

# Hall of Fame

# Wasteland

Schon lange vor Fallout machte ein Rollenspiel die USA zur verstrahlten Einöde. Das Abenteuer war ebenso bitterböse wie wegweisend. Von Christian Schmidt

Auf XL-DVD: Video-Special



Christian Schmidt  
Stellv. Chefredakteur  
christian@gamestar.de

Im Januar saß ich in einem New Yorker Irish Pub zwischen Branchenkollegen, als das Gespräch darauf kam, was man während der Weihnachtsfeiertage gemacht habe. Über das Gesicht des Journalisten mir gegenüber legte sich ein Glanz, der nicht allein von den beträchtlichen Mengen Bier in seinem Bauch herrühren konnte, und er sprach: »Ich habe Wasteland gespielt.« Überrascht jubelte ich auf: »Ich auch!« Da war unverhofft ein Bruder im Geiste gefunden, ein Seelenfreund im kalten New York, inmitten all dem Bier und den unfreundlich starrenden Kollegen! Wie standen die Chancen, dass an einem Tisch gleich zwei Menschen ein 23 Jahre altes Spiel den modernen Blockbustern vorzogen, die sich neben ihren Rechnern stapeln? Ein Spiel zumal, von dem die jüngeren Journalisten im Raum noch nie gehört hatten? Uns wurde warm ums Herz, und wir fühlten uns im Innersten durch ein geweihtes Band verbunden, bis ich drei Minuten später auf die Toilette musste (das Bier!).

Und doch stellte sich heraus, dass es zwischen meinem Wasteland-Verbündeten und mir einen Unterschied gab. Er hatte das Spiel vor 23 Jahren kennen und lieben gelernt. Seitdem, so erzählte er, kehre er immer wieder zu ihm zurück. Ich dagegen

habt Wasteland über Weihnachten zum ersten Mal gespielt, aus historischer Neugierde. Denn Wasteland gilt als geistiger Vater von Fallout. Manche Menschen halten es für das beste Rollenspiel der Welt. Diese Faszination ist heute schwer nachvollziehbar. Mit ihrer 40-jährigen Geschichte haben inzwischen auch Videospiele vergangene Epochen, deren Geist für Nachgeborene nur noch abstrakt zu fassen ist. Wer nicht dabei war, dem erschließt sich nicht, welche Wirkung ein Spiel wie Wasteland auslöste.

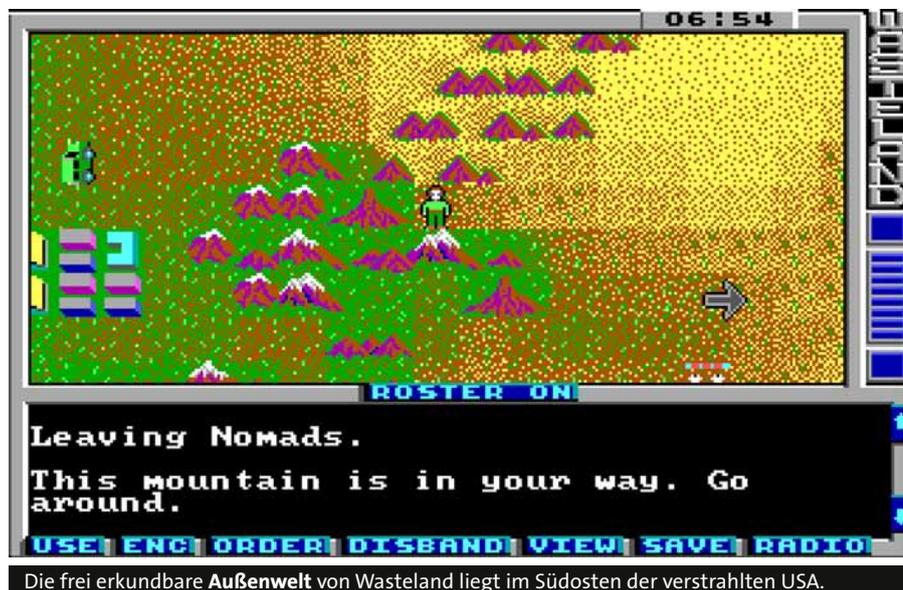
Der US-Publisher Interplay, seinerzeit vier Jahre alt, veröffentlicht Wasteland 1988 auf der technischen Basis des populären, zwei Jahre älteren Fantasy-Rollenspiels The Bard's Tale. Statt in Mittelalter-Dungeons führt es in die atomar zerstörten USA des Jahres 2087 – aus damaliger Sicht 100 Jahre in der Zukunft –, in die Region um Las Vegas. Die Welt von Wasteland ist eine zerfallene, gewalttätige und morbide, sie wirft Spieler von einer skurrilen Situation in die nächste und trotz dem apokalyptischen Elend sarkastischen Humor ab. Im verstrahlten Ödland marodieren Mutanten, vegetieren degenerierte Stammesgemeinschaften, bekriegen sich Banditenclans in Stadtruinen, verschanzen sich Endzeit-Sekten in Tempeln und patrouillieren vergessene Roboter. In dieser zerbrochenen Zivilisation kämpfe ich in einem Moment unter den riesigen Kronen einer Plantage mutierter Broc-

## Deswegen legendär

- ✦ postapokalyptisches Szenario
- ✦ große, frei erkundbare Welt
- ✦ hohe Handlungsfreiheit
- ✦ sarkastischer Humor
- ✦ Spieltexte liegen als Heft bei

coli-Bäume gegen aggressive Opossums, im nächsten werde ich in einem Zelt der Eisenbahn-Nomaden von Frauen und Babys angegriffen. Gerade schwimme ich im Keller des Bluttempels unter dem Feuer von Scharfschützen, kurz darauf sitze ich im Whirlpool eines Casino-Bosses in Las Vegas. Mal tauche ich in ein bizarres Rätsellabyrinth einer Virtual-Reality-Maschine ein, an die ich den abgetrennten Kopf ihres Erbauers angeschlossen habe, tags darauf mache ich mit einem Artilleriegeschütz in Needles wilde Testschüsse und sprengte dabei einen nahegelegenen Imbiss-Stand. »Wollen Sie ... Pommes ... dazu ...?«, röchelt das Mädchen hinter dem Schalter und stirbt.

Die Spieler erstaunt 1988 nicht nur, wie faszinierend ideenreich, wie unvorhersehbar absurd dieses apokalyptische Kuriositätenkabinett ausfällt. Vor allem ist die Welt groß. Auf zwei 5,25-Zoll-SD-Disketten packt Interplay eine nach heutigen Maßstäben sehr überschaubare, damals weitläufige Gegend mit zahlreichen Orten und Städten, die wiederum unzählige Häuser und Keller enthalten. Dazu kommt eine beeindruckende Fülle animierter Charakterportraits. Knappen Speicherplatz spart Interplay bei den Texten ein. Wasteland lagert den größten Teil seiner Beschreibungen auf ein gänzlich altemodisches Medium aus: Papier. Der Packung liegt ein Heft mit 162 nummerierten Abschnitten bei; an vielen Stellen blendet das Spiel schlicht eine Anweisung à la »Lies Kapitel 55« ein, ich blättere nach und erfahre, wie die Bauern des Agrikulturzentrums über ständig neu auftauchendes Ungeziefer fluchen. Auch Passwörter und wichtige Informationen erfährt man über die gedruckten Absätze. Damit Spieler nicht spicken, erzählt das Buch in wild durcheinandergewürfelten Schnipseln gleich zwei Geschichten. Die eine, richtige, handelt von einem Team von Rangern, die ins Ödland ziehen, um dort merkwürdigen Ereignissen auf den Grund





52 Col. John Smith's personnel file flashes up onto the screen. Aside from a large amount of test scores and other data, an occasional paragraph of interest slides by. One that catches your eye reads, in part, "After the confrontation with Finster concerning the shift of Darwin's focus, Smith requested and got a transfer to the Base 2 operation. He remained acting commander until the project's completion in 1995."

53 "Finster forced all the sick ones out, to prevent the spread he said, but it just leaves them to die without help."

54 The Brakeman tells you, "Take this visa card and give it to Head Crusher in Quartz". As the Brakeman passes you the card, the sunlight catches the dove hologram and glints brightly. You slide it into your breast pocket as he turns and leaves without another word.

55 After years of searching you've finally found it. You unfold the piece of parchment paper and read, "When you reach the Martian Base, quickly access the Navigational Laser Center on the left of the entryway and type GWCD."

56 Closer now, you can hear the conversation of the men you saw when you came in. There is a short silence after each man voices his thoughts. They speak of varmints who are impossible to kill. The varmints are stealing their food faster than ever before and they seem to be massing for a major attack. The simple weapons of the farmers are not enough to stop them. They have no idea what to do. One of them jumps as he notices you and they all turn to face you. A stocky man they call Miguel approaches.

57 Head Crusher says, "Thank you. Go to the Atchison's tent and tell them CATERPILLAR."

58 The Martian Commander slithers forward on his coppery-scaled stomach. "So, Rangers, you have found our secret starport." His laughter, hissed quietly and malevolently, crackles through the speaker on his helmet. "It matters not. Our robot warriors have conquered your world. You will now come and be our slaves..."

In solchen Abschnitten ergänzt ein **Textheft** die Handlung von Wasteland, was zugleich als Kopierschutz dient.

zu gehen. Die andere, gefälschte, streut alternative Varianten aller Ereignisse ein und gipfelt in einer Invasion von Außerirdischen. Wer die echte **Wasteland**-Geschichte kennt, dem machen die falschen, oft herrlich witzigen Fragmente großen Spaß. Unerfahrene Querleser führt das Büchlein dagegen an der Nase herum und jubelt ihnen falsche Passwörter unter. Wer die im Spiel eintippt, muss damit rechnen, dass die eigene Mannschaft plötzlich Geschlechtskrankheiten bekommt oder auf einer Bombe hockt.

Dass **Wasteland** das Idealbild eines guten Rollenspiels prägt, dürfte auch am Grad der Freiheit liegen, den es Spielern lässt. Ist der Weg ins Ödland anfangs noch sanft vorgegeben, öffnet sich spätestens nach der dritten Siedlung die ganze Welt. Ab nun muss ich selbst entscheiden, wo ich die nächsten Schritte versuche, und merke auf die harte Tour, wo ich noch nichts verloren habe. **Wastelands** nichtlineare Geschichte (wenn man die Abfolge von Einzelabenteuern überhaupt Geschichte nennen will) bedeutet, dass es überall etwas zu tun gibt; sein talentbasiertes Charactersystem erlaubt für viele Situationen mehrere Lösungen, ob ich

Türen nun sprengt, knackt oder den Schlüssel finde, Codes entschlüsselt oder Elektronik hackt, Gegner bekämpft, umschleicht oder austrickst. Auf der langen Liste der erlernbaren Fähigkeiten finden sich neben Glücksspiel, Fälscherhandwerk und Metallurgie auch abstruse wie »Toaster reparieren« oder »Bürokratie«. **Wasteland** ist kein dialoglastiges Spiel. Aber immerhin haben die Entscheidungen Konsequenzen, nicht immer erfreuliche, und aus manchen Situationen gibt es kein Zurück. Damit muss ich leben, denn es gibt nur einen Speicherstand.

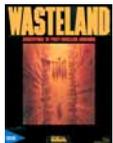
Wer in **Wasteland** vorankommen will, muss Geduld, Sorgfalt und einen Spritzer Leidensfähigkeit mitbringen, denn das Spiel kann hinterhältig und unbarmherzig sein. Einen Großteil der Zeit verbringt man mit den Zufallskämpfen, die alle paar Meter stattfinden und in ihrem Zwang, bis zu sechs Party-Mitgliedern Runde für Runde Anweisungen zu geben und dann die Ergebnisbeschreibung anzuschauen, zu einer zähen Angelegenheit

»Wollen Sie ... Pommes ... dazu ...?«, röchelt das Mädchen und stirbt.

mehr mit **Wasteland** zu tun, aber die Parallelen bei der Atmosphäre sind offensichtlich. Zumal es Rückbezüge gibt: **Fallouts** gefürchtete Todeskrallen erinnern zum Beispiel an die Schattenkralle, und der Running Gag des »Red Ryder«-Luftgewehrs aus allen **Fallout**-Spielern hat seinen Ursprung in **Wasteland**. Die Rechte an **Wasteland** liegen heute beim ehemaligen Interplay-Chef Bryan Fargo, der sie 2003 von Electronic Arts gekauft hat. Seitdem flammen immer mal wieder Gerüchte um ein **Wasteland 2** auf. Gerade haben die Entwickler die Arbeit am Actionspiel **Hunted** abgeschlossen. Womöglich denken sie danach über die Apokalypse nach. CS



## Wasteland Rollenspiel

PUBLISHER	Interplay	
ENTWICKLER	Interplay	
QUELLE	Ebay (ab 25 Euro)	
SPRACHE	Englisch	
HARDWARE	Pentium 60 MHz,	
MINIMUM	16 MB RAM	
SO LÄUFT'S	Wasteland läuft unter neueren Windows-Systemen nur mit DOSBox	

**Fazit** Skurriler, lebendiger Rollenspiel-Klassiker.