

Outcast: Second Contact

DAS OPEN-WORLD-MUSEUM

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Big Ben Interactive** Entwickler: **Appeal** Termin: **14.11.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)**



Outcast: Second Contact will einen Klassiker wiederbeleben, zeigt aber, dass dafür schönere Grafik allein nicht ausreicht. Von Elena Schulz

Outcast: Second Contact funktioniert wie ein Museum: Wir bewegen uns von Vitrine zu Vitrine, begutachten aufpolierte Überbleibsel einer vergangenen Zeit und stellen am Ende fest, dass wir doch ganz froh sind, dass sich seitdem viel getan hat. Der Vergleich kommt nicht von ungefähr: Das 1999 erschienene originale Outcast hätte durchaus einen Platz in einer Computerspiele-Ausstellung verdient. Es hat schließlich als einer der ersten Titel ein Konzept verfolgt, das mittlerweile in vielen AAA-Spielen zum Einsatz kommt: die offene Spielwelt oder Open World.

Die heute selbstverständliche Freiheit war damals eine regelrechte Revolution. Plötzlich konnte man überall hingehen und mit jedem reden, statt Levelschlächten von A nach B zu folgen. Hinzu kamen die damit einhergehenden spielerischen Möglichkeiten wie Reittiere. Auch die damals neue Voxel-Engine mit höherer Weitsicht und die vollvertonten Dialoge waren ein technischer Meilenstein. Und auch wenn Outcast längst nicht das erste Spiel mit einer offenen Welt

war, war der fremdartige Planet Adelpha doch so lebendig und realistisch, wie man es bis dahin noch nicht gesehen hatte.

Die Herausforderung für die Neuauflage Outcast: Second Contact liegt auf der Hand: Wie rettet man die Faszination von vor fast 20 Jahren ins Jahr 2017? Denn was damals neu war, ist heute eben oldschool. Was einst als revolutionär galt, entlockt uns nur noch ein Gähnen. Ein polierter alter Stein- topf bleibt eben trotzdem alt, und eine schönere Grafik kann uns im Test nicht darüber hinwegtäuschen, dass die Outcast-Open-World-Formel längst weiterentwickelt wurde. Also warum sollte man dem Remake dennoch eine Chance geben? Für die Antwort passt ebenfalls das Beispiel vom Museumsbesuch: Weil wir aus unserer Vergangenheit lernen können.

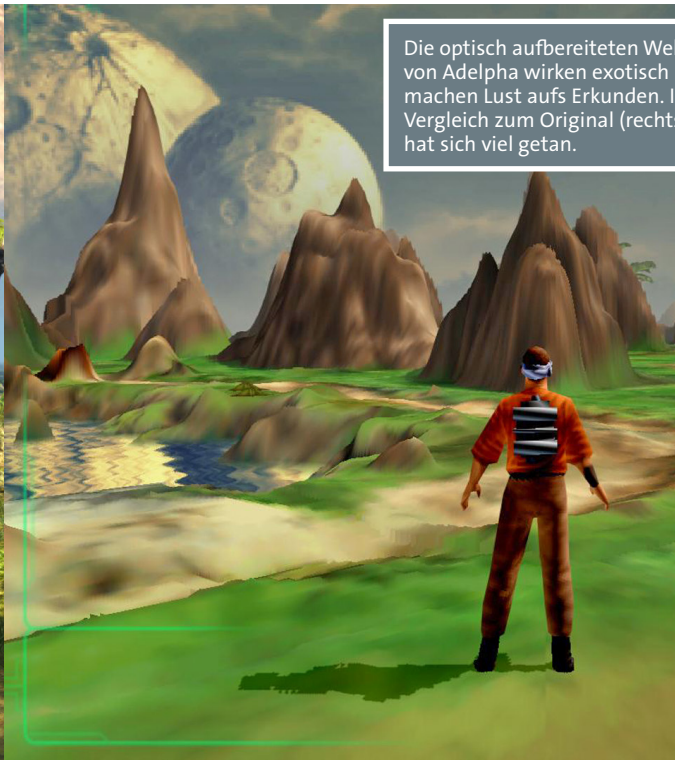
Trash-Charme vom Feinsten

Dass Outcast: Second Contact irgendwo zwischen oldschool und altbacken feststeckt, wird schon beim Intro klar: Die Sequenz passt in ihrem gezeichneten Stil so gar nicht zum Rest des Spiels. Obendrein hört man zwar die Dialoge, doch die Lippen der Figuren bewegen sich nicht dazu – merkwürdig.

Auch die Geschichte kommt nicht über B-Movie-Charme hinaus: Als Navy-Commander

Schießereien sind keine große Herausforderung, machen durch die holprige Steuerung aber auch nicht so recht Spaß.





Die optisch aufbereiteten Welten von Adelpha wirken exotisch und machen Lust aufs Erkunden. Im Vergleich zum Original (rechts) hat sich viel getan.



Da die Gegner ohnehin einfach zu besiegen sind, lohnt sich anschleichen nicht wirklich.

und klischeeharter Spielheld Cutter Slade bekommen wir die Aufgabe, in eine exotische Parallelwelt unserer Erde namens Adelpha zu reisen. Dort müssen wir eine beschädigte Sonde sichern, die die Existenz anderer Universen beweisen sollte. Gelingt uns das nicht, könnte durch den Energierückstoß der kaputten Sonde ein gewaltiges schwarzes Loch entstehen, das die Erde und die andere Welt verschlingt.

Neben der Rettung der Welt hat Slade aber noch ganz andere Probleme: Die attraktive Marion Wolfe, mit der er (natürlich) eine komplizierte Vergangenheit teilt, soll ihn gemeinsam mit anderen Wissenschaftlern begleiten. Allerdings geht die Reise schon zu Beginn gründlich schief: Wir verlieren unsere Ausrüstung sowie unser Team und stehen also irgendwo auf dem fremden Planeten Adelpha vor dem Nichts.

Unsere einzige Chance ist es, den Talanern zu helfen. Diese friedlichen Einwohner der Paralleldimension werden von Soldaten unterdrückt und halten uns für den »Ulu-kai«, der einer Prophezeiung nach ihr Retter

sein soll. Helfen wir ihnen, indem wir die fünf sogenannten Mons aufspüren und ihre Welt von den Kriegern befreien, bringen sie uns im Gegenzug zu unserer Ausrüstung und zur Sonde. Eine Hand wäscht die andere.

Schöne, fremde Welt

Die Mons sind besondere Artefakte, die in den einzelnen Regionen versteckt sind. Diese Bereiche sind über Portale verbunden, ähnlich wie in der SciFi-Serie »Stargate«. Outcast bietet also keine durchgehende offene Spielwelt, aber inklusive Anfangswelt insgesamt sechs unterschiedliche Hub-Regionen. Eine Wüstenstadt, ein verschneites Dorf, eine Sumpfgegend, ein Dschungel, hohe Berggipfel samt Lavaströmen und eine an die Maya-Zivilisation erinnernde Tempellandschaft sorgen für viel Abwechslung.

Outcast entspricht zwar dennoch nicht heutigen Grafikstandards, sieht mit seinen außerirdischen Landschaften aber stimmungsvoll aus. Gerade wenn das Licht durch die Äste eines blühenden Kirschbaumes fällt oder über dem Horizont die Silhouette

Das ist neu im Remake

Grafik: Texturen, Modelle sowie Licht- und Schatteneffekte wurden überarbeitet. Auch manche Landschaften in den Randgebieten wurden erweitert. Es wurden neue Pflanzen und dichtere Vegetation hinzugefügt. Das Render-Intro am Anfang wurde durch einzelne animierte Comic-Bilder ersetzt.

Steuerung: Es gibt eine neue Sprintfunktion mit Ausdaueranzeige, das Kriechen wurde durch Ducken und eine Ausweichrolle ersetzt. Außerdem gibt es neue Laufanimationen für Slade und NPCs sowie die Möglichkeit zu klettern.

Kämpfe: Für die Schießereien gibt es nun ein freies Zielsystem mit optionaler Hilfe. Auch ein automatischer Zoom beim Zielen wurde hinzugefügt. Wer mag, kann Autoheilung aktivieren. Dann heilt sich die Figur selbstständig, man muss also nur im Notfall auf Medkits zurückgreifen. Die Gefechte spielen sich durch die überarbeitete KI deutlich schneller. Die erkennt uns nun eher und reagiert flotter. Die Feinde sind so zwar mobiler, aber nicht intelligenter. Das macht die Kämpfe sehr hektisch, da die Soldaten wild herumlaufen, stecken bleiben und insgesamt keine wirkliche Bedrohung darstellen. Die NPCs verhalten sich dafür aber immerhin glaubwürdiger und folgen sinnvollen Aufgaben.

Menüs und Sound: Die Sprachaufnahmen, Geräusche und Soundtrack wurden nicht komplett neu aufgenommen, aber überarbeitet. Die Alienbegriffe in den Dialogen wurden übersetzt, da sie im Original für viel Verwirrung sorgten. Es gibt zudem neue HUD-Anzeigen für Namen, Aufgaben sowie NPC-Stimmung, und man kann sich Fraktions-Beliebtheit und Versorgungslage anzeigen lassen.

Orientierung: Damit man sich besser zurechtfindet, gibt es neue Hilfsanzeigen auf der Karte. Bei der Perspektive fehlt die Ego-Ansicht, auch die Kameraeinstellungen wurden entfernt.



Neben den Schusswechseln gibt es auch andere Aufgaben und kleine Rätsel. Hier müssen wir besondere Steine zu den passenden Tempelaltären bringen.

des Monds thront, stören wir uns nicht an dem ein oder anderen klobigen Objekt.

Kein vollständiges Remake

Bevor es richtig losgeht, bekommen wir in einem Tutorial die Grundzüge der Steuerung erklärt. Das ist bitter nötig, Outcast bekleckert sich hier nicht mit Ruhm. Im Gegensatz zur Optik fühlt sich diese trotz Verbesserungen beim Laufen, Ausweichen und Schießen nicht zeitgemäß an.

Unsere Figur steuert sich ungenau, rutscht bockig an Abhängen herum, springt ungeschickt an Plattformen vorbei oder kämpft mit der wirren Kamera, die in Dialogen mal zu nah, mal zu weit weg festhängt. Auch die Kämpfe werden damit zur Zerreißprobe für die Nerven. Dank Zielhilfe gestaltet sich das Treffen zwar nicht sonderlich schwer, fühlt sich aber unpräzise und damit unbefriedigend an. Wir zielen gefühlt auf den Oberkörper.



Elena Schulz
@Ellie_Libelle



Outcast: Second Contact ist meine erste Begegnung mit dem legendären Open-World-Vorreiter. Da ich das Original nie gespielt hatte, ging ich völlig unvoreingenommen an die Neuauflage heran. Ich bin damit auch das beste Beispiel dafür, dass es keine nostalgische Verklärtheit braucht, um Gefallen an Outcast zu finden. Denn obwohl mich Technikprobleme, Glitches, Bugs und die holprige Steuerung regelmäßig auf die Palme gebracht haben, habe ich Outcast doch lieb gewonnen.

Als alter SciFi-Fan mag ich die Vorstellung eines aufregenden Paralleluniversums natürlich, mein Herz wirklich erobert hat Outcast aber mit seinen vielen liebevollen Details, die ich selbst nach und nach entdeckt habe. Seien es die humorvollen Neckereien mit den trottigen Talanern oder ein gewaltiger Alienvogel, der plötzlich auf mich herabstürzt und Felsbrocken nach mir wirft. Ich hatte ständig das Gefühl, überrascht zu werden. Und das geben mir Spiele heutzutage viel zu selten.



Im Inventar sammeln sich coole Gadgets, die wir jedoch nur selten verwenden müssen.

per, um überhaupt in die Nähe des Kopfes zu kommen. Unzählige Schüsse gehen dabei sonst wohin, nur nicht ins Ziel.

Dass nicht noch mehr Frust aufkommt, liegt hauptsächlich an der dummen KI. Die wurde zwar verbessert und sieht uns zwar sehr schnell, Soldaten oder gefährliche Tiere laufen dann aber trotzdem wie aufgescheuchte Hühner durch die Gegend, bleiben an Gebäuden hängen und schaffen es nur in großen Gruppen, uns wirklich gefährlich zu werden. Das war schon im Original nicht viel besser, die Kämpfe liefen aber gemächlicher ab und wirkten durch langsame Projektile zumindest taktischer. Jetzt wirkt alles sehr hektisch und unkontrolliert.

Durch die schwachen Gegner büßt Outcast viel Potenzial ein. Wir sammeln im Spiel immer wieder coole Gadgets ein, mit denen wir uns zum Beispiel unsichtbar machen oder Hologramme als Ablenkung erzeugen können. Wir brauchen diese Mittelchen nur nie. Ähnlich verhält es sich mit dem Schleichen. Was uns im Tutorial als unglaublich wichtig verkauft wird, benutzen wir im Spiel so gut wie gar nicht – auch, weil ein richtiges Deckungssystem fehlt.

Einfach mal nach dem Weg fragen

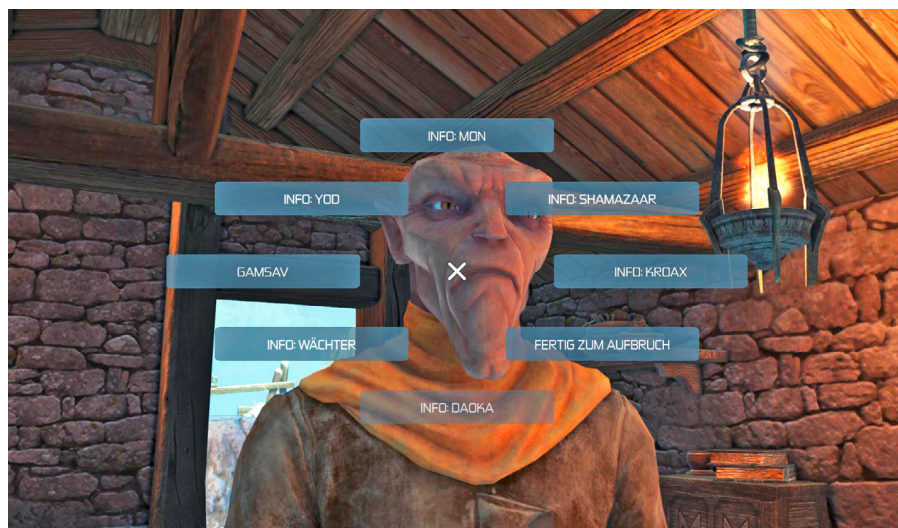
Glücklicherweise machen die ungenauen Kämpfe nur einen Teil des Spiels aus. Outcasts wahre Stärke zeigt sich auch heute

noch in seiner Welt. Viele Titel packen aktuell haufenweise Questmarker auf eine Karte und nehmen uns beim Ablaufen unsere Freiheit indirekt doch wieder weg. Outcast hingegen will, dass wir selbst denken. Wir bekommen zum Beispiel wichtige Personen zwar angezeigt, aber nur als allgemeine Marker. Wollen wir eine bestimmte Person ausfindig machen, müssen wir jemand anderen nach ihrem Aufenthaltsort fragen.

Man muss sich alles selbst erschließen, indem man mit Leuten spricht und gründlich erkundet. Die Dialoge bestehen fast nur aus Hintergrundinformationen, ohne echte Interaktionsmöglichkeiten. Die Fakten über die Welt sind aber interessant genug, damit wir am Ball bleiben und Lust haben, selbst zu erkunden und mehr zu entdecken. Das fühlt sich nicht nur lohnender an, sondern macht auch Spaß. Die Welt von Outcast ist mehr als bloße Kulisse, sie ist ein wesentlicher Bestandteil des Spiels und wird auch als solcher zelebriert. Davon können sich viele Open-World-Entwickler auch heute noch eine Scheibe abschneiden.

Eine große Quest

Das Gleiche gilt für die Queststruktur: Alle Aufträge hängen irgendwie miteinander zusammen und sind keine hohlen Nebenmissionen, um die Welt mit Inhalt zu füllen. Wollen wir beispielsweise einem Händler



In den Dialogen stehen uns haufenweise Fragen nach Kultur und Persönlichkeiten der Talaner zur Verfügung. So erfahren wir eine Menge über die Parallelwelt.



Finden wir Ressourcen in der Welt, stellen uns die Talaner daraus Items wie Munition her.

bei der Produktion seines Getränks helfen, müssen wir für ihn die Preise des Wasserhändlers senken. Der wiederum macht das nur, wenn wir für ihn mit dem Fleisch-, Metall- oder Reishändler sprechen. Die wollen uns helfen, aber zum Beispiel nur, wenn wir ihnen einen seltenen Dolch aus einer völlig anderen Region besorgen.

Ähnlich wie in einem klassischen Adventure müssen wir also ganze Handlungsketten absolvieren, um etwas Bestimmtes zu erreichen. Da die Aufgaben sich stark unterscheiden, fühlt sich das auch nicht repetitiv an: Mal sollen wir eine Horde wilder Hunde ausrotten, um eine Herde Twôn-Hâ (niedliche, aber sehr dumme Laufvögel und Reittiere) zu beschützen, mal einen Haufen Schutt sprengen, der einen Tempeleingang versperrt. Oder in einem See nach einem seltenen Stein tauchen. Verhalten wir uns dabei wie ein Rowdy und verletzten unschuldige Talaner, reagiert das Spiel darauf: Waren die Aliens eben noch hilfsbereit, wenden sie sich von uns ab und stellen zum Beispiel keine Munition mehr für uns her. Die müssen wir dann mühsam Feinden abluchsen. Es existiert also sogar ein einfaches Rufsystem. Das war auch schon im Original da, wird im Remake durch die Darstellung im Interface aber erst richtig sichtbar.

Die Vielseitigkeit bei den Aufgaben hat aber auch einen Haken: Obwohl die Regio-

nen im Vergleich zu den Karten heutiger Titel nicht groß ausfallen, nerven mitunter die langen Laufwege.

Langweilig, aber genial

Dass Outcast uns trotz aller Mängel und altbackener Elemente immer wieder fesseln kann, liegt nicht an der Hauptgeschichte. Die Suche nach den Mons oder Slades verschollenen Kollegen fällt weder sonderlich originell noch spannend aus. Für kleine Highlights sorgen vielmehr die Dialoge mit den Talanern, die zwar durch die immer gleichen Charaktermodelle alle furchtbar langweilig aussehen, aber trotzdem interessante Dinge zu erzählen haben.

Gerade die ausführliche Präsentation der Welt fasziniert uns: So erklärt ein Talaner das Fehlen der Frauen zum Beispiel damit, dass die Damen alle auf einer Insel leben, die die Männer nur selten besuchen dürfen, um sich dann einer potenziellen Partnerin als würdig zu erweisen. Wir brauchen dieses Detail nie wieder, es haucht der Welt aber Leben ein und erklärt zudem, warum wir nirgends auf weibliche Bewohner treffen – auch wenn das bei der ersten Veröffentlichung vermutlich technische Gründe hatte.

Lost in Translation

Ein Pluspunkt ist auch der Humor, der selbst Slade mit seiner papierdünnen Persönlich-

keit sympathisch macht. Outcast spielt immer wieder damit, dass er und die Talaner aus völlig anderen Welten stammen, und lässt damit mal ihn, mal die Außerirdischen gegen die Wand laufen. So ist Slade bei einem Talaner aufgrund seiner Stimme überzeugt, dass es sich um eine Frau handeln muss, und macht immer wieder Anspielungen darauf, während der Talaner immer wieder irritiert über das seltsame Verhalten des Fremden ist.

Die Missverständnisse sorgen immer wieder für gute Laune und erinnern uns daran, dass wir eigentlich keine Ahnung haben, wo zur Hölle wir uns genau befinden. Zum Glück stehen bei den Dialogen Begriffserklärungen in Klammern mit dabei, so dass wir vor lauter Kulturschock nie komplett den Faden verlieren. Auch ein Lexikon zum Nachschlagen gibt es, wir müssen also nicht mehr wie im Original alles mühsam im Kopf behalten.

Der Besuch des Outcast-Museums lohnt sich damit nicht nur für Nostalgiker, die das Spiel in guter Erinnerung behalten haben. Wer über die schlechte Steuerung und eine altbackene Technik hinwegsehen kann, erhält eine sehr puristische Open-World-Erfahrung, die uns die alten Stärken dieser Spiele in Erinnerung ruft. Outcast zeigt, dass es nicht darum geht, eine Welt mit möglichst vielen To-do-Punkten zu füllen. Es geht um die Freiheit, sie zu entdecken. ★

OUTCAST: SECOND CONTACT

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E6400 / Athlon 64 X2
GeForce 8800 GT / Radeon HD 3870
2 GB RAM, 12 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core 2 Quad Q6400 / Phenom 9550
GeForce GTX 260 / Radeon HD 5770
4 GB RAM, 12 GB Festplatte

PRÄSENTATION

★★★★★

☑ scharfe Texturen ☑ Licht- und Schatteneffekte ☑ abwechslungsreiche Regionen ☑ gelungener Soundtrack und Vertonung ☑ Charaktermodelle wiederholen sich

SPIELDESIGN

★★★★★

☑ Quests hängen alle irgendwie zusammen ☑ Spieler wird nicht zu sehr an die Hand genommen ☑ Erkunden lohnt sich ☑ sehr ungenaue Steuerung ☑ fummelige Shooter-Passagen

BALANCE

★★★★★

☑ hilfreiche Erklärungen wie Tutorial oder Lexikon ☑ faires automatisches Speichersystem ☑ coole Gadgets überflüssig ☑ Schleichen nie notwendig ☑ wegen der dummen KI sehr einfach

ATMOSPHÄRE / STORY

★★★★★

☑ spannende und lebendige Welt ☑ umfassende Hintergrundinformationen ☑ humorvolle Geschichten und Charaktere ☑ Story ohne besonderen Spannungsbogen ☑ keine Charakterentwicklung

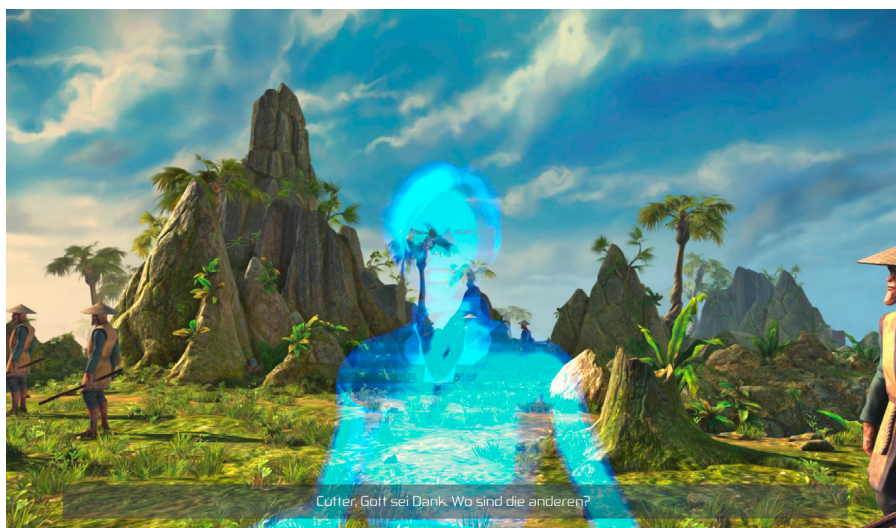
UMFANG

★★★★★

☑ sechs unterschiedliche Regionen ☑ viele abwechslungsreiche Aufgaben ☑ oft lange Laufwege ☑ vergleichsweise kleine Welt ☑ kaum Wiederspielwert

FAZIT

Outcast: Second Contact ist auch als Remake nicht mehr zeitgemäß, bietet aber ein sehr puristisches Open-World-Erlebnis.



Ab und zu entdecken wir Hinweise auf unsere verschollenen Kameraden. So richtig ins Rollen kommt die Geschichte aber trotz dieser Story-Elemente nie.