

Star Wars Outlaws

WAS FÜR EINE ÜBERRASCHUNG!

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Massive Entertainment** Termin: **30.8.2024** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **70 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **Ubisoft+**

Mit Star Wars Outlaws erschaffen Ubisoft und Massive Entertainment das erste Open-World-Spiel im Krieg der Sterne. Und das überrascht im Test an Stellen, die gerade Ubisoft-Skeptiker spannend finden dürften. Von Dimitry Halley

»Star Wars funktioniert als Open World nicht«, habe ich vor ein paar Monaten wage-mutig im GameStar Podcast behauptet. Klar, im Krieg der Sterne gibt's coole Planeten, aber will ich wirklich stundenlang mit dem Speeder über die staubigen Dünen von Tatooine flitzen? Was soll's da zu sehen geben? Feuchtfarmen? Will sagen: Nicht jeder coole Filmschauplatz gibt automatisch eine vielfältige Open World her. Star Wars Outlaws will mir das Gegenteil beweisen, doch als ich es im Juni 2024 während des Summer Game Fests in Los Angeles angespielt habe, herrschte Ernüchterung. Outlaws fühlte sich an wie »Modernes Action-Adventure: The Game« – jede Facette des Spiels kann-

te ich von woanders in besser. Aber ... ich bin selbst überrascht, dass ich das nach all den Vorzeichen schreibe: Outlaws ist ein richtig gutes Spiel geworden! Allerdings ist das Warum hier so spannend wie selten, denn auf dem Papier sticht Outlaws tatsächlich in absolut keiner Kategorie heraus.

Wie schlägt sich die Story?

Das beste Beispiel dafür ist Kategorie eins: die Story. In Star Wars Outlaws spielt ihr Kay Vess, eine junge Gaunerin, die sich in der Casinometropole Canto Bight zur Zeit des Imperiums zwischen Episode 4 und 5 mit allerhand krummen Dingen über Wasser hält. Dann geht ein Auftrag mächtig schief,

Kay flieht vor Kopfgeldjägern durch die Galaxis und muss auf vier Planeten eine Crew zusammenstellen, um sich mit dem größten Raubüberfall aller Zeiten wieder nach oben zu kämpfen. Das klingt nicht sonderlich innovativ – und das ist es auch nicht. Kay Vess verkörpert die klassische liebenswürdige Schurkin, der Crew-Aspekt ähnelt sehr Jedi: Fallen Order und Survivor, und auch als Star-Wars-Fan bekomme ich kaum neue Ideen präsentiert. Kay rangelt mit dem Pyke-

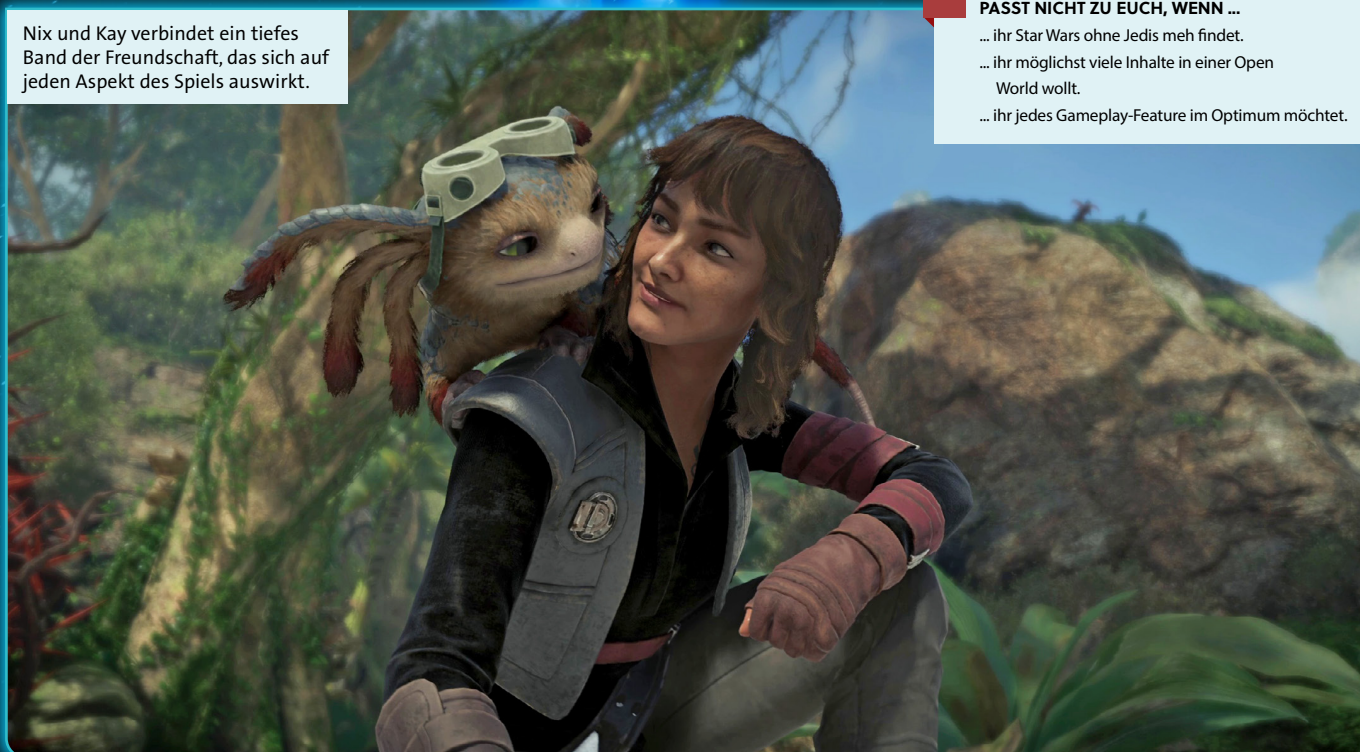
PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr Star Wars auch ohne Lichtschwerter mögt.
- ... ihr ein Herz für Sidekicks habt.
- ... ihr Spaß an kompakten Open Worlds habt.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr Star Wars ohne Jedis meh findet.
- ... ihr möglichst viele Inhalte in einer Open World wollt.
- ... ihr jedes Gameplay-Feature im Optimum möchtet.

Nix und Kay verbindet ein tiefes Band der Freundschaft, das sich auf jeden Aspekt des Spiels auswirkt.





Syndikat aus der Boba-Fett-Serie, mit Crimson Dawn aus dem Solo-Film und den Hutten, also altbekannten Fraktionen. Lediglich der Ashiga-Clan auf der Schneewelt Kijimi ist wirklich neu, aber ausgerechnet der fühlt sich a) kaum wie ein echtes Gangstersyndikat an, weil es storytechnisch vor allem um interne Thronstreitigkeiten auf Kijimi selbst geht, und b) erfahre ich generell kaum spannende Details über die Unterwelt des neuen Disney-Kanons. Alle Gangstersyndikate agieren gleich; mir wird zwar gesagt, dass sie unterschiedlich vorgehen, aber ich sehe davon abseits von zwei, drei Zwischensequenzen nichts. Gleichzeitig verpasst Outlaws die Chance, frische Akzente zu setzen, indem es etwa die berühmte Schwarze Sonne von Prinz Xizor ins Rampenlicht rückt oder auf Schurken des alten Kanons wie Talon Karrde oder den großenhirnigen Tyber Zann mit seinen Sprengstoff-Ewoks aus Empire at War zurückgreift.

Das klingt jetzt alles vielleicht eher meh, aber Outlaws ist der beste Beweis, dass eine



Die Kartelle agieren allesamt sehr jugendfrei. Dass der Kollege hier seinen Bruder als Tisch benutzt, ist schon das Highlight an Grausamkeit.

Geschichte weder besonders raffiniert noch bahnbrechend sein muss, solange sie euch emotional mitreißt. Und das schafft Outlaws vor allem mit seinen Hauptfiguren.

Kay Vess ist der Star

Die Story von Outlaws steht und fällt mit Kay Vess. Ja, ihr Charakter folgt grob der »Loveable Rogue«-Schablone, aber Entwickler Massive zeichnet sie genau mit den richtigen Strichen, um mich mitfiebern zu lassen. Kay kämpft sich aus hochproblematischen Verhältnissen empor, sie stolpert mit besten Absichten von einem Schlamassel in den nächsten, entwickelt sich über das gesamte Abenteuer hinweg von einem zerrütteten Abziehbild ihrer toxischen Mutter zu einer eigenständigen Erwachsenen – es macht einfach Spaß, ihr dabei zuzuschauen.

Wie schon bei Jedi: Fallen Order gilt auch hier: Diese Geschichte hat Herz. Kays Freundschaft zu ihrem kleinen zotteligen Begleiter Nix ist in allen Haupt- und Nebenbeschäftigungen spürbar; ihre Partnerschaft zum Kilerdroiden ND-5 fängt recht langweilig an, wird aber mit jeder Storymission interessanter. Und gerade weil ich so mit Kay, Nix und ND-5 mitfühle, funktionieren die drei, vier großen Wendepunkte der Geschichte umso besser. Star Wars ist immer dann am besten, wenn es um Freundschaft, Wiedergutmachung und den Mut der Wenigen gegen die

Vielen geht – auch wenn Disney das manchmal vergisst. So, mehr kann ich aus Spoiler-Gründen dazu nicht sagen. Oh, doch, eine Sache noch: Outlaws trifft genau die richtige Mitte, seine Story einerseits (gerade gegen Ende) ans größere Ganze des Star-Wars-Universums anzudocken, ohne mich mit Cameos, Anspielungen und billigem Fan-Service zu überfluten. Apropos »Genau die richtige Mitte finden« ...

Die Gameplay-Vierfältigkeit

Kategorie Nummer zwei: das Missions- und Kampagnendesign. Auch hier gilt: nicht herausragend, aber gut genug, denn eigentlich hätte Outlaws seine Open World gar nicht gebraucht – und das meine ich als Kompliment. Wie im guten alten Mafia bietet die Kampagne des Spiels nämlich eine Abfolge richtig gut gebauter Singleplayer-Missionen, die teilweise über eine Stunde dauern und oft in Arealen völlig abseits der Open World stattfinden. Um aus Spoiler-Gründen nur drei Schlaglichter zu werfen: Kay erkundet eine verborgene Kampfdroidenfabrik aus den Klonkriegen, bricht in Jabbas Palast ein und schleicht sich durch eine imperiale Raumstation.

Dieses abwechslungsreiche Missionsdesign färbt auch auf die Nebenaufträge ab, die oft in puncto Inszenierung und Länge sogar die Hauptmissionen vieler anderer Open-World-Spiele übertreffen. Zudem gibt's noch prozedural generierte Fraktionsmissionen, mit denen ihr euch bei den vier Syndikaten gut stellen könnt. Eure Reputation bei den Verbrecherfraktionen wirkt sich vor allem darauf aus, in welche Areale ihr reinkommt, ohne dass euch wer rauswerfen will. Das erleichtert manche Missionen enorm. Auch innerhalb der Story müsst ihr immer mal wieder entscheiden, welcher Fraktion ihr etwas zuspiesen wollt. Bis auf eine Ausnahme hat das keine gravierenden Auswirkungen auf die Geschichte, lediglich am Ende gibt's ein paar unterschiedliche Storynuancen je nach bevorzugtem Syndikat.

In puncto Gameplay setzt das Spiel auf die Uncharted-Dreifältigkeit aus Kraxeln, Ballern und Rätseln. Darüber hinaus kann Kay schleichen. Allerdings sticht Outlaws in keinem dieser Bereiche heraus.



Das Schiffswrack der Hohen Republik ist nur eine von vielen umfangreichen Kampagnenmissionen völlig abseits der Open World.

Waka:
Der Navcomputer sollte auf der Brücke sein. Viel Glück.

Mit den richtigen Upgrades könnt ihr Blaster von euren Feinden benutzen, bis sie leergeschossen sind. Gerade bei schweren Waffen lohnt sich das.



Wie spielen sich die Kämpfe?

Die Kämpfe beschränken sich auf arcadige Blastergefechte. Wie eine echte Revolverheldin setzt Kay über das gesamte Abenteuer hinweg auf ihre Pistole. Die lässt sich zwar in Richtung Schnellfeuer, Explosions-Ammo und Ionengewitter upgraden, aber im Kern erwarten euch trotzdem die immer gleichen rudimentären Deckungsschießereien. Hier und da könnt ihr kurzzeitig die Knarren von Gegnern benutzen, beispielsweise den berühmten E11-Blaster der Sturmtruppen, aber kein Gefecht geht über »Schießt sich ganz nett« hinaus. Ob ihr jetzt gegen Imperiale oder Kartelle kämpft, wirkt sich ebenfalls nicht groß aus. Ubisoft-typisch unterscheidet das Spiel grob zwischen leicht und schwer gerüsteten Gegnern, gelegentlich durchmischt von ein bisschen tödlichem Getier. Recht unterhaltsame Bosskämpfe finden sich bloß zwei-, dreimal im Spiel. Die Schießereien spielen sich flott und spannend, keine Frage, bleiben aber deutlich hinter der Gegner- und Waffenvielfalt älterer Star-Wars-Shooter wie Jedi Knight oder Republic Commando zurück.

Wie viel Spaß macht das Schleichen?

Beim Schleichen wiederholt sich dieses Muster: nicht herausragend, aber gut genug. Kay pirscht sich geduckt durch feindliche Festungen, streckt unachtsame Feinde per Takedown-Manöver nieder, sabotiert Kameras, Geschütztürme und Laserbarrieren. Leider spielt sich das Schleichen merklich fummeliger als das Ballern. Gerade wenn ihr Feinde per Pfiff um Ecken lockt, funktionieren die Takedown-Tasten oft nicht richtig, Kay springt plötzlich aus der Deckung, und ihr müsst den Schlamassel ausbaden. Außerdem lassen sich die Sichtkegel der Gegner oft nicht richtig einschätzen – mal sehen euch die Weißhelmkollegen aus gefühlt drei Kilome-

tern Entfernung, mal hockt ihr direkt neben ihnen, und es juckt sie nicht, mal entdecken sie euch, obwohl ihr getarnt seid. Das nervt vor allem deshalb, weil das Schleichen in Outlaws viel mehr Raum einnimmt als das Kämpfen. Ich würde sogar behaupten: Ihr könnt Outlaws fast komplett als Stealth Game durchspielen und müsst nur in ganz wenigen Kampagnenmomenten zur Pistole greifen. Deshalb sollte Massive hier dringend noch ein wenig Feinschliff nachpatchen. Vor allem weil einige Aufträge direkt beim ersten Entdecken scheitern, mit entsprechend negativen Konsequenzen für euren Ruf.

Klettern und Rätsel

Mit dem Kraxeln und Rätseln bin ich schnell fertig, denn hier bekommt ihr Genrestandard. Kay hüpfert per Tastendruck von Vorsprung zu Vorsprung, schwingt auch mal an einem Seil oder klettert an Gittern hoch. Die Schurkin kann aber beispielsweise nicht mal im Sprung ihren Greifhaken auswerfen, son-

dern muss dafür stillstehen. Jedi: Fallen Order und Survivor spielen sich hier deutlich dynamischer. Das gilt auch für die Rätsel. Wo Cal Kestis mit der Macht einen riesigen Werkzeugkasten hat, um Kugeln zu rollen, Hebel zu ziehen oder Aktionen zu timen, muss Kay nur hier und da mal Generatoren per Ionenschuss aktivieren, um Plattformen zu bewegen. Alles sehr rudimentär.

Was rettet es?

Aber es gibt zwei große Stärken, die dafür sorgen, dass ich Outlaws beim Spielen nicht in seine Einzelteile sezieren. Die erste Stärke heißt Nix – und das ist kein Wortwitz. Kays kleiner Pelzgefährte ist nicht nur der nächste drollige Sidekick nach Cal Kestis' BD-1, sondern ein essenzieller Bestandteil jedes einzelnen Gameplay-Features. Er funktioniert im Prinzip wie das Hacking in Watch Dogs: Auf Tastendruck lenkt Nix Feinde ab, klettert durch Schächte, um Schalter zu drücken, wirft sich im Kampf dem Gegner auf



SABACC UND ANDERE MINISPIELE

Neben den Haupt- und Nebenmissionen gibt's in Outlaws auch noch kleinere Minispiele, beispielsweise Arcade-Automaten mit launigen Retro-Ballereien in Anlehnung an die allerersten Star-Wars-Videospiele. Das Highlight ist aber Sabacc, die Star-Wars-Variante von Poker, die ihr als eigene Questkette im Spiel verfolgen könnt. Und natürlich kann Kay, wie es sich für eine Schurkin gehört, auch betrügen.



den Kopf oder deaktiviert Alarmer. Es macht unheimlich viel Spaß, mit dem kleinen Knirps herumzuspielen, und letztlich hievt er die Kämpfe, Schleicheinlagen und Rätseleien auf ein Level, das sich ausreichend von der Konkurrenz abheben kann.

Die zweite Stärke ist weniger greifbar als der zottelige Nix, aber noch wichtiger: Outlaws hat einen hervorragenden Rhythmus. Keine Spielmechanik überstrapaziert ihre Halbwertszeit, bevor die nächste an der Reihe ist. Heißt konkret: Ich düse zum Beispiel mit dem Speeder zu Jabbas Palast, schleiche mich an den Klippen zum Hintereingang, danach wird ein bisschen geballert, dann schleiche ich wieder, danach folgt ein Bosskampf, prompt düse ich zum nächsten Missionsziel und liefere mir ein Gefecht an der Seite einer Partnerin. Und dazwischen immer wieder interessante Storysequenzen.

Star Wars Outlaws ist für ein Open-World-Spiel generell kompakt. Selbst wenn ihr 80 Prozent der Drumherum-Beschäftigungen mitnehmt, seid ihr nach rund 30 Stunden fertig. Folgt ihr nur der Story, kommt ihr in unter 20 Stunden durch. Und das ist genau die richtige Entscheidung, denn so bleiben Schießereien, Schleicheinlagen und Co.

Das Klettern ist weitgehend Genrestandard, aber zumindest die gelbe Farbmarkierung an Vorsprüngen könnt ihr auf Wunsch abschalten.



Prinzipiell macht das Schleichen schon Laune, weil ihr Wachpatrouillen abpassen und Alarmanlagen sabotieren müsst. Aber dann gibt es immer wieder Situationen wie die hier, wo mich eine Wache trotz Deckung sieht.



gerade unterhaltsam genug, bevor sich die fehlende Substanz allzu sehr bemerkbar macht. Und wenn wir gerade schon bei der Open World sind, sprechen wir über den großen Bantha im Raum: Funktioniert Star Wars denn nun mit offener Spielwelt?

Wie gut ist die Open World?

Vorab: Die Open World von Outlaws ist schlecht lesbar – und das ist eine ihrer größten Stärken. Wenn ihr die drei großen Open-World-Planeten Tatooine, Akiva und Toshara bereist (die vierte Welt Kijimi ist nur eine Hub-Stadt ohne Umland), dann erschlagen euch keine 200 Fragezeichen auf irgendeiner Karte. Stattdessen läuft in Outlaws – passend zum Szenario – sehr viel über Hörensagen. Ein Beispiel: Ich stoße immer wieder

auf Laserbarrieren, für die ich ein spezielles Hacking-Tool brauche. Wo es das gibt? Keine Ahnung. In der Cantina von Toshara belausche ich ein Pärchen, das von einer mächtigen Hackerin erzählt. Leider steckt die mitten in einer imperialen Festung. Und schon bekomme ich die Festung auf meiner Karte markiert, reise dorthin und infiltriere die Anlage.

Hier merke ich schnell: Outlaws setzt auf Klasse statt Masse – eine klare Abkehr von Ubisofts sonstiger Open-World-Strategie. Statt 100 imperiale Festungen gibt es auf Toshara nur zwei oder drei, aber die haben es dafür in sich. Ich brauche fast eine ganze Stunde, um mich durch Lüftungsschächte, Nebeneingänge und Wartungsbereiche durch die Festung zu bewegen, denn ein Alarm ist sowas von tödlich. Outlaws ist kein GTA, ihr könnt hier kein wildes Physikaus Chaos anrichten, aber das Fahndungssystem transportiert trotzdem sehr wirksam, dass es eine dumme Idee ist, das Imperium zu ärgern.

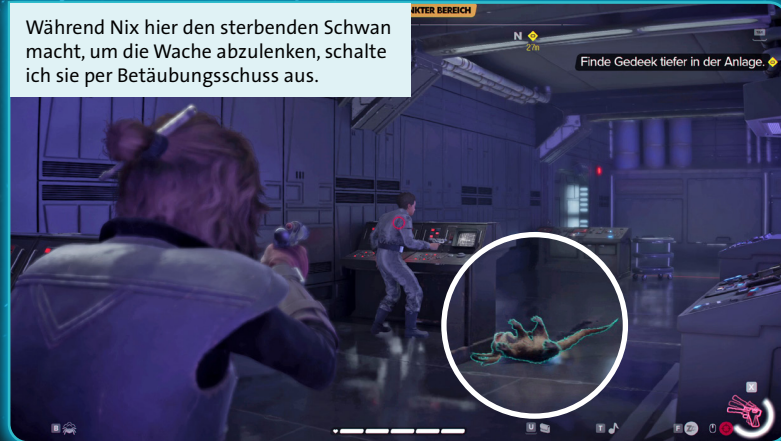
Ballere ich in der Festung wild rum, dann jagen mich auf höchster Fahndungsstufe Todestruppler quer durch die Spielwelt, und ich bekomme absolut nichts mehr in Ruhe gebacken. Und es ist vergleichsweise kompliziert, das Fahndungslevel wieder loszuwerden, indem ich Codekarten von ISB-Offizieren stehle, die wiederum von Todestrupplern bewacht werden und ... ja, definitiv keine gute Idee, das Imperium zu reizen.

Aber zurück zur Festung. Nachdem ich die Hackerin befreie, passieren zwei Dinge. Erstens: Ich fühle mich großartig, weil ich wie gesagt nicht einfach ein Fragezeichen abgeklappert habe, sondern wirklich meiner eige-

Sehr viele Marker auf der Map erhaltet ihr erst, wenn ihr die entsprechenden Hinweise in der Welt findet – zum Beispiel durch Belauschen.



Während Nix hier den sterbenden Schwan macht, um die Wache abzulenken, schalte ich sie per Betäubungsschuss aus.



nen Spur gefolgt bin. So geht gutes Open-World-Design. Und zweitens habe ich eine Lehrmeisterin freigeschaltet. Die ist wichtig, denn Star Wars Outlaws ist kein Rollenspiel.

Outlaws ist kein Rollenspiel!

In Outlaws gibt's keinerlei Erfahrungspunkte oder Charakterlevel, ebenfalls ein starker Bruch mit Ubisofts sonstiger Spielweltformel. Stattdessen entwickelt ihr Fertigkeiten bei insgesamt acht Lehrmeistern, die ihr erstmal finden müsst. Auch das ist eine sehr gute Entscheidung, denn ihr könnt das Spiel durchspielen, ohne auch nur vier der acht Trainer zu finden. Umgekehrt fühle ich mich umso besser, wenn ich in den härtesten Storymissionen selbst Gamorreaner und Todestruppler per Takedown langmache, weil ich auf eigene Faust den entsprechenden Lehrmeister für diesen Skill gefunden habe.

Pro Lehrmeister gibt's vier bis fünf Fertigkeiten zu lernen, für deren Freischaltung ihr wiederum ein paar Challenges absolvieren müsst – beispielsweise soundso viele Kopfschüsse. Nicht alle Skills sind supernützlich, aber einige dafür umso mehr. Beispielsweise schleicht Kay deutlich schneller oder kann die Gatling-Blaster von Sturmtruppen benutzen, was ihr im Lategame massive Vorteile verschafft. Auch hier: nicht herausragend gut designt, aber doch deutlich besser als die dröflig 1,5-Prozent-Boosts eines Assassin's Creed Valhalla. Abseits davon sammelt ihr Ressourcenkrams, um neue Jacken, Hosen,

Blaster- und Gleiter-Upgrades freizuschalten, die wiederum bestimmte Perks und Boni bieten, beispielsweise mehr Heilphiole, einen Turbo-Boost für den Speeder und so weiter. Alles wenig aufregend, aber nützlich. Ich könnte euch noch diverse andere Dinge aus der Kategorie »Wenig aufregend« auflisten, beispielsweise die Hacking- und Schloßerknack-Minispielchen, die gerade über Zeit in so nerviges Rumprobieren ausarten, dass ihr die Dinger im Optionsmenü ausschalten solltet. Zum Glück ist das möglich. Oder meinen sperrigen Speeder, mit dem ich durch die Landschaft düse. Der bietet mit seiner schrecklich fummeligen Fahrphysik Fahrspaß der Kategorie »Zurück zum TÜV«, aber klar: Von A nach B komme ich damit. Also: nicht herausragend, aber gerade gut genug. Wo bei ich erwähnen muss, dass die Kollegen Natalie und Heiko das Speeder-Fahren mögen, also vielleicht liegt's auch an meinem persönlichen Geschmack. Doch am Ende des Tages schlägt ein Trumpf all diese wenig berauschenden Aspekte: dass das Erkunden der Welt so verflucht viel Spaß macht.

Erkundung der Extraklasse

Weil euch in Outlaws eben keine 200 Hotspots pro Planet erwarten, sondern eher 20, kann Massive Entertainment massiv (hehe) die Qualität pro Schauplatz hochkurbeln. Klar, es gibt auch immer mal wieder kleine Hütten oder Banditenlager, wo dann bloß eine maue Schatztruhe wartet – ganz wird

MEINUNG

Dimitry Halley
@dimi_halley



Star Wars Outlaws ist für mich die erfreulichste Überraschung des Spielejahrs 2024 – zumindest bisher. Und da spricht nicht nur der Star-Wars-Fan aus mir, sondern auch der Spielejournalist. Kein anderer Publisher setzt jährlich noch so stark auf Open-World-Blockbuster wie Ubisoft. Alleine 2023 erschienen drei (Avatar, The Crew, Assassin's Creed Mirage), 2024 sind es wieder drei: Skull and Bones, Assassin's Creed Shadows und eben Outlaws. Gleichzeitig muss sich kein anderer Publisher so hitzige Kritik darüber anhören, dass die eigenen Open Worlds auf der Stelle treten oder – noch schlimmer – die Leute in erster Linie beschäftigen sollen, um ihnen mit Mikrotransaktionen möglichst viel Geld aus der Tasche zu ziehen. Diese Kritik ist oft übertrieben polemisch, keine Frage, aber ich freue mich trotzdem, dass Ubi und Entwickler Massive mit Outlaws ein klares Statement setzen: Wir können auch anders. Outlaws setzt auf Tugenden, deren Präsenz ich lange nicht mehr vernommen habe. Es bietet tolle Hauptfiguren mit echter Charakterentwicklung, erschlägt mich nicht mit Hunderten Herausforderungen, sondern setzt auf aufwendige Singleplayer-Missionen und abwechslungsreiche Aktivitäten, durch die sich das Entdecken wirklich belohnend anfühlt. In Outlaws geht es generell viel um Gefühle. Auf dem Papier sind sämtliche Spielmechaniken bloß solide bis ordentlich, aber durch seinen Rhythmus, seine Charaktere, durch Nix, Kay und die atemberaubenden Szenarien transportiert das Spiel trotzdem genau die Gefühle, die es transportieren muss: die Freude am Entdecken, das Mitfiebern mit den Heldinnen und Helden, die Neugierde, wie's jetzt weitergeht, die Vorfreude auf den nächsten Schauplatz, das Staunen über die nächste Hauptmission, die nächste Aussicht, den nächsten herzerwärmenden Augenblick. Star Wars Outlaws ist nicht das Ende der Ubisoft-Formel, aber es ordnet altbekannte Bausteine so an, dass es sich wie die größte Abweichung seit Jahren anfühlt. Und das ist doch mal ein sehr guter Schritt nach vorne.

Wer es sich so richtig mit dem Imperium verscherzt, muss sich zwischen Todestrupplern hindurchschlängeln, um das Fahndungslevel loszuwerden.



Ubi seine Formel nicht los –, aber unterm Strich gibt es unheimlich viel und Vielfältiges zu entdecken. Zum Beispiel erspähe ich auf der Dschungelwelt Akiva völlig nebenbei eine ganze Grabungsanlage des Imperiums und kann hier 20 Minuten lang erkunden, was das Imperium wohl sucht. Sith-Artefakte? Gute Drehbücher für Star-Wars-Sequels? Oder Nix flitzt plötzlich los, weil er irgendwas erschnuppert hat, und ich hechte ihm durch ein Labyrinth hinterher, an dessen Ende ein Schatz samt sensationellem Ausblick auf mich wartet. Oder ich setze mich mit Nix an einen Imbiss, und plötzlich geht ein derart witziges Quick-Time-Event los, das selbst Quick-Time-Hassern ein Schmunzeln entlocken dürfte, weil die beiden um die Wette mampfen. Weil die Welten im Vergleich zu Valhalla oder Odyssee kompakter ausfallen (vergleichbar mit Koboh aus Jedi: Survivor), kann ich keine zwei Minuten rumlaufen, ohne auf irgendeine handgebaute, coole Beschäftigung zu stoßen. Und ohne Map-Markierungen fühlt es sich eben wirklich wie Entdecken an. Diese Faszination am Erkunden setzt sich übrigens auch im Weltraum fort, denn Kay schlägt sich auch als Pilotin wacker. Also ... zumindest storytechnisch, denn die Raumschiffkämpfe spielen sich fürchterlich unpräzise und träge, weil Kays Raumschiff so wendig wie ein Gabelstapler rumdüst. Da sind selbst die Dogfights in Battlefront 2 besser. Aber das Erkunden im All macht trotzdem Spaß, etwa erwartet mich im Orbit von Kijimi ein gigantischer Nebel, in dem sich haufenweise Schiffswracks und Schätze und Gefahren verbergen.

Bringt euren Rechner zum Glühen

Dass das Durchstreifen der Spielwelt so viel Spaß macht, liegt aber natürlich auch an der Wahnsinnsoptik von Outlaws. Auf dem PC könnt ihr euren Rechner mit angeschaltetem Raytracing so richtig zum Glühen bringen, denn dann schwitzt selbst eine RTX 4090 ganz ordentlich (hier sollte Massive noch optimieren). Abseits davon finden sich Ubisoft-typisch haufenweise Grafikeinstellungen, um eure Performance zu verbessern. Auf meiner RTX 3080 läuft das Spiel ohne



Hinter einer Felspalte entdecke ich plötzlich eine imperiale Grabungsanlage. Sehr cool!

Raytracing ziemlich butterweich jenseits der 60 Bilder pro Sekunde in WQHD. Aber selbst auf mittleren Details sind die Landschaften von Outlaws eine Augenweide. Und da widerspreche ich mir selbst: Es macht tatsächlich Spaß, über die Dünen Tatooines zu düsen, wenn sie so vielfältig aussehen. Selbst aus dem kargen Wüstenplaneten holen die Designer viel Abwechslung raus, von weiten Ebenen über Canyons und Kraterlandschaften bis zu den weltberühmten Feuchtfarmen.

Lediglich die Gesichtsanimationen bleiben ein Stachel in Ubisofts Open Worlds, gerade die menschlichen NPCs sehen allesamt so aus, als hätten sie nach zweistündigen Abteilungsmeetings jeden Lebenswillen verloren. Und auch Kays Mimik bekommt ihre Gefühle lange nicht so überzeugend transportiert, wie es die hervorragende deutsche Vertonung eigentlich verdient.

Mehr als die Summe seiner Teile

Ihr merkt also, warum Star Wars Outlaws mich überrascht. Ich kann kaum einen Aspekt herauspicken – abseits vom drolligen Nix –, der dem Spiel herausragend gut gelingt. Ja, die Story packt mich mit Herz und Charme, ist aber selten originell. Ja, die Schießereien und Schleicheinlagen sind ganz launig, bieten aber kaum Tiefe. Ja, die Open-World-Erkundung macht Spaß, Speedbike und Raumschiff aber definitiv nicht.

Und trotzdem ... würde ich am liebsten mein Gedächtnis löschen und direkt wieder von vorne anfangen, so viel Freude hatte ich mit Outlaws. Dass das Ganze mehr als die Summe seiner Teile ist, klingt wie ein abgedroschener Kalenderspruch, aber stimmt hier wie selten bei einem Open-World-Spiel.

In Outlaws und dessen Heldenduo Kay und Nix steckt unheimlich viel Zauber. Massive weicht bewusst von der Ubisoft-Formel ab, spart sich den Fragezeichengrößenwahn und setzt stattdessen auf kompaktere Star-Wars-Themenparks, in denen ich coole kleine wie große Abenteuer erlebe. ★

STAR WARS OUTLAWS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i7 8700K / Ryzen 5 3600
GTX 1660 / RX 5600 XT
16 GB RAM, 65 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 10400 / Ryzen 5 5600X
RTX 3060 / RX 6700 XT
16 GB RAM, 65 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- ⊕ atemberaubende Open World ⊕ gute Vertonung
- ⊕ Soundtrack mit Star-Wars-Flair ⊕ extrem detaillierte Umgebungen
- ⊖ steife Gesichtsanimationen

SPIELDESIGN



- ⊕ Schießen, Schleichen, Klettern ⊕ riesige, tolle Missionen
- ⊕ Nix als Allzweck-Tool ⊖ keine Mechanik sticht heraus
- ⊖ enttäuschende Weltraumkämpfe

BALANCE



- ⊕ einstellbarer Schwierigkeitsgrad ⊕ nichts wird überstrapaziert
- ⊕ Accessibility-Anpassungen
- ⊖ kaum Gegnertypen ⊖ Schleichen unpräzise

ATMOSPHERE / STORY



- ⊕ Kay, Nix und ND-5 sind klasse ⊕ Charakterentwicklung
- ⊕ cooler Einblick in die Unterwelt ⊕ baut neue Charaktere auf
- ⊖ rudimentärer Plot

UMFANG



- ⊕ vier Planeten ⊕ keine sinnlose Beschäftigungstherapie
- ⊕ viele wertige Haupt- und Nebenmissionen
- ⊕ coole Minispiele ⊕ (optionale) Geheimnisse

FAZIT

Star Wars Outlaws sticht in keiner Disziplin heraus, ist aber trotzdem eine unvergessliche Open-World-Geschichte.



Selbst die Weltraumareale sind abwechslungsreich gestaltet, nur das Fliegen selbst ist eher so ... meh.

