

Wasteland Remastered

STRAHLT NICHT MEHR

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **inXile Entertainment** Entwickler: **Krome Studios** Termin: **25.2.2020** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **nein (GOG)** Enthalten in: **Xbox Game Pass**

Reicht ein grafisches Update, um das Urgestein auch heute noch attraktiv zu machen?

Von Florian Zandt

Mit Wasteland Remastered wollen uns Brian Fargo und seine Firma inXile Entertainment noch mal in Erinnerung rufen, wer die Postapokalypse als Erstes auf die Computermontore gebracht hat. Doch trotz Renovierungsmaßnahmen hat der einstige Hit viel von seiner Strahlkraft verloren.

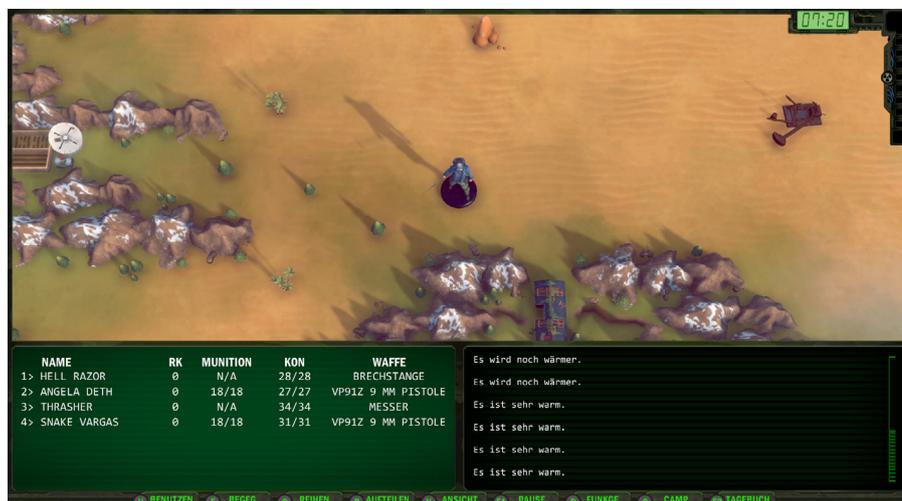
Wasteland Remastered soll uns nach Wasteland 2 (2014) noch weiter auf Wasteland 3 vorbereiten, das im Mai 2020 erscheinen soll. Die Hintergrundgeschichte bleibt dabei die der Originalversion von 1988: Im Jahr 1998 werden aufgrund eines kommunikativen Missverständnisses sämtliche Atomraketen der großen Industriemächte abgefeuert. Die Welt versinkt in Chaos, große Teile der Erde verwandeln sich in nuklear verseuchtes Niemandsland, die Flora und Fauna des Planeten mutierten. Nach der Katastrophe übernimmt eine kleine Einheit von US-Soldaten die Kontrolle über ein Gefängnis im Südwesten der USA und gründet die Wüsten-Ranger. Diese Truppe soll die zivilen Bewohner des Ödlands als eine Art unabhängige Polizeieinheit schützen. Wir kommen im Jahr 2087 ins Spiel und übernehmen eine Party aus vier Rangern, die ungewöhnliche Ereignisse in der Siedlung Highpool,

dem Camp der Gleisnomaden, und dem Landwirtschaftszentrum untersuchen sollen. Dabei stolpern wir über eine Verschwörung zur Auslöschung der Menschheit, die wir natürlich stoppen müssen.

Schwierigkeitsgrad: 80er-Jahre

Wie wir dabei genau vorgehen, bleibt ganz im Sinne des Originals komplett uns überlassen. Wir steuern unsere Party mit Controller oder Tastatur kachelbasiert durch Wüstenlandschaften, heruntergekommene Städte und geheime Militärbasen, tragen rundenbasierte Kämpfe mit mutierter Fauna, Killerrobotern oder Kriminellen aus und lösen mit Hilfe unserer Fertigkeiten und Attribute zahlreiche Quests. Besonders Letzteres ist im Vergleich zu modernen Rollenspielen kniffliger, was nicht zuletzt am fehlenden Tutorial und dem nicht einstellbaren Schwierigkeitsgrad liegt. Anstatt uns durch Dialogoptionen zu klicken oder genau gezeigt zu bekommen, wo wir welche Gegenstände einsetzen müssen, verlangt uns Wasteland Remastered eigenständiges Denken ab.

Dialoge mit den gut geschriebenen, bunten NPCs finden durch Freitexteingabe statt, und wann wir welche der zahlreichen erlernbaren Fertigkeiten wie Wahrnehmung, Klettern oder Glücksspiel einsetzen, müssen wir selbst entscheiden. Ein Beispiel: Im kleinen Dorf Highpool sollen wir Rex, den entlaufenen Hund des Jungen Bobby, zurückbringen.



Während der ersten Schritte im Ödland dominiert noch wohliger Nostalgie – ein Eindruck, der später zu oft in Frust umschlägt, wenn wir ziellos umhertappen.

Das Fallout vor Fallout

Für viele Rollenspieler ist es der erste Fallout-Teil mit seinem schwarzen Humor, seinem »Mad Max«-Charme und der offenen Welt, der die Postapokalypse in Spielen salonfähig macht. Dabei legen dessen Chefentwickler Brian Fargo und sein Studio Interplay mit dem Rollenspiel Wasteland bereits knapp zehn Jahre vorher den Grundstein für den Erfolg von Fallout. Schon 1988 setzten Fargo und Co. nämlich auf eine frei erkundbare Umgebung und ein komplexes System aus Attributen und Fertigkeiten, mit dem wir unsere Reise durch das namensgebende Ödland zu einer sehr persönlichen machen können.



Dazu fragen wir Bobby zunächst anhand von Schlüsselwörtern, wo er Rex zuletzt gesehen hat. Nach einigem Nachbohren verrät er uns, dass er Rex in einer Höhle versteckt hat. Deren Eingang müssen wir nun erst mal anhand von Hinweisen in der lokalen Kneipe finden und dann einen bestimmten Gegenstand nutzen, um sie betreten zu können. Und all das mit kruden Textbefehlen und ohne irgendwelche Hinweise, wann wo welche Fertigkeit einzusetzen ist.

Sherlock Holmes im Wüstensand

Diese Vorgehensweise erinnert an klassisches Adventure-Gameplay, krankt aber an der unübersichtlichen und unnötig komplizierten Menüführung. Um eine Fertigkeit zu nutzen, müssen wir beispielsweise erst eine Kampfrunde starten, dann den jeweiligen Charakter per Zahl auf dem Keyboard auswählen, die Fertigkeit suchen und aktivieren und schließlich angeben, in welche Richtung auf dem Spielfeld wir die Fähigkeit benutzen wollen. Was erschwerend hinzukommt: Manche Fertigkeiten wie Dietrich haben ei-



Florian Zandt
@zandterbird



»Krieg bleibt immer gleich.« Dieser Satz steht sinnbildlich für die Fallout-Reihe und verdeutlicht, dass sich einige Dinge nie ändern. Egal, wie sehr sich die Menschheit weiterentwickelt. Im Fall von Wasteland Remastered wäre genau diese Veränderung allerdings zwingend nötig gewesen. Denn obwohl die Neuauflage hübscher aussieht, ist der Komfortlevel des Spiels auf dem Niveau der 80er-Jahre hängen geblieben. Für manche Veteranen mag das reizvoll sein, für mich als Spieler im Jahr 2020 ist es einfach nur noch nervig. Das öde Kampfsystem, die komplizierte Menüführung, das maue Sounddesign: Ich hatte mir von einer Neuinterpretation des Ur-Fallout eigentlich mehr erwartet. Wer Wasteland bisher noch überhaupt nicht gespielt hat und den Klassiker der Vollständigkeit halber nachholen möchte, sollte trotzdem zu dieser Variante greifen, alleine wegen der grafischen Aufhübschungen. Meine Empfehlung aber: Wasteland 2 spielen oder auf Wasteland 3 warten und sich unnötigen Frust ersparen.

nen klar definierten Einsatzzweck, manche wie Bürokratie sind enorm schwammig.

Ein weiteres Element, das die Macher fast ohne Änderung aus dem Original übernommen haben, ist das Kampfsystem: Treffen wir auf einen oder mehrere der relativ austauschbaren Gegner, startet eine Kampfrunde. Jedes unserer Party-Mitglieder darf dann eine Aktion ausführen. Zum Beispiel mit der ausgerüsteten Waffe angreifen, dem Gegner ausweichen oder eine Fertigkeit benutzen. In der Theorie klingt das nach taktischen Möglichkeiten, in der Praxis besteht aber so gut wie jede Kampfrunde aus Angriffs-Spam. Immerhin ist das Arsenal umfangreich; von Pistolen über Karabiner, Granaten und Maschinenpistolen bis hin zu Laserwaffen und Raketenwerfern ist alles dabei. Am Balan-



Das Kampfsystem hat zwar spielhistorischen Charme, fühlt sich aber sehr, sehr klobig an.

cing hätten die Entwickler allerdings noch schrauben können. So richten die Pistolen mit Kaliber 9 und Kaliber 45 sehr ähnlichen Schaden an, obwohl die Beschreibung im spielinternen Handbuch dem Kaliber-45-Revolver mehr Wumms zuspricht.

Fan-Service für Ranger-Veteranen

Die wohl größte Anpassung im Vergleich zum Original haben die Entwickler*innen in Sachen Grafik und Audio vorgenommen – mit unterschiedlichem Erfolg. Optisch macht Wasteland Remastered eine sehr gute Figur. Die schon damals animierten Charakterportraits bewegen sich noch flüssiger, und Wasteland-2-Spieler*innen dürfen sich über die Charakterbilder der Ranger Snake Vargas und Angela Deth freuen. Auch die gezeichneten Zwischensequenzen sind detailreich und lassen sich im Tagebuch, in dem auch Infos und Hinweise festgehalten werden, jederzeit wieder abrufen. Die Digitalisierung dieses Handbuchs, das dem Original tatsächlich in Papierform beiliegt, ist ebenso gelungen wie die generelle Aufhübschung des Ödlands. Orte wie die Zitadelle der Wächter oder das halb zerstörte Las Vegas erstrahlen in neuem Glanz und sind an die Optik von Wasteland 2 angelehnt.



Wie man euch sagt, "Geht es in Quartz ziemlich hässlich zu. Eine der größten Wüstenbanden unter der Führung eines Typen namens Ugly zeigt starkes Interesse an, äh, Gemeindegangelegenheiten."

Die handgezeichneten Zwischensequenzen sind hübsch anzusehen und verbreiten viel Endzeit-Atmosphäre, die dazugehörigen Sprecher wirken allerdings amateurhaft.

Doof nur, dass die Nutzeroberfläche nicht auf deutsche Sprache ausgelegt zu sein scheint. Bei Objektbeschreibungen gibt es immer wieder kaputte Umbrüche und in den Kampfsequenzen abenteuerliche Satzkonstruktionen. Ähnlich mau ist das Sounddesign. Die Sprecher in den Cutscenes klingen wie aus der Dose, die Soundeffekte schwanken zwischen unspektakulär und matschig. Immerhin lässt die Musik Retro-Atmosphäre aufkommen, sie allein kann das unausgeglichene Gesamtpaket aber nicht retten. ★

WASTELAND REMASTERED

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 760 / AMD Athlon II X2 245
Geforce GT 520 / Radeon HD 5450
4 GB RAM, 4 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 3570K / AMD Phenom X4 9600
Geforce GTX 750 Ti / Radeon HD 7770
8 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION



👍 detaillierte Charakterportraits 👍 liebevoll gezeichnete Zwischensequenzen 👍 grafisch aufgehübscht
👎 mäßiges Sounddesign 👎 schlechte Sprecher

SPIELDESIGN



👍 kluge Adventure-Elemente 👍 analoges Handbuch ins Digitale überführt 👎 umständliche Menüführung 👎 Gegner zu großen Teilen austauschbar 👎 altbackenes Kampfsystem

BALANCE



👍 keine Sackgassen 👍 faire Verteilung von Autosave-Checkpoints
👎 kein Tutorial 👎 mäßiges Waffen-Balancing
👎 kein Schwierigkeitsgrad wählbar

ATMOSPHERE / STORY



👍 Retro-Atmosphäre 👍 bunte NPCs 👍 interessante Quests
👎 langweilige Hintergrundgeschichte 👎 relativ sterile Spielwelt

UMFANG



👍 weitläufiges Ödland zu erkunden 👍 zahlreiche Fertigkeiten erlernbar 👍 umfangreiches Waffenarsenal 👍 immer etwas zu tun
👎 kaum Wiederspielwert

FAZIT

Halbwegs modernisierte Grafik, antike Spielmechaniken: Mit dieser Neuauflage werden nur nostalgieverklärte Veteranen glücklich.

