

Wasteland 3

WARUM WIR ES BRAUCHEN

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **inXile Entertainment** Termin: **19.5.2020**

Wasteland 3 ist ein Oldschool-Rollenspiel mit Fallout-Charme und damit genau das, was wir suchen.

Von Fabiano Uslenghi

Hui, Colorado ist ja echt übel kalt! Und damit auch nicht unbedingt das, was man sich unter einem Spiel namens Wasteland 3 eigentlich vorstellt. Aber Industrieveteran Bri-

an Fargo und sein Studio inXile haben offensichtlich genug von der atomaren Wüste. Und das ist auch gut so, denn dadurch fühlt sich Wasteland 3 schon von Beginn deutlich frischer an als sein Vorgänger und auch viele andere Spiele in der Postapokalypse. Frisch aber nicht nur, weil es draußen so kalt ist. Woher wir das wissen? Publisher Deep Silver hat uns eine Preview-Version geschickt, mit der wir die ersten Stunden von Wasteland 3

anspielten und euch deshalb verraten können, wieso Wasteland 3 wahrscheinlich genau das ist, was Rollenspiel-Fans mit Endzeit-Faible gerade brauchen.

Weil es zur rechten Zeit kommt

Eigentlich können Rollenspieler das Jahr 2020 sehr optimistisch betrachten. Mit Spielen wie Cyberpunk 2077 und Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2 am Horizont



Postapokalypse ohne Kannibalen? Natürlich nicht! inXile Entertainment weiß, was es hartgesottenen Endzeit-Fans liefern muss.



Auch wenn's draußen kalt ist, die Innenbereiche von Wasteland 3 verströmen zuweilen fast schon so etwas wie Gemütlichkeit.



sind zwei potenzielle Hits ja bereits gesetzt. Doch bis es soweit ist, lässt uns das Jahr ziemlich lange auf dem Trocknen sitzen. Wäre da nicht Wasteland 3. Der Titel erscheint immerhin bereits im Mai und schlägt damit die perfekte Brücke über einen erfahrungsgemäß Release-armen Sommer. Und nicht nur das. Anders als Bloodlines und Cyberpunk bietet Wasteland 3 auch noch Anreize für Oldschool-Rollenspieler. Bis Baldur's Gate 3 nämlich erscheint, wird es noch mindestens ein Jahr dauern, und auch Pathfinder 2 ist erst im Juni 2021 fällig.

Weil es alles bietet, was wir lieben

Wer die Wasteland-Serie kennt, der kennt wohl auch ihre Geschichte. Das erste Wasteland hat Postapokalypse nämlich erst salonfähig gemacht und damit sogar Fallout inspiriert. Doch während Fallout florierte, lag Wasteland bis 2014 still. Als es zurückkam, hatte sich Fallout schon längst vom Oldschool-Gefühl distanziert und mit Bethesda's Hilfe in einen 3D-Open-World-Giganten à la Elder Scrolls gewandelt. Das mag man gut finden, es gibt aber auch eine Menge Spieler, die dem alten Fallout noch nachtrauern. Und für diese Leute ist Wasteland gedacht. Zugleich beweist Wasteland 3, dass Oldschool nicht immer Stagnation bedeuten muss. So spannend Wasteland 2 auch war, ohne Nostalgiebrille wirkte es halt arg altbacken. Der Nachfolger macht das anders. Wasteland 3 greift dank Microsoft im Rücken auf ein deutlich größeres Budget zurück und investiert das in eine moderne Optik, schicke Inszenierung und Vollvertonung. Die Grafik sollte man zwar immer noch nicht mit einem Battlefield 5 vergleichen, doch im



Kämpfe sind zwar dynamischer als im Vorgänger, könnten aber noch mehr Schwung vertragen.

klassischen Rollenspielbereich findet sich bislang kaum etwas Besseres.

Weil es sich für das Szenario lohnt

Wie eingangs schon erwähnt, fühlt sich Wasteland 3 von Beginn an anders an. Manchmal reicht eben schon ein wenig Schnee, um ein ganz anderes Spielgefühl zu erzeugen. Postapokalypse im ewigen Eis, das sieht man einfach nicht sonderlich oft! Zudem haben die Entwickler offenbar auch den Pegel an durchgeknallten Persönlichkeiten etwas nach oben geschraubt. Nicht nur können wir unseren eigenen Charakter wie einen waschechten Psychopathen ankleiden, wir begegnen auch direkt in den ersten Minuten einem Verrückten nach dem anderen. Wobei der schwarze Humor allerdings nicht immer auch ins Schwarze trifft.

Was kann da noch schiefgehen?

Nun wurde recht viel gelobt. Wir müssen aber natürlich auch noch ein wenig Skepsis walten lassen. Insgesamt haben wir ohnehin ja nur etwa vier Stunden im Spiel verbracht und dabei denselben Abschnitt mehrere Male mit diversen Rangern probiert.

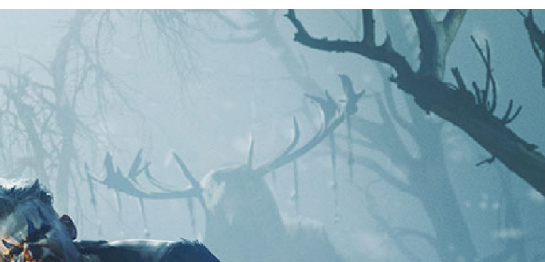
Das macht es schwer, einige der Versprechungen zuverlässig einzuordnen. Etwa sollen unsere Entscheidungen Konsequenzen nach sich ziehen. Wie das aber letztlich aussieht und ob das auch nachvollziehbare, ergo zufriedenstellende Folgen sind, wissen wir nicht. Ähnliches gilt für die Kämpfe. Zwar spielten sich die Gefechte etwas spannender als in Wasteland 2, eine Offenbarung wie bei Divinity: Original Sin erwartet uns aber nicht. Ob sich das im späteren Verlauf mit neuen Fähigkeiten noch ändert? ★



Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Ich bin einer von den Menschen, der wirklich froh über die Renaissance der Oldschool-Rollenspiele ist. Für mich transportieren diese Titel mit ihrer Iso-Optik einfach am besten, was ein Rollenspiel sein sollte. Und diese Renaissance hat sich auch gelohnt, denn sie brachte großartige Spiele wie Divinity: Original Sin 2 oder Pathfinder hervor, und auch Wasteland 2 kann man da guten Gewissens zuzählen. Genauso freue ich mich jetzt aber auch darüber, dass dieses Genre nicht auf der Stelle tritt. Wasteland 3 zeigt, dass die Entwickler wissen, an welchen Stellen CRPGs etwas auf die Sprünge geholfen werden muss. Und das Schönste daran: Auf dem Altar des Fortschritts werden keine Stärken geopfert. Wasteland 3 ist noch immer so tief und durchdacht wie sein Vorgänger, sieht aber jetzt auch noch gut aus. Hoffentlich kann die Geschichte im fertigen Spiel überzeugen und die Welt ihren eigenen Charm vollständig entfalten. Außerdem hoffe ich noch, dass die Kämpfe in Wasteland 3 mit voranschreitender Spieldauer ein wenig an Komplexität gewinnen. Dann hätten sie sogar das Potenzial, einem XCOM 2 Paroli zu bieten. Sollte diese Rechnung vollständig aufgehen, wird Wasteland 3 für mich wohl der erste Rollenspiel-Hit des Jahres.



Wer will, kann sich einen Charakter bauen, den man sonst nur in Splatter-Filmen erwarten würde. Als Typ mit der Axt.