Selbst die Wasteland-3-Entwickler haben nicht jede Konsequenz der zahllosen Story-Entscheidungen im Rollenspiel gesehen. Bei GameStar erfahrt ihr, wie viel Aufwand Inxile betreibt, damit sich Dialoge und Welt realistisch anfühlen. Und wie sich das Ende von Fallout 4 und Mass Effect 3 unterscheidet.

Rollenspiel-Design am Beispiel Wasteland 3

WIE INXILE ENTSCHEIDUNGEN ENTSCHEIDET

Was macht spannende Entscheidungen in Rollenspielen aus? Und wie verhindert man, dass die Konsequenzen am Ende enttäuschend gering ausfallen? Wir haben den Autor von Wasteland 3 gefragt. Von Peter Bathge

Wer ist Thomas Beekers?

Thomas Beekers ist Lead Narrative Designer bei Inxile. Vor Wasteland 3 hat er bereits am Vorgänger Wasteland 2, an Torment: Tides of Numenera, Interkosmos und Metamorphosis gearbeitet. Er lebt in Rotterdam in den Niederlanden.

Rollenspieler stehen 2020 und 2021 vor einer schwierigen Entscheidung: Welches neue RPG sollen sie kaufen? Cyberpunk 2077, Elden Ring, Baldur's Gate 3, Vampire: Bloodlines 2, Solasta, Realms Beyond, Biomutant – oder Wasteland 3? Im neuen, Fallout-artigen Postapokalypse-Rollenspiel Wasteland 3 von Inxile Entertainment stehen aber auch noch andere Entscheidungen an, viele davon verbunden mit schwierigen, moralischen Fragen. Der Spieler entscheidet über das Leben von NPCs, die Machtpositionen von Fraktionen und schließlich sogar über die Zukunft des US-Bundesstaats Colorado. Aber wie designt man solche spielerische Freiheit eigentlich?

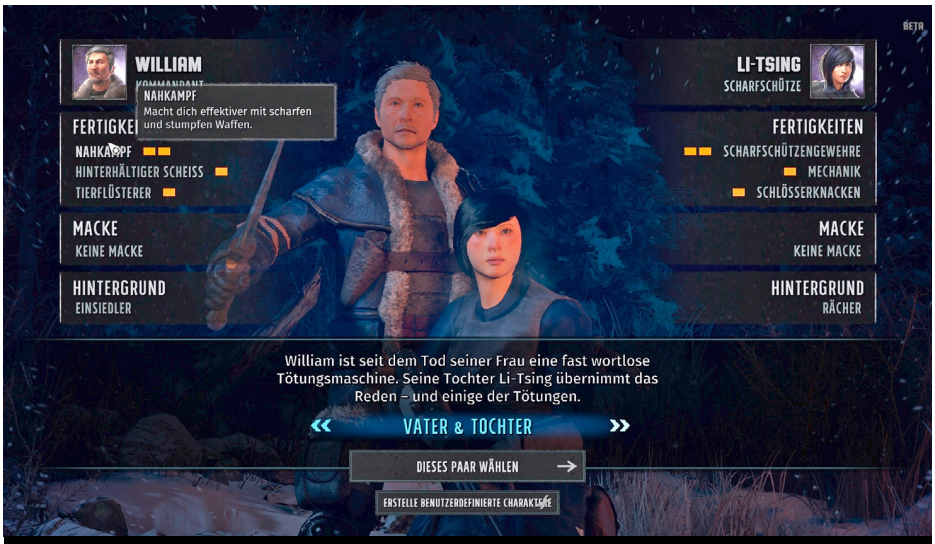
Story- und Quest-Autor Thomas Beekers von Inxile Entertainment berichtet uns, wie Wasteland 3 auf Schattierungen von Grau statt auf ein simples Schwarz-Weiß-Schema setzen will, was gute (und böse) Entscheidungen interessant macht und wie man ein gutes Ende designt. Eines, das anders als in Mass Effect 3 nicht die im Spielverlauf getroffenen Entscheidungen ignoriert. »Es gibt keine Situation am Ende des Spiels, wo wir dir drei Optionen geben und das war es. [...] Eure Entscheidungen über die ganze Spielzeit hinweg nehmen Einfluss darauf, wie Wasteland 3 ausgeht«, verspricht uns Thomas Beekers.

Interessante Entscheidungen

GameStar: Was macht für dich eine interessante Entscheidung in Rollenspielen und in Wasteland 3 speziell aus?
Thomas Beekers: Für die Art Rollenspiele, die wir machen und die ich liebe, sind echte Entscheidungen und Konsequenzen Teil der grundlegenden Definition. Eine Entscheidung oder Wahlmöglichkeit ist dann interessant, wenn es keine ganz offensichtlich richtige oder falsche Antwort auf die Frage gibt, die wir dem Spieler stellen. Wir präsentieren dir eine komplizierte Situation und geben dir alle möglichen Optionen, wie du sie löst. Manchmal sind auch ein paar extreme Verhaltensweisen dabei, aber normalerweise sind es nachvollziehbare Reaktionen. Dazu kommt, dass wir Spieler nicht für ihre Entscheidung bestrafen. Wir nehmen ihn niemals etwas weg, weil uns ihr Verhalten nicht gefällt. Stattdessen öffnet sich ein anderer Pfad und das Spiel geht einfach auf eine andere Weise weiter. Kleine Details machen das Ganze dann noch komplizierter, zum Beispiel wenn einer deiner Begleiter seine Meinung zum Ausdruck bringt.

GameStar: Habt ihr eigentlich ein internes Regelwerk oder eine Art Checkliste, die ihr für die Entscheidungen benutzt? In Pen&Paper-Rollenspielen gibt es zum Beispiel für Spielleiter die Faustregel, dass eine Entscheidung die Gesinnung und die Überzeugungen einer Spielfigur herausfordern sollte.
Thomas Beekers: Wir haben etwas ähnliches. Es geht darum, bewährte Methoden für gutes Quest- und Entscheidungsdesign festzuhalten. Aber das unterscheidet sich von Spiel zu Spiel. Wenn man wie im Pen&Paper die Eckpfeiler seines Charakters bei der Charaktererstellung festlegt, also ihm zum Beispiel eine chaotisch-gute Gesinnung gibt, dann ist das für mich als Schreiber natürlich eine interessante Methode. In Wasteland 3 gibt es so etwas nicht, aber wir haben zum Beispiel die Begleiter mit ihrer eigenen Meinung, wir haben Fraktionen und die Ranger-Basis, die von deinen Entscheidungen beeinflusst wird. Wir benutzen dieselben Werkzeuge wie Obsidian Entertainment. Wir arbeiten sehr eng mit ihnen zusammen, um ihre Dialog-Tools zu benutzen. Die kamen bei ihnen zuletzt in The Outer Worlds zum Einsatz. Sie machen das wie wir: Es geht darum, all deine Möglichkeiten zu identifizieren, von denen du Entscheidungen abhängig machen kannst – Skills, Begleiter, Fraktionen. Und dann musst du dir überlegen, wie du all das in jedem einzelnen Entscheidungsmoment abfragst und beachtest. Das bedeutet nicht, dass jede Entscheidung all diese Faktoren wie bei einer Checkliste abhaken muss. Ich muss mir einfach all dessen bewusst sein, wenn ich eine Entscheidung erstelle – und das wählen, was sich für mich in diesem Moment am besten anfühlt.

Taktische Rundenkämpfe sind das eine, Wasteland 3 will aber vor allem mit komplexen Quest-Entscheidungen und verzweigten Dialogen punkten.



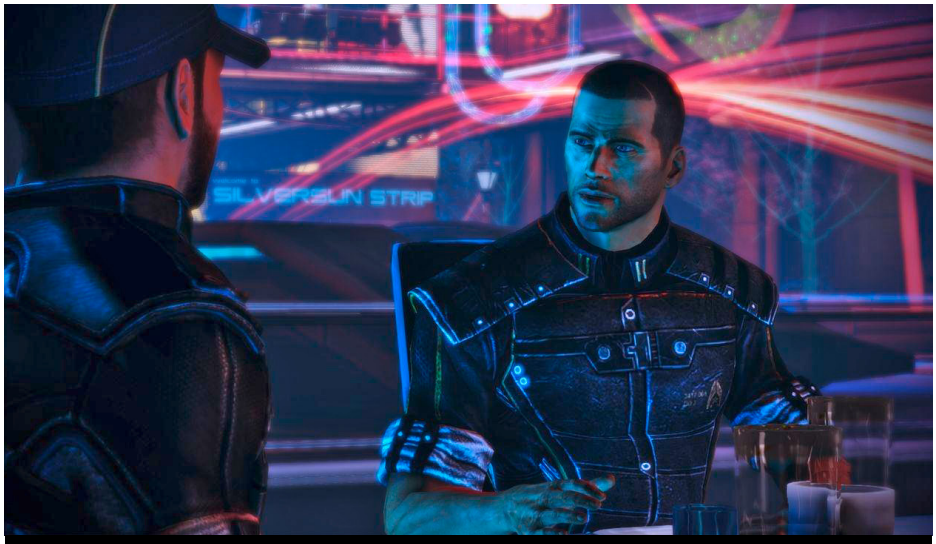
Wasteland 3 lässt euch zu Beginn zwei Figuren selbst erstellen. Danach findet ihr eure anderen Mitstreiter im Spiel. Und die haben ihre eigenen Köpfe.

Die selbstgebauten Charaktere geben in Wasteland 3 keine Widerworte. Vorgefertigte NPCs schalten sich aber in die Dialoge ein und haben auch andere Meinungen.

Gruppenspiel in Wasteland 3

GameStar: Und wie sieht es aus mit NPC-Begleitern in deiner Gruppe, was für eine Rolle spielen die bei Entscheidungen?
Thomas Beekers: Wasteland 3 ist in der Beziehung ein interessanter Fall, weil deine Gruppe immer aus mehreren Charakteren besteht. Du fängst an mit zweien – aber das sind alles Ranger.

In The Witcher 3 meldet sich außer Geralt niemand zu Wort, um dem Spieler die möglichen Konsequenzen einer Entscheidung greifbar zu machen.



Bei Mass Effect spielten die meisten Spieler einen guten Shepard. Nur etwa acht Prozent der Spieler erlebten einen bösen Helden. Warum also überhaupt mehrere Optionen einbauen?

Die erstellt der Spieler selbst und von denen wird dir keiner Widerworte geben, weil das irgendwie seltsam wäre. Aber im Lauf des Abenteuers hast du die Möglichkeit, mehrere Begleiter anzuheuern. Du kannst mit zwei Rangern und vier NPCs spielen oder vier selbst erstellten Figuren und zwei vorgefertigten, das ist ein Mix. Aber diese Begleiter haben alle ihre eigenen Meinungen und ihre eigene Moral – bei manchen sind die sehr stark ausgebildet. Wenn du zum Beispiel einen Polizisten mitnimmst, der als Marshall für Recht und Ordnung gesorgt hat, und dann in seiner Stadt versuchst, Zivilisten zu erschießen, wird er sich natürlich weigern. Wenn du aber darauf beharrst, wird er deine Gruppe schließlich verlassen und sich sogar gegen dich wenden. Jeder Begleiter weist ähnliche Verhaltensweisen auf, das geht los, wenn du ihn in die Party aufnimmst, und geht bis zum Finale so weiter, wo viele deiner Entscheidungen ihre größten Auswirkungen haben werden.

GameStar: Gibt es einen Unterschied im Design, wenn du Entscheidungen für ein Spiel mit einer Gruppe planst im Vergleich zu einem Spiel wie The Witcher 3, bei dem der Spieler nur Geralt kontrolliert? Ist Letzteres vielleicht sogar einfacher?
Thomas Beekers: Ich würde nicht pauschal sagen, dass es einfacher ist, sondern dass jede Variante uns als Entwicklern unterschiedliche Handwerkszeuge gibt. Wenn ich nur mit Geralt arbeiten kann, ist das vielleicht in mancherlei Hinsicht einfacher, aber in anderer auch herausfordernder. Ich habe eben nicht mehrere Stimmen, die sich zu Wort melden und eine andere Meinung von außen einbringen können, wenn ich sie brauche. Das ist das Schöne an NPC-Begleitern, die erlauben uns genau das. Sie können als eine Art Stimme der Vernunft agieren, wenn ich zufällig auf eine Option klicke. Einer meiner Begleiter sagt dann: »Warte mal, wenn du das machst, glaubst du nicht, dass dann jenes passiert?« – »Oh stimmt, das könnte sein.«

GameStar: Geht ihr damit nicht ein großes Risiko ein, wenn es keine unvorhersehbaren Konsequenzen mehr gibt?
Thomas Beekers: Es ist Teil des Designs, ja. Aber um das klarzustellen, wir tragen in dieser Hinsicht nicht extra dick auf. Es ist nicht so, dass bei jeder deiner Entscheidungen ein Begleiter sich meldet und dich warnt, dass etwas Schlechtes passieren könnte. Uns ist es wichtig, dass wir dem Spieler eben nicht jedes Mal haarklein erklären, was geschehen wird – das wäre langweilig. Warum soll man sich entscheiden, wenn man schon vorher den Ausgang kennt? Wir wollen dagegen dafür sorgen, dass sich alle möglichen Ergebnisse sinnvoll aus dem Aufbau einer Quest-Situation ergeben. Wenn ich mich für etwas entscheide und etwas passiert ... also ich nenne mal ein Beispiel: Ich bin in einer Stadt und verhalte mich unhöflich zu mehreren Anwohnern. Am Ende stellt sich heraus, dass mein Verhalten beobachtet wurde und ich dafür am Ende beurteilt werde. Und diese Bewertung fällt nicht eben positiv aus, weil ich die ganze Zeit ein ziemlicher Arsch war. Wir hoffen, dass die Spieler in dieser Situation nicht sagen: »Ich konnte nicht ahnen, dass das passiert!« Stattdessen sollten sie fluchen und sich erinnern: »Ah, Mist, das ergibt tatsächlich Sinn. Jetzt, wo ich darüber nachdenke, hat mir das Spiel gesagt, dass das passieren könnte. Es ist eine logische Folge meiner Taten.« Was nach einer Entscheidung passiert, sollte niemals komplett unvorhersehbar sein. Aber es wird natürlich dennoch Situationen in Wasteland 3 geben, wo man als Spieler überrascht wird.

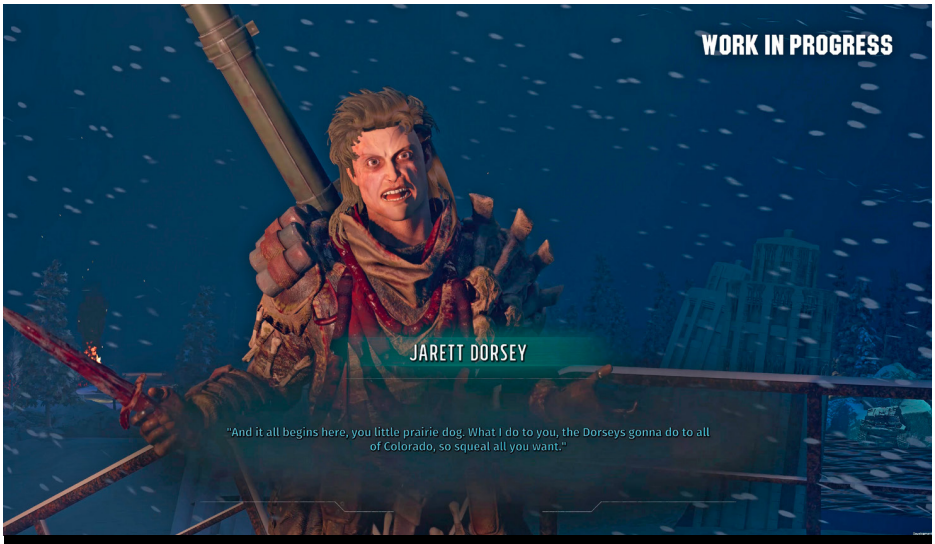
Gut gegen Böse

GameStar: Bioware hat einmal verraten, dass 92 Prozent aller Mass-Effect-Spieler die guten Paragon-Optionen in Dialogen gewählt haben. Kannst du das bestätigen und ist es dann nicht ein ziemlich unnötiger Aufwand für Entwickler, böse Entscheidungsmöglichkeiten einzubauen?
Thomas Beekers: Das ist absolut wahr. Die meisten Leute wählen nicht die böse Option, sie neigen dazu, sich klassisch gut zu entscheiden. Hier bei Inxile ist es Teil unserer Designphilosophie, viel Arbeit in die Reaktion auf Randerscheinungen und sehr spezifische Spielerentscheidungen zu stecken. Dabei sind wir uns bewusst, dass das Ergebnis nur von vielleicht fünf Prozent aller Spieler jemals gesehen wird. Und das ist für uns okay, nicht jeder Spieler muss alles sehen, das ist ohnehin praktisch unmöglich. Wir als Entwickler haben nicht alles im Spiel gesehen, dafür ist es zu groß und komplex. Stattdessen wollen wir sicherstellen, dass das Spiel wirklich auf solche Entscheidungen abseits des Mainstreams reagiert und sie ernst nimmt. Es

soll einen echten Pfad durch das Spiel auf Basis dieser Entscheidungen bieten und sich befriedigend anfühlen.

Was die guten Entscheidungen angeht: Es ist ein Unterschied, ob ich zu den 90 Prozent gehöre, die sich dafür entscheiden, oder ob mich das Spiel dazu zwingt, gut zu sein. Wenn ich dazu gezwungen werde, ist es nicht interessant. Wenn ich mich dafür entscheide, gut zu sein, obwohl das Spiel mir legitime andere Wahlmöglichkeiten bietet, verleiht das meinen Entscheidungen mehr Bedeutung. Selbst wenn ich niemals eine böse Option wähle. Wenn ich das Spiel teste und ein paar harsche Entscheidungen treffe, dann ist es wirklich befriedigend zu sehen, wenn mich das Spiel wissen lässt: »Hey, ich habe das gesehen. Hier sind die Konsequenzen deiner Taten.« Manchmal beeinflusst das lediglich, wie jemand mit dir spricht, manchmal gibt dir ein Händler einen Rabatt oder will nicht mehr mit dir verhandeln. Wir wissen, dass es Wahlmöglichkeiten geben wird, für die sich kaum jemand entscheidet. Aber wenn doch, dann ist es wichtig, dass das Spiel diese Entscheidung anerkennt und darauf basierend weitergeht.

Der Patriarch ist eine der Schlüsselfiguren von Wasteland 3. Seine Methoden sind rabiat, seine Ziele aber ehrbar. Die Desert Rangers gehen eine wackelige Allianz mit ihm ein.



Die Dialoge in Wasteland 3 sind sehr komplex und fragen viele Variablen wie bestimmte Skills, aber auch die Vorgeschichte eures Charakters ab.

GameStar: Oftmals wirkt böses Verhalten in Spielen wie eine nachträglich eingebaute Option oder ist sehr skurril, fast schon comichaft. Wie wollt ihr es in Wasteland 3 besser machen?

Thomas Beekers: In vielen Spielen neigt die böse Option dazu, ein Witz zu sein, erst recht in der Frühzeit der Rollenspiele. Das war nicht immer eine voll ausgearbeitete Route durch das Spiel, sondern eher etwas, das man ausprobiert und anschließend einen alten Spielstand geladen hat. Wir versuchen das zu vermeiden. Bei unseren bösen Entscheidungen geht es immer darum, ein nachvollziehbares Ziel zu erreichen, aber du hast einen eher brutalen und einen eher freundlichen Weg, es zu erreichen. Die brutale Option ist in diesem Fall der böse Weg, aber es fühlt sich legitim an und manchmal ist sie auch der beste Weg. Wasteland 3 spielt in einer harschen Welt. Es kann natürlich Dialogoptionen geben, die nur dazu da sind, den Spieler zu amüsieren. Wenn man einen Charakter zum Beispiel unnötig hart beschimpft, das ist eine legitime Option im Spiel, weil es ja auch zulässig im echten Leben ist. Das heißt natürlich nicht, dass es immer die beste Option ist. Unser Setting hilft uns hier. Wasteland 3 ist ein postapokalyptisches Spiel und in seiner Welt dreht sich alles um Grauschattierungen. Im Hauptkonflikt der Geschichte erklären wir als Entwickler nicht die eine Seite zu den Guten und die andere zu den Bösen und fragen den Spieler, für wen er sich entscheidet. Wir stellen euch zwei Menschen vor, die ehrlich gesagt mehr oder weniger das gleiche Ziel haben, aber ihre Methoden, um dies zu erreichen, unterscheiden sich sehr stark. Du kannst eine Meinung zu diesen Methoden haben, die eine dann naiv nennen und die andere brutal, und dich darauf basierend für eine der beiden Seiten entscheiden. In meinen Augen basieren auch viele der kleineren Entscheidungen im Spiel auf demselben Prinzip. Am Ende gibt es immer ein erstrebenswertes Ziel, das viele unterschiedliche Formen annehmen kann: Es kann darum gehen, Menschen zu helfen, aber auch das Erfüllen deiner Mission. Der Patriarch von Colorado will von dir, dass du seine Kinder zu ihm bringst. Aber dabei musst du dich vielleicht entscheiden, ob du deine eigentliche Mission verrätst [die sich um Arizona dreht, Anm. d. Red.]. Gleichzeitig kann es sein, dass du etwas wirklich Böses anstellen musst, um dich einer Gruppe anzuschließen und so Zugang zu einem der Kinder des Patriarchen zu erhalten. Ist das eine typisch böse Entscheidung? Ich finde nicht, weil sich die Charaktermotivation sehr natürlich anfühlt. Es ergibt Sinn, dass du dich so entscheidest, weil du das Leben der Leute in Arizona abwägen musst gegen das der Menschen, die in Colorado leben. Gut und Böse oder Schwarz und Weiß sind meiner Meinung nach nicht einmal passende Beschreibungen für solche Entscheidungen. Es ist eher eine Skala aus Graustufen.

GameStar: Und wie stellt ihr sicher, dass bestimmte Entscheidungen das Spiel nicht viel einfacher oder schwerer machen? Beispielsweise wenn man einen der für die Story relevanten NPCs tötet (das geht in Wasteland 3) und dann nicht mehr die damit verbundenen Aufträge erledigen kann.

Thomas Beekers: Das ist schwer und wenn ich ganz ehrlich bin, dann ist meine Antwort: Wir sorgen eben nicht dafür, dass es ausbalanciert ist. Wasteland 3 ist ein Rollenspiel, in dem du die Entscheidungen triffst und in dem du dann auch mit den Konsequenzen leben musst. Wenn du etwas anstellst, das jeden einzelnen Händler im Spiel gegen dich aufbringt, du keine Munition mehr kaufen kannst und deshalb ein großes Problem im

Der Abschnitt des Colorado-Plateaus wiederum gehört zur Navajo Nation, dem größten Native-Americans-Reservat.

Kein wirkliches Happy End: Wasteland 3 ist eine düstere Zukunftsvision und wird am Ende nicht verkitschen. Es wird keinen idealen Lösungsweg für das Spiel geben.

Wenn ihr gegen die Gippers in Denver, Colorado kämpft, verschießt die riesige Statue von Ronald Reagan Laserstrahlen aus ihren Augen. Kein Witz.

Spielverlauf hast, ist das für uns kein Balancing-Problem. Du hast dich so entschieden – und das ist Teil der Konsequenzen. Also ja, es gibt Entscheidungen, die das Spiel härter oder einfacher machen – für uns ist das einfach Teil des Spiels.

Warum Rollenspiele besonders komplex sind

GameStar: Immer mehr Spiele geben einem Entscheidungsmöglichkeiten und versprechen, dass die sich spürbar auf die Story auswirken. Telltale Games etwa hat mit The Walking Dead und den Quasi-Nachfolgern aber gezeigt, dass die Unterschiede dabei oft marginal oder Kosmetik sind. Wie kann man jenseits dieser oberflächlichen Veränderungen als Entwickler wirklich unterschiedliche Spielerlebnisse erzeugen?
Thomas Beekers: Ein offensichtlicher Unterschied [der Telltale-Spiele, Anm. d. Red.] zu Rollenspielen ist natürlich, dass diese systematischer aufgebaut sind und mehr Gameplay-Mechaniken besitzen. Das gibt uns deutlich mehr Wege, um den Spieler zu belohnen und seinen Pfad auszuweiten. Wir können ihm unterschiedliche Gegenstände oder Zugang zu verschiedenen Händlern geben, das sind ziemlich signifikante Konsequenzen. Aber auch, wenn wir nur von der Story sprechen, haben wir in Wasteland 3 immer zwei Ebenen. Es gibt die eine Ebene, wo die Welt dich quasi beobachtet. Viele meiner Entscheidungen verändern, wie die Leute mit mir sprechen – das ist etwas, das ich jetzt mal »ästhetische Reaktivität« nenne. Das klingt erstmal wenig aufwendig, aber wir nutzen das sehr viel und es ist ein Haufen Arbeit für uns als Entwickler. Aber dieser Aufwand lohnt sich, weil er beim Spieler den Eindruck erweckt, dass es sich um eine lebendige Welt handelt.

Bei komplexen Rollenspielen hast du aber auch eine zweite Ebene, bei der sich die Welt verändert. Ich kann die Akteure einer bestimmten Szene verändern. Auf Basis der Entscheidungen des Spielers wird eine ganze Region plötzlich von einer anderen Fraktion beherrscht. Und das hat dann Auswirkungen, wie Händler dieser Fraktion auf den Spieler reagieren. Für mich ist das Großartige an Rollenspielen, die so komplex wie Wasteland 3 sind, dass wir beide Methoden optimal nutzen können. Das ist eine besondere Stärke von Rollenspielen und mit ein Grund, warum ich dieses Genre liebe.

GameStar: Wie genau plant ihr denn die ganzen Entscheidungen?
Thomas Beekers: Da kommen die erwähnten Obsidian-Tools ins Spiel, die wir und theoretisch auch andere Microsoft-Studios jetzt nutzen können: Die geben uns mehr technische Möglichkeiten, verzweigte, komplexe Handlungsverläufe anzulegen. Zuvor mussten wir die alle per Hand planen. Das verwandelte sich sehr schnell in einen Albtraum. Jetzt haben wir Mittel und Wege, alles zu verfolgen: globale Veränderungen, verzweigte Quest-Strukturen, all das.
Obsidians Tools haben wir bereits bei Torment: Tides of Numenera benutzt, bevor Inxile und Obsidian beide zu einem Xbox Game Studio wurden. Das lag einfach daran, dass [Inxiles Chef] Brian Fargo eine sehr lange Geschichte mit den Obsidian-Gründern hat. Sie haben schon damals bei Interplay zusammengearbeitet. Unsere Firmen waren immer schon gute Freunde.

GameStar: Und wie komplex wird so ein Quest-Plan?
Thomas Beekers: Unsere komplexeste Quest ist so groß, dass sie nicht mehr auf einen Bildschirm passt. Es wird ziemlich kompliziert. Ich kann keine konkrete Zahl nennen, es ist mehr ein großer, sich verzweigender Baum, der sich von oben nach unten immer feiner verästelt. Und natürlich vervielfacht sich alles, je tiefer du gehst. Wenn ich bei der ersten Entscheidung drei Auswahloptionen habe und jede davon darunter wieder drei Wege hat, wird die Gesamtzahl sehr schnell immer größer.

GameStar: Blick zurück: Wie würdest du die Komplexität von Wasteland 3 mit Teil 2 vergleichen?
Thomas Beekers: Ich bin am Anfang der Entwicklung von Wasteland 2 zu Inxile gewechselt, nicht lange nach der Kickstarter-Kampagne. Wasteland 3 ist mit weitem Abstand das komplexeste Rollenspiel, an dem ich hier gearbeitet habe. Jede unserer Quest verzweigt sich in der ein oder anderen Art. Wasteland 2 war ein bisschen grobkörniger. Beim Nachfolger haben wir alles verfeinert. Das ist sowohl den Tools zu verdanken, die wir nun haben, als auch der zusätzlichen Zeit. Der Kauf des Studios durch Microsoft hat uns sehr viel mehr Zeit beschert, um an diesem Spiel zu arbeiten und auch mal zu einer Quest zurückzukehren. Gutes Quest-Design ist ein schrittweiser Prozess. Man darf sich das nicht vorstellen, dass ich eine perfekte Quest auf dem Papier erstelle und jeder damit zufrieden ist. Ich muss sie

 Ronald Reagan war von 1981 bis 1989 Präsident der USA. Zuvor war er unter anderem Radiomoderator und Schauspieler.

spielen, um zu erkennen, ob wir eine offensichtliche Entscheidungsmöglichkeit vergessen haben. Zum Beispiel bittet dich eine Fraktion darum, ihnen bei der Übernahme eines Gebiets zu helfen. Ich habe das auf dem Papier designt und mir die verschiedenen Wege ausgedacht, auf denen du ihnen helfen kannst. Aber dann fragt mich der erste Level-Designer, der das Ganze im Spiel umsetzen soll: »Aber was ist, wenn ich mich einfach umdrehe und meinen Auftraggeber erschieße?« Das ist eine zulässige Entscheidung in unserem Spiel und ich muss sicherstellen, dass das Spiel darauf in einer logischen Art und Weise reagiert.

Gegen wen ihr in Wasteland 3 kämpft, bestimmt ihr mit euren Entscheidungen oftmals selbst.

Was besser werden soll

GameStar: Es gibt ja mehrere Fraktionen in Wasteland 3. Musst du dich denn einer davon anschließen und was für Auswirkungen hat das auf das Ende?
Thomas Beekers: Nein, wir haben keine derartige Struktur, bei der du dich einer Fraktion anschließen musst und das über deine Endsequenz entscheidet. Dein Ende ist sowohl frei als auch sehr kompliziert, da Entscheidungen über die ganze Spielzeit hinweg Einfluss darauf nehmen, wie das Spiel ausgeht. Es gibt keine Situation am Ende des Spiels, wo wir dir drei Optionen geben und das war es. Wir haben eine ganze Tabelle mit vielen hundert Notizen, die über die Konsequenzen von jeder wichtigen Entscheidung auf das Ende informieren.

Am Ende von Fallout 4 verlangen die vier Fraktionen wie die Railroad oder die Synths, dass der Spieler zwei andere Gruppierungen restlos auslöscht.

GameStar: Und gibt es in Wasteland 3 eigentlich auch eine Art Happy End, bei dem schließlich alle Fraktionen in Frieden zusammenleben? Gibt es einen idealen Lösungsweg für das Spiel?
Thomas Beekers: Ich glaube nicht, dass es ein Ende gibt, bei dem alle Charaktere im Spiel glücklich und am Leben sind. Es ist ein postapokalyptisches Szenario, brutal und harsch. In unserer Endsequenzen-Matrix kannst du auf jeden Fall bessere Enden bekommen, wenn du darauf hinarbeitest. Aber manchmal ist »besser« auch Ansichtssache. Wer ist deiner Meinung nach besser dafür geeignet, Colorado in Zukunft anzuführen? Wie kannst du deine Mission, die Ranger in Arizona zu unterstützen, deiner Meinung nach am besten erfüllen? Es gibt auf jeden Fall ein paar Enden, die sich so anfühlen, als ob du deine Mission nicht ganz erfüllt hast, und das Spiel wird dir das auch sagen. Die Mehrheit der Ergebnisse befinden sich in dieser Gruppe: Kein Totalausfall, aber auch kein Happy End, sondern irgendwo dazwischen. So wie es auch oft in der Realität ist. Du kannst niemals alle glücklich machen und alles geht bestens aus. In vielerlei Hinsicht spiegelt Wasteland 3 also die Realität wieder.

GameStar: Kannst du uns noch mehr darüber erzählen, wie man in Wasteland 3 mit den Fraktionen zusammenarbeitet und was das für Auswirkungen hat auf das Spielererlebnis hat?
Thomas Beekers: Die Fraktionen sind für uns kein großer mechanischer Teil des Gameplays, sie sind vor allem wichtig für die Handlung. Es gibt diese großen Gruppen, die in der Welt existieren, und die Skala, die in deinem Charakterbildschirm Auskunft über deine Beziehung zu den Fraktionen gibt, gibt Auskunft darüber, wie du dich in der Geschichte entschieden hast. Wenn ich in Denver die Gippers treffe [durchgeknallte religiöse Fanatiker, die eine sprechende Riesenstatue des ehemaligen US-Präsidenten Ronald Reagan verehren], kann ich ihnen helfen oder mich gegen sie stellen. Diese Entscheidung ist der größte Faktor, der über meine Beliebtheit bei ihnen entscheidet. Ich kann sie nicht betrügen und trotzdem noch Freunde mit ihnen werden.

Wie es nach Wasteland 3 weitergeht

GameStar: Noch mal zurück zu Daten und Statistiken: Habt ihr eigentlich Daten der Spieler aus Wasteland 2, die euch dabei helfen, den Nachfolger besser zu machen?
Thomas Beekers: Bei Wasteland 2 hatten wir keine gute Möglichkeit, Messungen vorzunehmen. Unser Design basiert oft darauf, das zu machen, was wir selbst als große Rollenspielfans lieben und gerne spielen würden. Aber das ist natürlich keine perfekte Methode. Wasteland 2 wurde per Kickstarter finanziert, wir standen daher sehr stark im Austausch mit der Community und haben viel Feedback von Spielern bekommen, nachdem die Early-Access-Version veröffentlicht wurde. Wir hatten aber keine Telemetrie. Wir haben jedoch mit anderen Entwicklern geredet, die diese Daten sammeln, und greifen auf Daten zurück, die öffentlich sind. Wir blicken aber auch mit Spannung auf den Release von Wasteland 3. Denn mit dem größeren Umfang und den fortschrittlicheren Tools haben wir uns auch das Ziel gesetzt, bei diesem Spiel die erwähnte Telemetrie sammeln zu können. Die Daten wollen wir dann nutzten, um die nächsten Inxile-Spiele zu verbessern. ★

Der Name der Gippers leitet sich von einem Spitznamen Reagans ab, den er wegen einer Filmrolle verpasst bekam.