen. In der Praxis bedeutet das für uns: fünf Sekunden lang die Y-Taste drücken, ohne dabei abgeschossen zu werden.

Uncharted: Kays Schicksal

In der zweiten spielbaren Mission namens »Das Wrack« verschlägt es Kay Vess in die Wildnis, wo sie ein gestrandetes Raumschiff aus der Zeit der Hohen Republik durchstöbert. Hier erhofft sie sich, einen Nav-Computer für die beschädigte Trailblazer aufzustoßern. Diesmal stehen also Kays Talente als Abenteuerin im Fokus, und damit spielt sich die gesamte Mission im Grunde wie der PlayStation-Hit Uncharted. Kay muss das optisch eindrucksvolle Wrack durchqueren, das natürlich mittlerweile komplett verrostet ist und jederzeit droht, auseinanderzufallen. Wer auch nur ein einziges Mal Uncharted gespielt hat beziehungsweise irgendein Action-Adventure der letzten zehn Jahre, sollte sich auf Anheb gut zurechtfinden. Kay kann sich mit ihrem Seil über Abgründe schwingen oder abenteuerliche Klettereinlagen meistern. Gelegentlich bricht mal ein Griff oder irgendwo donnern ein paar Bruchstücke von der Decke. Einfach, um die Spannung noch weiter zu erhöhen.

Wer zudem einen gewissen Entdeckerdrang spürt, kann ein wenig herumschnüffeln. Vielleicht findet ihr ja ein paar alte Datendiscs, in denen dann mehr Infos zum Planeten stehen. Es gab in der spielbaren Version sogar Hinweise auf eine Art Crafting-System. Zumindest hat Dimi auf seiner Entdeckertour regelmäßig diverses Material in

seine Tasche gestopft. Wirklich bauen konnte er daraus jedoch noch nichts.

Geballert wird in solchen Abschnitten fast gar nicht. In diesem Wrack im Speziellen ging es sehr, sehr lange ums reine Erkunden. Nix hilft hier dabei, beispielsweise interaktive Elemente hervorzuheben ... also Nix, der Alien-Freund, nicht »nix«. Das ist dann wichtig, wenn kleine Rätsel gelöst werden wollen. Typische Adventure-Aufgaben, wie etwa Generatoren mit Strom versorgen, indem Kay mit dem Ionenmodus ihres Blasters darauf schießt. An einem Punkt erklimmt Kay einen riesigen Reaktor und legt Schalter um, damit der uralte Kreuzer zu neuem Leben erwacht.

Kay schießt zuerst

Falls ihr euch gerade übrigens fragt, wann denn jetzt endlich mal geballert wird – im Grunde in jeder der drei Missionen. Mal auf Sturmtruppen, mal auf die Gauner diverser Syndikate. Laut Dimi sind derartige Schießereien jedoch erstaunlich rar. Zumindest in der spielbaren Version musste unser Battlefront-Profi seltener den Blaster zücken, als ihm lieb gewesen wäre. Vor allem in der letzten Demo-Mission geht es dann aber zeitweise doch ganz schön rund. Hier legt sich Kay auf dem Eisplaneten Kijimi mit Crimson Dawn an, einem der wichtigsten Syndikate zu dieser Zeit. Grund für das Aufeinander-



Die Feuergefechte sind launige Action-Einlagen ohne Tiefgang.



Der Reaktor versorgt das ganze Raumschiff mit Strom, lange übersteht der Kreuzer Kays Abenteuer allerdings nicht.



treffen ist ein Relikt, das Kay dem örtlichen Ashiga Clan zurückbringen soll. Anfangs geht sie hier ähnlich heimlich vor wie bereits in der imperialen Basis. Doch gegen Ende muss sie sich dann eben doch wieder aus der Anlage rauskämpfen. Die Feuerwechsel sind ein Highlight, gar keine Frage. Sie spielen sich fluffig, zu jeder Zeit ist viel Bewegung drin – und es ist eben das erste Mal, dass wir ein Star-Wars-Spiel überhaupt als Deckungs-Shooter erleben.

Aufgelockert wird jedes Gefecht durch eine kleine Palette an Aktionen. Über Nix' Ablenkungsmanöver wurde bereits gesprochen, ergänzend kann Kay ihren Blaster zu dem jederzeit umschalten. Entweder verschießt sie damit rotes Plasma, das einfach grundsätzlich Schaden anrichten, oder blaue Ionenstrahlen, die Droiden besonders wehtun und die Energieschilder einiger Spezialgegner deaktivieren.

Kay kann zudem Granaten aufsammeln und munter durch die Gegend schleudern. Wird es mal richtig knifflig, greift Kay auf ihre ultimativen Revolverhelden-Skills zurück. Dann markiert ihr wie bei Red Dead Redemption in Zeitlupe mehrere Gegner, woraufhin Kay eine Salve an präzisen Blasterschüssen absetzt. Auch hier: Nichts davon fühlt sich außergewöhnlich neu oder besonders an, lebt aber vor allem von seinem Star-Wars-Anstrich.

Eine große Frage bleibt

Wir wissen jetzt also, wie sich Outlaws spielt. Zumindest innerhalb der Storymissionen. Nur will sich Outlaws die Auszeichnung für das erste richtige Open-World-Spiel im Star-Wars-Universum an die Brust pinnen. Nur ob diese Open World auch Spaß macht, das können wir nach wie vor nur erahnen, zumindest beim Showcase gab es aber noch einen genaueren Blick auf die offene Welt. Es ist immerhin bekannt, dass Ubisoft hier kein riesiges Universum bauen will, in dem ihr euch hunderte Stunden austoben könnt. Aber die offenen Bereiche sollten sich auch nicht nach Selbstzweck anfühlen. Wie Ubisoft das bislang recht linear erscheinende Gameplay mit der Open World verknüpft, bleibt ein Rätsel. Und natürlich besteht gerade bei diesem Publisher immer die Frage, ob Outlaws hier Malen nach Zahlen gemäß Ubi-Formel betreibt oder sich für seine Spielwelt etwas Besonderes einfallen lässt.

Die Spieleindrücke lassen zumindest die Vermutung zu, dass Ubisoft bei Outlaws auf Nummer sicher geht. Das Spiel setzt vollständig auf das, was Spiele wie Uncharted, Tomb Raider oder Red Dead Redemption seit Jahren prägt – nur jetzt eben im Star-Wars-Universum. Mit der Open World wird es nicht anders sein. Gerade bei Ubisoft. Ist das schlimm? Nö, keineswegs. Star Wars gehört zu den Marken, die sich durchaus

selbst tragen, solange das Setting stimmungsvoll umgesetzt wird. Und in Sachen Optik und Atmosphäre spielt Outlaws in der obersten Liga. Erwartet nur keinen Augenöffner in Sachen Spieldesign. Dafür steckt in Outlaws ein Best-of einiger der erfolgreichsten Action-Adventures der letzten Jahre. ★

MEINUNG

Fabiano Uslenghi
@StilAdrony



Eigentlich macht Star Wars Outlaws überhaupt nichts falsch. Das Spiel setzt endlich die Schurkenfantasie um, die sich Fans dieses Szenarios schon so lange wünschen. Man merkt aber eben einfach, dass Ubisoft hier auch nicht höher springt, als es muss. Solange sich altbekannte Gameplay-Elemente mit dem gewählten Setting vertragen, gibt es offenbar keinen Grund für Experimente. Ich persönlich habe so etwas von Outlaws ehrlich gesagt auch weder erwartet noch brauche ich große Innovationen, um damit Spaß zu haben. Ob das allerdings für waschechte Begeisterung reicht, steht auf einem anderen Blatt. Ich weiß nur, dass ich genug Star-Wars-Fan bin und mir zu lange genau so ein Spiel gewünscht habe, als dass mir mangelnde Experimentierfreude die Vorfreude rauben könnte.

Trotzdem halte ich es für wichtig, herauszustellen, was euch am Ende mit Outlaws erwartet. Zumal gerade Star-Wars-Fans mit der Jedi-Reihe von Respawn in kurzer Zeit gleich zwei Spiele serviert bekommen haben, die viel von dem bereits abdecken, was jetzt auch Outlaws kredenzt. Nur eben ohne Lichtschwert und Macht. In meinem Fall reicht das. Ich liebe seichte Gaunergeschichten in Star Wars und fluffige Action-Adventures der Marke Uncharted. Für Dimi wiederum spielte sich das Ganze schon wieder zu seicht und vertraut. Aber es gibt ja noch zwei Asse, die noch immer in Outlaws Ärmel stecken. Etwa wie motivierend die Open-World umgesetzt wurde und ob die Geschichte was taugt. Hoffentlich entpuppen sich diese Asse nur nicht als Bluffs.

Damit Kay mehrere Ziele auf einmal ausschalten kann, muss sie die Energieleiste auffüllen, indem sie Gegner blastert.

