

Im Test: The Outer Worlds

 [newseule.de/artikel/test/im-test-the-outer-worlds-17149](https://www.newseule.de/artikel/test/im-test-the-outer-worlds-17149)

8.4 Test



Quelle: Obsidian Entertainment

Da ist er nun, unser Testbericht zur PC-Version von The Outer Worlds, dem neuen Spiel von Obsidian Entertainment. Ob der Entwickler hinter Fallout New Vegas, Knights of the old Republic 2, Never Winter Nights 2 und Pillars of Eternity uns erneut mit einem fantastischen Rollenspiel beglücken kann? Oder ist vielleicht doch nur alles ein Fallout New Vegas 2.0, ohne die Fallout Lizenz? Das erfahrt ihr in unserem Test zu The Outer Worlds.

Dabei soll der Testbericht weitestgehend spoilerfrei bleiben, um euch nicht den Spielspaß vorweg zunehmen. Es wird also nur auf die ersten Spielstunden eingegangen. Wer gar nichts über meine ersten Spielstunden erfahren möchte, kann die Seite 3 überspringen, denn da gebe ich den Werdegang meines Charakters wieder.

Die Geschichte

Es war einmal vor langer Zeit, in einer weit, weit entfernten Galaxis. Eigentlich spielt The Outer Worlds in einer fernen Zukunft, irgendwo in den unendlichen Weiten des Weltraums. Ihr treibt in einem verirrten Kolonieschiff durch das Universum, auf dem Weg zu entfernten Kolonien im Halcyon-System. Der gesuchte Wissenschaftler Dr.

Phineas befreit euch unerwartet aus der Kryostasis und plötzlich findet ihr euch in einer Verschwörung wieder, die sowohl euer Leben, als auch das auf der Erde vernichten könnte.

Die Menschheit hat sich anscheinend, trotz der Erschließung des Weltalls, nicht weiter entwickelt. Machthungrige Organisationen leiten und beuten die neu erschlossenen Kolonien aus. Es herrscht eine angespannte Situation, in der sich Resignation und

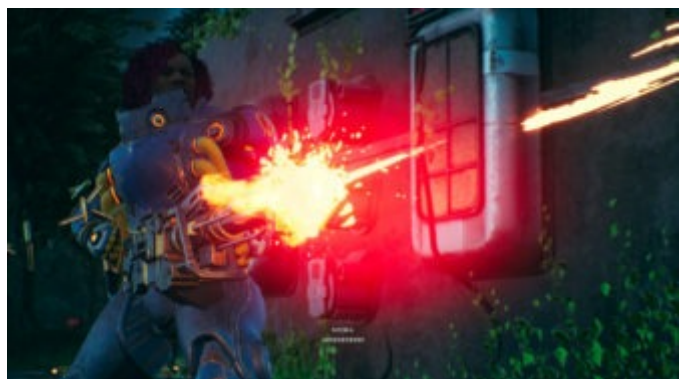
Entdeckergeist gegenseitig abwechseln. Die Treue zur Organisation hat oberste Priorität für die Kolonisten. Wer sich dem System nicht beugt, wird verfolgt.



Das Halcyon-System – Quelle: Obsidian Entertainment

Die Charaktere

Auf eurer Reise trifft ihr mal mehr oder weniger wichtigere Charaktere. Fünf von ihnen können sich euch anschließen. Positiv ist, dass oftmals nicht gleich ersichtlich ist, welche Figur sich als künftige Begleitung anbietet. In den meisten Fällen ergibt sich diese Bereitschaft erst im weiteren Gesprächsverlauf oder nach einigen Aufträgen. Oftmals bleiben sie sogar im Hintergrund und sind nur Beiwerk der Geschichte, bis sie euch fragen, ob sie euch begleiten dürfen.



Nyoka hat zu viel Spaß mit ihrem Gewehr – Quelle: Obsidian Entertainment

Die Begleiter lassen sich auf dem Schiff nieder, wenn sie nicht gebraucht werden, wodurch sich dort ebenfalls neue Geschichten und Gespräche auf tun. Ihr könnt sie jedoch jederzeit wieder wegschicken, wenn sie euch auf die Nerven gehen. Beim Verlassen des Schiffs dürft ihr zwei von ihnen als Begleitung für den Landgang auswählen. Die Auswahl kann sowohl geschichtlichen, als auch spielerischen Einfluss nehmen. Da die Werte der Charaktere auf euch übergehen und ihr dadurch einen Bonus erhaltet, können sich neue Türen oder Gesprächswege eröffnen. So könnt ihr zum Beispiel besser hacken, Schlösser knacken, einfühlsamer sein oder überzeugender wirken, je nachdem, wer gerade mit euch unterwegs ist. Natürlich haben eure Taten Einfluss auf die Charaktere. Mäht ihr alles nieder, bestiehlt unschuldige oder seid einfach nur herzlos, kann das den Unmut eurer Gefährten auf euch ziehen.

Abseits der Boni verfügen eure Begleiter über spezielle Fähigkeiten, die im Kampf einsetzbar sind. Jede dieser Fähigkeiten wird mit einer kleinen Sequenz eingeleitet, die mal mehr oder weniger spektakulär inszeniert wird. In jedem Fall bekommt ihr eine bunt gemischte Truppe mit kleinen Macken und persönlichen Eigenheiten.

Watch Video At: https://youtu.be/3AI_u_ooJRQ



Mein Werdegang

Da bin ich also, Captain Les. Charismatisch, eine gute Lügnerin und kenne mich mit dem Knacken von Schlössern aus. Die perfekte Schurkin. Mein Abenteuer begann damit, dass mich Dr. Phineas aus der Kryostasis gerettet und mich auf dem Planeten Terra 2 ausgesetzt hat. Ich sollte mich zu einem Raumschiff der Kontaktperson begeben.

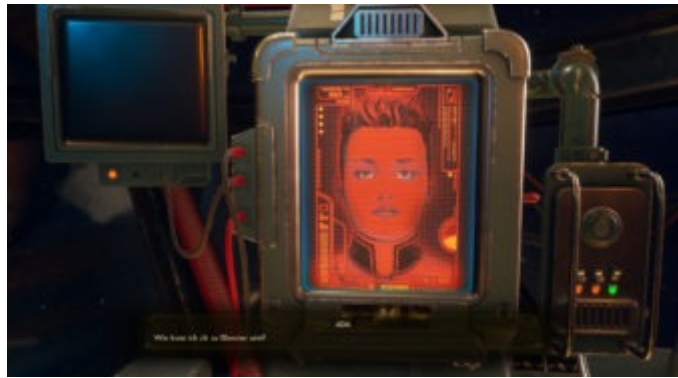
Tragischerweise stand diese besagte Person unter der Abwurfstelle meiner Raumkapsel, weshalb ich mich alleine

durchschlagen musste. An wilden Pirschern vorbei, begegnete ich in der ersten Höhle so einem Typen. Nach einem kurzen Gespräch unter "Freunden" überzeugte ich ihn recht schnell, mir seine Waffe zu geben, um uns aus der Höhle zu schießen. Ich habe es mit Waffen aber nicht so, weshalb sich ein Schuss löste und ich den armen Teufel erschoss. Ein Arbeitsunfall, kann passieren. Aber wo er gerade tot da lag, konnte ich ihm auch gleich seine Ausrüstung nehmen. Damit würde ich zumindest in etwaigen Städten keine Aufmerksamkeit auf mich ziehen. Mit neuen Klamotten und einem fast vollen Magazin ging es schnurgrade aus der Höhle raus, direkt in die Arme von Banditen. Augen zu und den Abzug drücken. Ich hatte tatsächlich überlebt! Und hey, so viel tolle Sachen zum plündern und sogar Schwerter! Wahnsinn. Da ich im Hintergrund bereits das Raumschiff sah, ging ich also mit vollen Taschen weiter und traf irgendjemanden von irgendeiner Behörde, die das Raumschiff beschlagnahmen wollte. In dem kurzen Gespräch kam dann die Frage nach dem Typen in der Höhle auf. "Ob ich ihn gesehen hätte, warum ich seine Kleidung trage?" Ich log, dass sich die Balken bogen. Spätestens jetzt wurde mir klar, dass es auf diesem Planeten nur von einfältigen Menschen wimmelt. Also ging ich soweit, dass ich hier für die amtliche Inspektion verantwortlich sei und die Beschlagnehmung des Schiffs veranlasse. So leicht kam ich noch nie an ein Raumschiff, wobei es äußerlich nicht wirklich berauschend aussah.



Sehr viele Informationen zum eigenen Charakter –
Quelle: Obsidian Entertainment

Im Schiff selbst, erklärte mir die eigensinnige künstliche Intelligenz ADA, dass ein Triebwerk defekt sei und wir ein Dingsbumms bräuchten, um es zu reparieren. Ich hatte ihr ehrlich gesagt nicht wirklich zugehört. Das Regulatordingsbumms gäbe es in der Stadt "unwichtig", die von einer Firma namens "hab' ich vergessen" geführt wird, die Dosenthunfisch herstellt. Es stellte sich aber heraus, dass der Thunfisch wohl zur Neige gegangen ist und stattdessen sonstige Stoffe in die Dosen gestopft werden. Der ansässige Firmen-Vorsitzende wollte mir helfen, weil er mich wohl nett fand. Er sagte mir bereitwillig, dass das gesuchte Teil bei irgendwelchen ehemaligen Mitarbeitern aufzufinden sei, die seine Firmenphilosophie wohl nicht mochten und eine eigene Siedlung mit Gewächshaus irgendwo außerhalb der Stadt gründeten. Das Teil könne ich aber nur bekommen, wenn ich den Strom abstellen würde. Andernfalls, würde ich zum Stromregulatordings und dabei sterben. Das wollte ich aber nicht.



KI ADA hat alles im Griff (meistens) – Quelle: Obsidian Entertainment

Was er mir aber nicht gesagt hat, sondern die nette alte Dame im Gewächshaus, ist, dass in der Fabrik ebenfalls ein solcher Regulator verbaut war. Tja, da wollte er mich wohl foppen! Also zurück zum Chef und ihn zur Rede gestellt, was denn mit dem Teil in der Fabrik sei, die gerade sowieso nichts Produktives herstellt. Er meinte, ich könnte es nehmen, aber es würde die Stadt ruinieren. Was mich wunderte, weil sie sowieso nicht den gesündesten Eindruck macht, aber ok. Die Option wäre also entweder die Stadt ruinieren oder das Gewächshaus zerstören. Klug wie ich war, tüftelte ich einen Plan aus, um die alte Dame und ihre Anhänger wieder in die Stadt zu bekommen, den Regulator aus dem Gewächshaus zu nehmen und der Stadt eine glorreiche Zukunft zu geben! Ha, bin ich gut! Wie ich das gemacht habe? Pff, das müsst ihr schon selbst herausfinden! Ich verrate doch nicht all' meine Tricks.

Grafik und Sound

Kommen wir zum Technischen. Optisch wirft euch das Spiel einige Jahre zurück in die Vergangenheit. Es gibt hier und da grafische Highlights wie Licht, Schatten und Flüssigkeiten, dennoch wirkt alles etwas älter. Die Animationen, gerade bei der Mimik der Charaktere, wirken hölzern und unbeholfen. Allgemein könnte es sich bei dem Spiel auch um eine Fallout New Vegas Mod handeln oder zumindest eine Neuauflage mit neuer Engine. Die Auflösung der Texturen wechselt zwischen hochauflösend und matschig hin und her. Wann eine Textur scharf ist oder ob die Texturen überhaupt geladen werden, entscheidet das Spiel anscheinend spontan. So kann das Spiel über Stunden hinweg toll aussehen, nur um einige Bereiche später in einer Textur-Pampe zu enden, die sich nur mühsam nach und nach aufbaut.

Die Atmosphäre wird aber hauptsächlich durch den überragenden Sound geschaffen. Durch ihn bekommt das Spiel Leben und es fühlt sich so an, als würdet ihr wirklich gerade in eine Schlucht oder Gasse stehen.

Bedrückendes Hintergrundrauschen und weit entfernte Gespräche bilden ein gelungenes Gesamtkonzept für die Ohren. Abstriche müssen bei der Musik gemacht werden. Obwohl ich mehrere Stunden im Spiel verbracht habe, könnte ich nicht sagen, wie sich der Soundtrack des Spiels anhört. Wenn es Musik gibt, ist diese so weit im Hintergrund oder uninteressant, dass sie nicht auffällt oder stört. Höchstens in Kämpfen passt sich die Musik dem Geschehen an und wirkt aufdringlich und bedrohlich.



Auf den Straßen herrscht gähnende Leere – Quelle: Obsidian Entertainment

Wichtig zu wissen ist, dass The Outer Worlds nur über eine englische Sprachausgabe verfügt. Diese wurde durch die Synchronsprecher aber so gut umgesetzt, dass es nach wenigen Minuten, sofern man der Sprache mächtig ist, nicht weiter stört. Der leicht britische Touch verleiht dem ohnehin schon schwarzen Humor einen sarkastischen Unterton.

Fazit

Obsidian Entertainment liefert hier ein Fallout New Vegas 2.0 ab, ohne dabei die Fallout Lizenz zu benutzen. Das klappt auch ganz gut, schöpft das Potenzial am Ende aber nicht voll aus. Optik und Gameplay bleiben der Fallout-Formel treu, ohne signifikante Neuerungen. Selbst die Geschichte, die auf Missstände des Kapitalismus aufmerksam machen möchte, mag zwar vor 10 Jahren noch einigermaßen funktioniert haben, aber nicht im Jahr 2019. Die Realität hat die Fiktion bereits eingeholt, wodurch wir hier nur eine alternative Darstellung unserer Jetztzeit bekommen. Zudem ist das Spiel so sehr mit Sarkasmus vollgestopft, das es einem irgendwann aus den Ohren hängt.

Doch das Spielprinzip funktioniert noch immer. Gerade Veteranen, die sich in Fallout New Vegas zu Hause fühlen und ein Rollenspiel der alten Schule spielen möchten, werden sich in The Outer Worlds mit Freude zurechtfinden. Ihr dürft Punkte vergeben, die Talente auf absurde Art und Weise ausnutzen und jeden Quadratmeter plündern. Obwohl ich dem Titel anfänglich skeptisch gegenüber stand, habe ich The Outer Worlds nach nur wenigen Stunden in mein Herz geschlossen. Es ist dieses Unperfekte, was The Outer Worlds so sympatisch macht. Man hat alles schon einmal irgendwo gesehen und wird dennoch überrascht. Die Aufmachung der Geschichte wird so gut erzählt, dass sie Spaß macht und man mehr von ihr wissen möchte. Und genau dieses Gefühl ist es, das The Outer Worlds zu einem Pflichttitel für Rollenspieler macht. Es gibt so viele Sachen in The Outer Worlds zu entdecken, dass man Stunden und Tage in dem Spiel verbringen kann und jeder neu erstellte Charakter, kann seine eigene Geschichte erleben.



Story 8.5

Spielumfang 9.0

Grafik 7.5

Sound 8.0

Spielspass 9.0

PRO

- + interessante und gut geschriebene Charaktere
- + Entscheidungsfreiheit ohne gut oder böse, mit vielen Graustufen
- + Freiheit in der Spielweise
- + sehr gute englische Synchronsprecher
- + keinerlei Echtgeld-Zusatzinhalte
- + viel Loot

CONTRA

- nur englische Sprachausgabe
- einige Texturen- und Grafikprobleme
- viel unnützer Loot