

## Wasteland 3

## FALLOUTS ERBE



GameStar  
Gold-Award



GameStar  
für Spieldesign



GameStar  
für Umfang

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Inxile Entertainment**

Termin: **28.8.2020** Sprache: **Englisch, deutsche Texte** USK: **ab 18 Jahren**

Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam, Microsoft Store), nein (GOG.com)** Enthalten in: **Xbox Game Pass PC**

## Polierter als der Vorgänger und schön groß: Wasteland 3 zeigt sich von seiner besten Seite.

Von Peter Bathge

Nicht einmal Santa Claus ist Wasteland 3 heilig, wie wir bei einem Besuch in seiner von verklavten Elfen bevölkerten Werkstatt herausfinden. Klar, das neue Rollenspiel von Inxile Entertainment nimmt sich nicht immer sonderlich ernst. Der 1,20 Meter große Schlossermeister in meiner Heldengruppe kann das bestätigen, und meine selbstmordgefährdete Auto-KI würde ihm zustimmen. Doch Wasteland 3 ist mehr als ein Spiel gewordener Witz, der Serien und Filme der 80er- und 90er-Jahre zitiert. Es ist ein riesiges, spannendes Rollenspiel, das für viele unterhaltsame Abende sorgt, euch dabei knifflige Entscheidungen abverlangt und die größten Schwächen des Vorgängers ausbügelt. Dabei gelingt es Wasteland 3 endlich, den Rivalen Fallout als postapokalyptisches Rollenspiel Nummer eins abzulösen.

### Eine Familienangelegenheit

In vielerlei Hinsicht gibt sich Wasteland 3 betont klassisch. Es ist ein Party-Rollenspiel vom alten Schlag; aus der isometrischen Perspektive kommandiert ihr eine Gruppe von sechs Rangern durch Colorado. In dem herrschen nach einem Atomkrieg apokalyptische Zustände, gewalttätige Gangs verbreiten Angst und Schrecken, es gibt Killerroboter und Kannibalen. Ihr verkörpert die Gesetzeshüter der Desert Ranger, die nach den Ereignissen von Wasteland 2 aus Arizona geflüchtet sind und beim sogenannten Patriarchen um Hilfe bitten. Doch ist der alte Mann wirklich nur ein wohlwollender Diktator oder sind seine Methoden zum Schutz der Bevölkerung genauso brutal wie die der anderen Fraktionen?

Die Story fängt gemächlich an und betraut euch mit dem Finden und Ausschalten (oder Verhaften) der drei Patriarchen-Kinder. Nach etwa zehn Stunden öffnet sich der anfangs recht lineare Spielverlauf, und es kommt zu einigen Wendungen, bis ihr schließlich das Schicksal ganz Colorados in euren Händen haltet. Das ist solide erzählt und spannend, aber nicht ganz so dramatisch wie bei Storyschwergezeiten à la Mass Effect oder The Witcher 3.

Dabei setzt Wasteland 3 auf eine Entscheidungsvielfalt mit moralischen Zwickmühlen, die The Witcher 3 in nichts nachstehen. Wie ihr bestimmte Probleme angeht und auf wessen Seite ihr euch schlagt, hat gravierende Konsequenzen. Die zahlreichen Verästelungen (Wem helft ihr? Wie macht ihr das? Wen tötet ihr?) resultieren in einem Schlussakt, der entsprechend eurer Entscheidungen gänzlich

unterschiedlich ablaufen kann. Ein Rufsystem bewertet eure Aktionen und lässt euch in der Gunst von sieben Fraktionen steigen – oder fallen. Mit zunehmender Spielzeit schafft ihr euch so Freunde und Feinde – das hat Konsequenzen bei späteren Treffen. Außerdem steigt der Ruhm eurer Ranger, bis schließlich sogar manche Gegner Reißaus vor euch nehmen. Wasteland 3 schafft es damit, den Einfluss eurer Taten auf die Welt abzubilden.

Entsprechend befriedigend ist dann auch die Endsequenz, die jede noch so kleine Entscheidung aufgreift und euch erbarmungslos vor Augen führt, wie ihr damit das Ödland und seine Bewohner verändert habt. Dabei gibt's kein Gut-Böse-Schema oder perfekte Lösungen. Oft müsst ihr euch zwischen zwei Übeln entscheiden oder verbaut euch Zugang zu bestimmten Quests, Belohnungen und sogar Gefährten. Brutale Vorgehensweisen sind ebenso möglich wie gute Taten. Entsprechend hoch ist der Wiederpielwert. Aber wer Wasteland 3 mehrmals durchspielen will, sollte viel Zeit einplanen: Bereits ein Durchlauf benötigt zwischen 40 und 60 Stunden. Gute Nachrichten: Langweilig wird einem dabei nie.

### Klassisches Rollenspiel, perfekt umgesetzt

Zu Spielbeginn erstellt ihr zwei Helden selbst, im Spielverlauf schließen sich euch acht NPC-Gefährten an. Eure Gruppe darf aus maximal sechs Mitgliedern bestehen, bis zu vier davon können aus dem Charaktereditor stammen. So lassen sich die Fähigkeiten der Helden besonders gut aufeinander abstimmen. Bei Stufenaufstiegen steigert ihr Attribute, Skills und Perks. Das ist dank abwechslungsreiche



In Kämpfen wechseln wir auf ein Schachbrettmuster, Gegner und Helden sind abwechselnd am Zug.



Die Geschichte punktet mit abgefahrenen Fraktionen und Figuren, der Plot ist aber Standard.

rer aktiver Fähigkeiten motivierender als im Vorgänger. Wichtig sind Talente wie Sprengstoff, Mechanik, Schlösser knacken oder Überleben: Damit entschärft ihr Fallen oder hackt Computer. Da stets der höchste Talentwert für die gesamte Party gilt, kann man sich gut Spezialisten heranzüchten.

Das Upgradesystem ist vielschichtig und motivierend. Levelaufstiege kommen in einem befriedigenden Rhythmus. Außerdem gibt's im angenehm zu bedienenden Inventar (Filterfunktionen!) noch die Möglichkeit, Waffen und Rüstungen zu modifizieren. Darf's ein Visier fürs Laser-MG sein oder doch lieber eine Heilfunktion in der Panzerhose? Natürlich gibt's Wasteland-typisch auch wieder die Möglichkeit, Toaster zu reparieren, und ein paar andere Geheimnisse und lustige wie nützliche Sammelgegenstände sind ebenfalls im Spiel versteckt. Die Designer hatten merklich Spaß daran, kleine

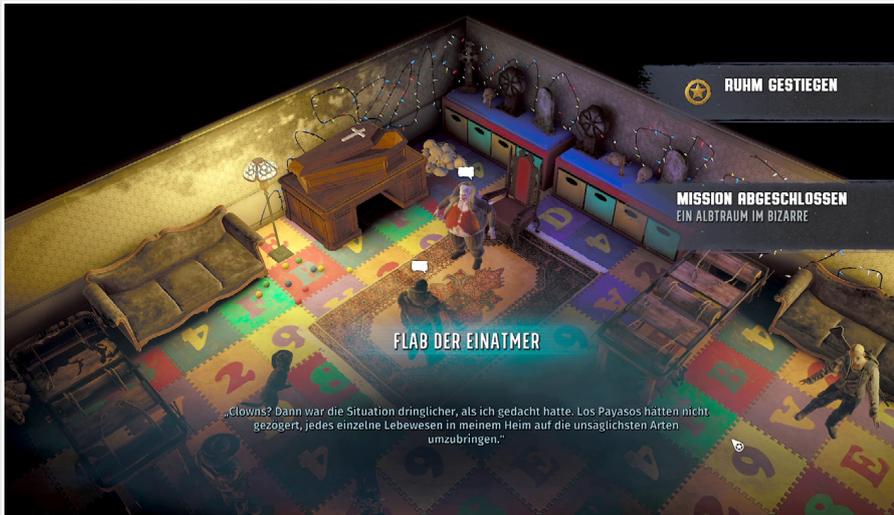
Details ins Spiel einzubauen. Dadurch macht das Erkunden der abgesteckten Levels (eine echte Open World gibt's in Wasteland 3 nicht) sehr viel Spaß, auch wenn ihr überwiegend in tristen Bunkern und verschneiten Regionen unterwegs seid. Optische Abwechslung gibt es kaum.

#### Lass ma' quatschen!

Den Titel Rollenspiel verdient sich Wasteland 3 vor allem in seinen Dialogen. Die gut geschriebenen, oftmals sehr witzigen Gespräche sind diesmal komplett vertont, allerdings gibt es nur englische Sprachausgabe. Die Übersetzung der deutschen Texte ist aber bis auf wenige Ausnahmen gelungen. Toll: Bei jeder Quest und jedem noch so unbedeutenden Dialog gibt es die Möglichkeit, eure Fähigkeiten wie Nerdkram, Überreden oder Erste Hilfe einzusetzen. Dies resultiert manchmal nur in ein paar extra Erfahrungs-



In Wasteland 3 lässt sich jede Figur töten, selbst potenzielle Gefährten wie dieses Gangmitglied.



Genial: Die Monsterarmee verkleidet sich mit Gorilla- und Werwolfmasken. Ihr Anführer ist ein Vampir mit falschen Eckzähnen. Ihre größten Widersacher sind verrückte Clowns.

punkten, sehr oft aber schaltet ihr so alternative Lösungen und Storyverläufe frei.

Die Qualität der Aufträge ist durchweg hoch. Besonders gut hat uns der Umstand gefallen, dass unser Ranger-Hauptquartier im Spielverlauf mit immer mehr Personal verstärkt wird, es kommt zu Konflikten und Nebenquests. So wirkt die Rückkehr ins heimische Lager weniger wie eine Pflichtaufgabe und mehr wie eine spannende Entdeckungsreise. Die Dialoge im Ranger-HQ und anderswo bringen euch allerlei verrückte Charaktere näher; ein Highlight des Spiels. Umso enttäuschender, dass die vorgefertigten Begleiter nur selten über so viel Charme wie der fluchende Papagei Polly oder der Obdachlose Scotchmo verfügen. Wer von Bioware-Rollenspielen gewohnt ist, sich häufig mit seinen Gefährten zu unterhalten, ihnen bei ihren Problemen zu helfen oder gar eine Liebesbeziehung anzufangen, wird

von Wasteland 3 in dieser Beziehung bitter enttäuscht. Apropos Enttäuschung: Von den schicken 3D-Dialogsequenzen gibt es im gesamten Spiel nicht einmal ein Dutzend. Die überwiegende Mehrheit der Gespräche verfolgt ihr aus der isometrischen Perspektive mit einem Minimum an Inszenierung. In Verbindung mit der krümeligen Grafik und den teils grobschlächtigen Texturen ergibt das kein sonderlich schönes Bild.

#### Schrotflinte ins Gesicht

Dafür kann das neue Spiel von Inxile Entertainment (The Bard's Tale 4) mit rundenbasierten Kämpfen punkten, die trotz ihrer Häufigkeit stets taktisch und herausfordernd bleiben. Im direkten Vergleich mit dem Vorgänger aus dem Jahr 2014 fallen eine Reihe von Verbesserungen ins Auge. So spielen sich die Gefechte jetzt flüssiger, die Spezialfähigkeiten sind effizienter, die Waf-

## Der Multiplayer-Modus

Wasteland 3 bietet auch einen Koop-Modus für zwei Spieler. Ihr könnt die komplette Kampagne zu zweit durchspielen und euch dabei die Kontrolle über die Heldengruppe nach Belieben aufteilen. Neben der Möglichkeit, direkt mit einem Freund eine Partie zu beginnen, existiert auch ein Lobby-Browser, um Mitspieler zu suchen. Im Spiel dürfen sich die Charaktere weit voneinander entfernen und zum Beispiel einen Dialog führen, während der Rest der Gruppe kämpft. Gespeicherte Koop-Savegames könnt ihr auch im Solomodus alleine weiterspielen und später erneut für ein Multiplayer-Match öffnen.



## Meinung

Peter Bathge  
@GameStar\_de

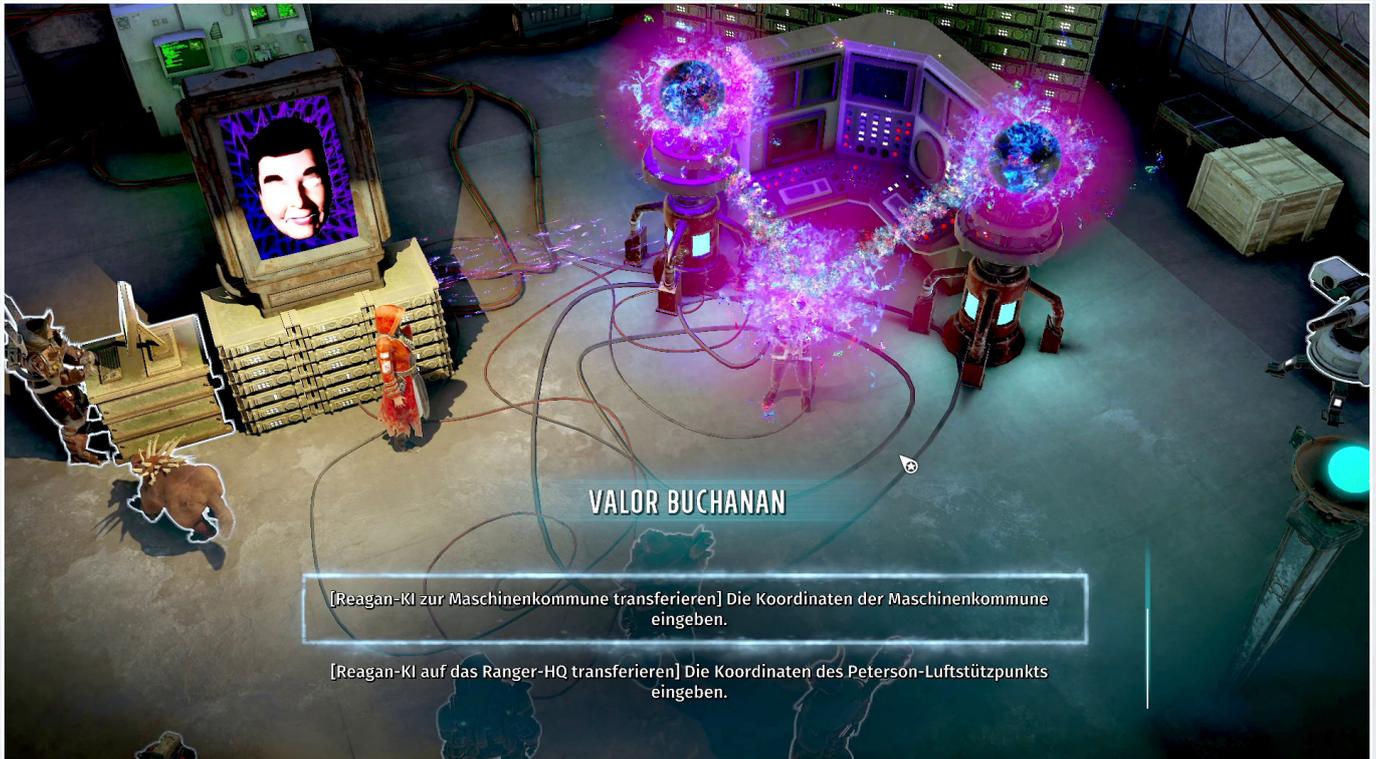


Inxile-Chef Brian Fargo hat sich bei mir entschuldigt! Nicht für Wasteland 3, das ist super, aber für einen Bug, den die Entwickler selbst nie gefunden hätten. Halb so wild, Brian, dieses Rollenspiel ist so umfangreich und komplex, da verzeihe ich kleine Fehler gerne. Es ist ein Wunder, dass das fertige Spiel so wenige Bugs aufweist – da hat das Studio in der Vergangenheit schon ganz andere Sachen abgeliefert. In Zeiten, da die Fallout-Serie in MMO- und Shooter-Gefilde abgedriftet ist, wirkt Wasteland 3 auf mich wie eine herrliche Hommage an Fallout 2. Wasteland 3 ist dabei eine aufpolierte Version des zweiten Teils: Die Quests und kleinen, verrückten Geschichten sind besser in die Story integriert, die Kämpfe machen mir diesmal viel mehr Spaß, und die Präsentation hat durch die Vollvertonung jede Menge Flair gewonnen. Schade nur, dass die aufwändigen Ego-Dialogsequenzen so selten zum Einsatz kommen und die verwendete Unity-Engine des Öfteren an Grenzen stößt. Die Ladezeiten und gelegentlichen Ruckler zehrten zusehends an meinem Nervenkostüm. Das zusammen mit der immer noch nicht perfekten Gegner-KI mag Kritik auf hohem Niveau sein, verhindert aber, dass Wasteland 3 »nur« gut und nicht großartig geworden ist.

fen sowie Gegner abwechslungsreicher, und die Schlachtfelder samt Deckungsmöglichkeiten wirken interessanter.

Der Zufall spielt bei Schaden und Trefferchance eine kleine Rolle, meist ist cleveres Taktieren viel wichtiger als pures Glück. Vor Kampfbeginn bringt ihr euch in Echtzeit in Stellung und könnt den Sichtradius der Feinde studieren, um euch anzuschleichen und den richtigen Zeitpunkt zum Angriff abzupassen. Eure Aktionspunkte gebt ihr anschließend für Bewegung, Angriffe und die Anwendung von Items aus, dann sind die (meist zahlenmäßig überlegenen) Gegner dran. Granaten und verrückte Waffen, die Gegner einfrieren oder schrumpfen lassen, können das Schlachtenglück zu euren Gunsten wenden, von tierischen Begleitern wie einem Cyborg-Huhn ganz zu schweigen. Dank optionalem Friendly Fire und vier Schwierigkeitsgraden, die ihr noch dazu jederzeit ändern könnt, fällt die Balance gelungen aus. Eine Permadeath-Option wird später per Patch nachgeliefert, zurzeit gehen erledigte Verbündete K.O. und müssen innerhalb eines Rundenlimits wiederbelebt werden.

Die Steuerung ist logisch und (fast) immer komfortabel, anfangs irritiert lediglich der Umstand, dass Bewegungsbefehle mit der rechten Maustaste gegeben, interaktive Objekte aber mit links benutzt werden. Gut: Die wenigen Tastatur-Shortcuts lassen sich



In Wasteland 3 steht ihr immer wieder vor kniffligen Entscheidungen. Die haben tatsächlich große Auswirkungen.

auf Wunsch neu belegen, die Menüs sind übersichtlich. Lediglich bei Händlern und Inventar hätten wir uns noch zusätzliche Sortierfunktionen gewünscht, um Waffen etwa weiter nach Schadenswerten und Co. zu sortieren. Denn weil es kein Gewichtslimit gibt, schleppt ihr gegen Ende schon mal mehr als zwei Dutzend Knarren mit euch herum.

#### Kleine KI-Kritik und krasser Kodiak

Auch wenn Wasteland 3 im Vergleich zum Vorgänger viel mehr Laune im Kampf macht, sind die Auseinandersetzungen mit Schlag- und Schusswaffen nicht perfekt. Besonders die KI der Gegner ist verbesserungswürdig. Zwar sind sie um einiges schlauer als früher, aber Flammenwerfertypen brutzeln schon mal einen verbündeten Nahkämpfer, weil der zufällig im Schussfeld steht. Darüber hinaus erschien uns im Test die Fähigkeit, Roboter oder Geschütztürme einzusetzen, als übermächtig, da diese von Feinden stets zuerst angegriffen werden.

Ein nützliches Werkzeug ist auch der Kodiak, euer gepanzerter Truppentransporter. Damit düst ihr nicht nur wie erwähnt auf der Weltkarte herum, ihr könnt ihn auch in etwa 20 Prozent der Kämpfe als siebtes Gruppenmitglied einsetzen. Wohl dem, der vorher in Upgrades für den Kodiak wie Ionenkanone, Mörser oder verstärkte Panzerplatten investiert hat. Als beste Strategie stellt sich jedoch etwas heraus, das auch den meisten Spaß macht: Ihr könnt die meisten Gegner mit dem Kodiak überfahren! Mutanten platzieren dann auf befriedigende Weise, und Roboterskorpione explodieren bildgewaltig.

#### Ist Wasteland 3 bugfrei?

Sowohl Wasteland 2 als auch The Bard's Tale 4 hatten zum Release mit Bugs zu

kämpfen, und auch bei seinem neuen Rollenspiel hat Entwickler Inxile Entertainment der Testversion eine lange Liste an bekannten Fehlern beigelegt, die mit einem Day-One-Patch größtenteils behoben werden sollten. Abstürze gab es im Testzeitraum keine, alle Quests ließen sich regulär beenden, und kleine Glitches hatten keine Auswirkungen auf das Spielerlebnis.

Schwerer wiegen da die Performanceprobleme von Wasteland 3. Die verwendete Unity-Engine kommt bei Kämpfen oder in bestimmten Szenen mit vielen NPCs ins Schwitzen, das Bild ruckelt sekundenlang merklich. Das ist bei der gebotenen Grafikqualität ärgerlich, zumal unser Testrechner (Intel Core i5 8600K mit 16 GB RAM und GeForce RTX 2070) ansonsten keine Probleme mit den höchsten Einstellungen hatte. Ebenfalls nervig: Die Ladezeiten beim Gebietswechsel oder dem Laden eines Spielstands benötigen selbst mit einer SSD zwischen 30 und 60 Sekunden. Da ihr bei einigen Quests (besonders in Colorado Springs) für jeden Schritt mehrere solcher Ladebildschirme ertragen müsst, türmen sich die Wartezeiten im Spielverlauf ganz schön auf.

#### Ein Rollenspiel für Kenner

Wasteland 3 entwickelt die Serie an den richtigen Punkten weiter, aber trotz Microsoft-Übernahme des Studios und längerer Entwicklungszeit ist der raue Charme von Teil 2 erhalten geblieben. Wer sich mit der nicht ganz so detaillierten Optik arrangieren kann, der erlebt aber ein spannendes und motivierendes Endzeit-Rollenspiel. Im virtuellen Colorado gibt es viel zu sehen und zu entdecken, viel zu lachen und viel zu kämpfen. Ihr steht auf klassische Party-Rollenspiele und liebt es, eure Helden immer wei-

ter zu verbessern und dem Ödland mit euren Entscheidungen euren ganz eigenen Stempel aufzudrücken? Dann ist Wasteland 3 für euch das RPG-Highlight des Sommers! ★

## WASTELAND 3

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i5 3.3 GHz / AMD FX-8300  
GeForce GTX 760 / Radeon R7 370  
8 GB RAM, 52 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i7 3770 / AMD Ryzen 5 2400G  
GeForce GTX 1060 / Radeon RX 480  
16 GB RAM, 52 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- 👍 schicke Ego-Dialogsequenzen
- 👍 gute englische Vollvertonung
- 👍 passender Soundtrack
- 👎 kaum optische Abwechslung
- 👎 Gespräche meist aus der Iso-Ansicht

### SPIELDESIGN



- 👍 taktisch fordernde Rundenkämpfe
- 👍 viele Anwendungsmöglichkeiten für Fähigkeiten
- 👍 motivierende Upgradesysteme
- 👎 Gespräche mit vielen Lösungsmöglichkeiten
- 👎 kleine KI-Schwächen

### BALANCE



- 👍 vier Schwierigkeitsgrade
- 👍 sanft ansteigende Lernkurve
- 👍 viele unterschiedliche Spielstile möglich
- 👍 ausführliches Tutorial
- 👎 Türme und Roboterhelfer sind zu stark

### ATMOSPHÄRE / STORY



- 👍 einzigartiger Mix aus düsterer Endzeit und viel Witz
- 👍 Entscheidungen wirken sich aus
- 👍 abgefahrenere Charaktere
- 👍 gute Übersetzung
- 👎 ungenutztes Potenzial bei Hauptgeschichte und Begleitern

### UMFANG



- 👍 mindestens 40 Stunden lang
- 👍 viele Nebenquests
- 👍 hoher Wiederspielwert
- 👍 etliche Geheimnisse und versteckte Details
- 👍 großes Arsenal an Waffen und Rüstungen

### FAZIT

Umfangreiches Rollenspiel mit klassischen Qualitäten und kleinen Technikschwächen.

