

## Wasteland 3

FIND YOUR  
NEXT  
GAME

## QUANTENSPRUNG

Genre: Rollenspiel Publisher: Deep Silver Entwickler: Inxile Entertainment Termin: 28.8.2020

## Wir haben Wasteland 3 gespielt. Die Microsoft-Übernahme hat dem Rollenspiel nicht geschadet, ganz im Gegenteil!

Von Peter Bathge

Es ist ein spannendes Gedankenexperiment: Was, wenn die Fallout-Serie bis heute dem isometrischen Stil, der klassischen Heldenparty und den rundenbasierten Kämpfen treu geblieben wäre? Nun, dann sähen ihre neuesten Teile wohl wie Wasteland 3 aus und Fans postapokalyptischer Szenarien hätten sich die letzten Jahre nicht maßlos über Fallout 76 ärgern müssen.

Dabei hat Wasteland 3 sogar einen Multiplayer-Koop-Modus, ist grundsätzlich jedoch ein klassisches Singleplayer-Rollenspiel. Aber nicht unbedingt altmodisch! Entwickler Inxile Entertainment konnte dank der Übernahme durch Microsoft mehr Zeit (und Geld) in die Entwicklung stecken. Das Ergebnis ist ein herausgeputztes, modernes 3D-Rollenspiel, das seinem zuweilen behelfsmäßig zusammengeschusterten Vorgänger nicht mehr allzu ähnlich sieht.

### Was macht Wasteland 3 besonders?

Brian Fargo hat einst Wasteland (1988) erfunden – daraus wurde später bei Interplay die Vorlage für Fallout, weil Electronic Arts die Wasteland-Lizenz für einen Nachfolger nicht rausrücken wollte. Inzwischen hat Fargo mit Inxile Entertainment ein neues Studio – und 2014 Wasteland 2 veröffentlicht. Der Nachfol-



Peter Bathge @GameStar\_DE

Die Mail endet bedeutungsschwanger: »Die Preview-Version wird am Mittwoch gelöscht.« Okay, das war wirklich mal eine exklusive Anspielgelegenheit, die extra von den Entwicklern zusammengeschraubte Wasteland-3-Version trug auf Steam sogar den Namen GameStar. Und war nach einer Woche dann auch wie angekündigt wieder im Äther verschwunden. Zum Glück konnte ich einige Anspieledrucke mitnehmen und die haben es in sich: Wasteland 3 ist ein Quantensprung im Vergleich zu Teil 2 und könnte gerade Fallout-Fans der alten Schule wunschlos glücklich machen. Besonders die Kämpfe finde ich spannender als im Vorgänger, was auch am radikal verbesserten Interface liegt. Wo Wasteland 2 den Charme eines Fan-Projekts hatte, wirkt Wasteland 3 professionell und hochwertig. Klasse auch, wie viele Optionen ich in Dialogen habe und welche unterschiedlichen Ergebnisse Entscheidungsmomente liefern.

ger erscheint nun rund zwei Jahre, nachdem Publisher Microsoft das Studio gekauft hat. Im Spiel enthalten sind:

- postapokalyptisches Szenario mit Schnee und Bergen im US-Bundesstaat Colorado
- isometrische Perspektive mit 3D-Umgebungen, zoom- und drehbar
- Rundengefechte mit Aktionspunkten
- Ihr steuert eine Sechser-Gruppe mit bis zu vier selbst erstellten Figuren oder maximal vier Begleiter-NPCs.
- spielerische Freiheit bei Reise über die Weltkarte und Quest-Design
- fünf Fraktionen
- rund 50 Stunden Spielzeit
- Zwei-Spieler-Koop
- ausbaubare Basis

### Für wen ist das interessant?

Ihr seid vor dem Jahr 2000 geboren und ein Rollenspiel ist für euch vor allem eine Gruppenangelegenheit? Dann werdet ihr vieles an Wasteland 3 lieben: die Kameraperspek-

tive, das intensive Inventar- und Charakter-Management, die ausführlichen Dialoge mit Entscheidungsmöglichkeiten, vielleicht sogar die rundenbasierten Kämpfe. Mehrere Stunden lang konnten wir eine fortgeschrittene Beta von Wasteland 3 spielen. Dabei ging es nach dem Einstieg mit der Ankunft der Desert Ranger in Colorado in einem späteren Savegame weiter in einer von Banditen befreiten Stadt. Wir reisten auf der Weltkarte umher, erledigten Quests, kämpften mit und ohne unseren Kodiak-Panzer samt fetter Elektrokanone und entschieden über Leben und Tod einzelner NPCs. Dabei zeichneten sich bereits erste Pro- und Contra-Punkte ab, auf die wir im Test von Wasteland 3 im August genauer eingehen werden. ★



### Pro

- + runderneuertes Kampfsystem mit solider Gegner-KI
- + Gespräche wirken durch Nahansicht und Komplettertonung deutlich lebendiger als noch in Teil 2.
- + packend inszenierter Story-Auftakt
- + tiefgängiges Charaktersystem mit vielen Skills und Perks
- + Dialoge und Quests mit vielen Entscheidungsmöglichkeiten
- + Kodiak-Panzer und gegnerische Bossgegner bringen mehr Wumms ins Gefecht.
- + Komfortfunktionen (Skills wie Schlösser knacken werden automatisch ausgewählt, Sichtlinien im Kampf angezeigt)

### Contra

- teilweise nicht zeitgemäße Animationen und Texturen
- nicht alle Dialoge mit Nahansicht
- keine deutsche Sprachausgabe (nur übersetzte Texte)