

# Wasteland 2

Angeschaut

Genre: Rollenspiel Publisher: Deep Silver Entwickler: inXile (The Bard's Tale, GS 08/05: 67 Punkte)  
Termin: Ende 2013 Status: zu 70 % fertig

[GameStar.de/Quicklink/8158](http://GameStar.de/Quicklink/8158)

Das Kickstarter-Rollenspiel der Fallout-Erfinder liegt voll im Zeitplan. Wir analysieren das Skill-System, begegnen den höflichsten Kannibalen der Welt und wundern uns mit Brian Fargo, warum kein Publisher dieses Projekt wollte. Von Jochen Gebauer

A

Is Brian Fargo im März 2012 dem Beispiel von Tim Schafer folgt und **Wasteland 2** bei Kickstarter ins ungewisse Rennen schickt, ist das seine letzte Chance; er hat alle denkbaren Alternativen erschöpft. Seit zehn Jahren bietet er das postapokalyptische Rollenspiel traditionellen Publishern an, die Reaktionen wären mit »ablehnend« noch höflich umschrieben. Es gibt Meetings, in denen er die Geschichte von **Wasteland** und **Fallout** erzählt, das taktische Rundenkampfsystem im Detail erklärt, die Story vorstellt und am Ende gefragt wird: »Aha, und wie viele Level hat das?« Bei anderen Herstellern sitzen die anwesenden Produzenten mit gesenkten Köpfen am Tisch und sind zu sehr mit ihren Handys beschäftigt, um Fargo überhaupt zuzuhören. Vielleicht haben sie ihn ohnehin nur deshalb eingeladen,

weil sein Name einmal Gewicht hatte, damals, als Interplay unter seiner Führung quasi im Alleingang das Rollenspiel-Genre wiederbelebte, und vielleicht fühlen sie sich dem deplatzierten Anstand verpflichtet, ihn wenigstens eine halbe Stunde reden zu lassen, bevor sie sein Konzept dankend ablehnen.

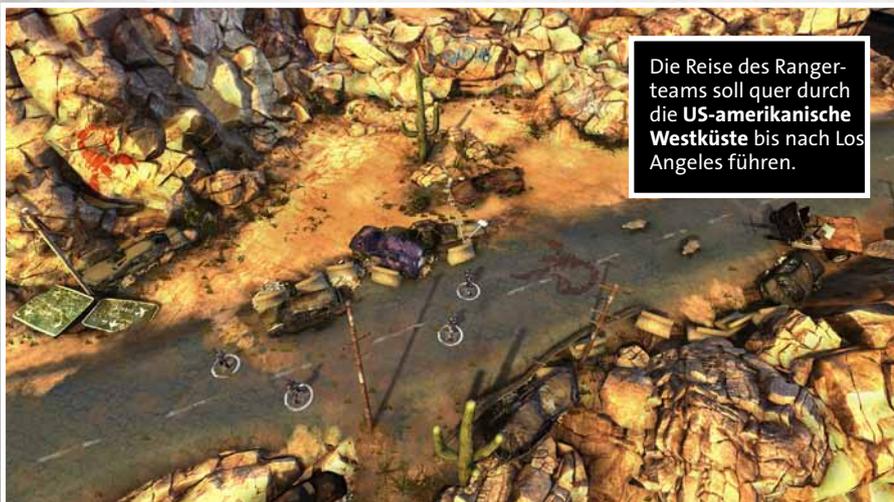
Im Laufe der Jahre wird der Pitch drängender, aber eine echte Chance bekommt Fargo nie. »Ich sagte ihnen, ich habe Teile des kreativen Teams von **Wasteland**, ich habe die Miterfinder von **Fallout**, ich selbst war Produzent bei beiden Titeln, und Bethesda hat gerade ein paar Millionen Exemplare von **Fallout 3** verkauft, besser wird's doch nicht mehr, aber ich kam nicht mal zu dem Punkt, an dem sie norma-

lerweise fragen: Wie viel?« Jetzt also Kickstarter, ein Schuss ins Blaue. Tim Schafer ist gerade dabei, mit seinem **Double Fine Adventure** die Drei-Millionen-Dollar-Marke zu knacken, aber niemand weiß, ob das eine Eintagsfliege oder ein zukunftsfähiges Modell ist. Würde Brian Fargo an einem Pokerturnier teilnehmen, man würde sagen, er wäre »all in«. Wenn die Fans sein Projekt nicht finanzieren, tut's keiner mehr.

Eine echte Chance bekommt Brian Fargo nie

## Brian Fargo

Der Interplay-Gründer machte sich zunächst als Produzent von **The Bard's Tale** und **Wasteland** einen Namen. Später entstand unter seiner Führung das interne Interplay-Studio Black Isle – bekannt für Rollenspiel-Klassiker wie **Fallout 2**, **Planescape: Torment** oder **Icwind Dale**. Im Jahr 2000 verließ Fargo das Unternehmen und gründete inXile. Sein offizieller Titel dort lautet »Leader in exile«.



Die Reise des Ranger-teams soll quer durch die US-amerikanische Westküste bis nach Los Angeles führen.

## ⊕ Stärken

- + blutet Oldschool-Charme
- + tolle Fraktionen
- + komplexes Skill-System

## ⊖ Schwächen

- grafisch unspektakulär
- Hat sich inExile zu viel vorgenommen?



So also sieht das Jahr 2087 aus, wenn im Jahr 1998 ein **globaler Nuklearkrieg** die Erde verwüstet.

Vier Wochen später hat er 2,9 Millionen Dollar gesammelt, nicht ganz so viel wie Tim Schafer, aber rund zwei Millionen mehr, als er ursprünglich veranschlagt hatte. Nach einem Jahr entwickeln sich die beiden Spiele allerdings in verblüffend unterschiedliche Richtungen: Während das inzwischen in **Broken Age** umbenannte Spiel der Double Fine Studios sein Budget nahezu durchgebracht hat, ohne auch nur ansatzweise in einem veröffentlichungsfähigen Zustand zu sein, kann **Wasteland 2** den ursprünglich angepeilten Release-Termin im Oktober zwar auch nicht halten, ist aber trotzdem auf einem guten Weg. »Wir sind beinahe feature complete«, sagt Produzent Chris Keenan und meint, dass ein Großteil der Spielmechaniken implementiert wurden und es jetzt hauptsächlich um das Balancing und das Polieren geht, aktuell arbeitet das rund dreißigköpfige Team an der finalen Version des Benutzerinterface, im Oktober soll die geschlossene Beta-Phase beginnen. Warum also befindet sich **Wasteland 2** in einem offenbar gesunden Zustand, während **Broken Age** in Schwierigkeiten steckt?

»Die Unity-Engine hat uns kolossal geholfen«, erklärt Brian Fargo. »Dabei sind wir ja eigentlich eine Unreal-Firma und kennen die Engine verflüxt gut, aber wenn wir das Spiel in der Unreal-Engine gemacht hätten, dann hätten wir bis jetzt vielleicht die Hälfte der Inhalte geschafft, wenn überhaupt.« Außerdem hat sich Fargo frühzeitig dafür entschieden, lieber externe Tools einzukaufen als teure und mitunter aufwändige interne Lösungen zu entwickeln. »Wir bauen zum Beispiel keine eigenen Leveleditoren, so wie wir das noch bei Fallout gemacht haben. Da draußen gibt's etliche Tools für die Unity-Engine, die uns monatelange Arbeit ersparen, und für 50 oder 100 Dollar zu kriegen sind.« Er ist davon überzeugt, dass dieses in rund zwei Jahren und mit einem vergleichsweise bescheidenen Budget entwickelte **Wasteland 2** problemlos mit ande-

ren komplexen Rollenspielen mithalten kann. »Ich glaube, dass manche Leute überrascht sein werden, wie groß das Spiel tatsächlich geworden ist und wie viele Nuancen es hat. Ich habe noch nie ein umfangreicheres Spiel gemacht.«

Das ist eine mutige Ansage, aber wie umfangreich ist **Wasteland 2** wirklich? Fargo und Keenan versprechen zwölf bis fünfzehn »major hubs«, also umfangreiche Areale, dazu sollen noch etliche kleinere Maps kommen, die Gesamtzahl wird bei Release zwischen 40 und 50 Karten betragen. Zum Vergleich: Auf der Weltkarte von **Fallout 2** lassen sich insgesamt 23 Orte besuchen. Die von einigen Beobachtern geäußerte Befürchtung, dass eine Entwicklungszeit von rund 15 Monaten nicht ausreichen würde, um tatsächlich ein großes Rollenspiel zu machen, teilt Fargo nicht: »Wir haben eher die Befürchtung, dass es zu groß wird.« Alleine 20 Stunden veranschlagt er für die Hauptstory, hinzu kommen Nebenquests und alternative Lösungswege, »du kannst unmöglich alles, was wir in das Spiel gepackt haben, in einem einzigen Durchgang sehen«. Aber worum geht es überhaupt in dieser Hauptstory? »Es beginnt mit einem Mord«, erklärt Fargo nebulös, wie so viele Entwickler hat er panische Angst, aus Versehen zu spoilern. »Und dann bekommen deine Ranger ein seltsames Funk-Signal, und das setzt die ganze Geschichte in Gang.« Solche Funk-Übertragungen sollen im Laufe des Spiels die Handlung maßgeblich vorantreiben – eine clevere Idee, die frappierend an die Audio-Tagebücher von **System Shock 2** oder **Bioshock** erinnert, denn auf diese Weise lässt sich eine Story gleichzeitig sehr effektiv und sehr kostengünstig inszenieren: »Sagen wir mal, du begegnest einer Frau, die von einem Roboter angegriffen wird. Also erschießt du den Roboter. Aber wenn

**Bei Release zwischen 40 und 50 Karten**



Die **Unity-Engine** ist zwar sehr vielseitig, besonders eindrucksvoll sieht **Wasteland 2** aber nicht aus.

die Frau vorher fünf Minuten lang um Hilfe gefleht hat, und du dann genau die gleiche Szene erlebst, hat sie viel mehr emotionale Wucht«. Das Funkgerät soll dabei übrigens nicht als Einbahnstraße funktionieren, die uns bloß von einer Quest zur nächsten transportiert, sondern ähnlich wie etwa die Diskjockeys aus **Fallout 3** und **Fallout: New Vegas** individuell auf unsere Aktionen reagieren. So kann's passieren, dass unsere Ranger etwas aufrichtig Gutes tun, die bösen Jungs das im

Äther aber auf eine Weise hinbiegen, die plötzlich uns als die bösen Jungs dastehen lässt. Denn Gebrauch von solchen Übertragungsmöglichkeiten machen nicht nur Frauen mit Roboterproblemen, sondern auch die zahlreichen Kulte und Fraktionen der postapokalyptischen Welt. Und die haben gleich mehrere Sprünge in der Schüssel.

Neben religiösen Fundamentalisten, die glauben, dass der Tag der Entrückung längst gekommen sei und irgendjemand (vorzugsweise sie selbst) den übrig gebliebenen Müll entsorgen müsse, gibt's zum Beispiel die »Children of the Citadel«, halb Mensch, halb Maschine und vollständig davon überzeugt, dass reine Menschen unter ihrer Würde seien. Die »Red Scorpions« wiederum kann man sich vorstellen wie eine Bande von paranoiden, regierungskritischen Waffennarren, die tatsächlich denken, dass es nur eine Frage der Zeit ist, bevor sich die

## Ausgesprochen höfliche Kannibalen

Zivilisation in einem nuklearen Holocaust selbst vernichtet ... Was, wenn man mal darüber nachdenkt, auch ziemlich genau so passiert ist. Unser aktueller Favorit aber sind die »Mannerites« (frei übersetzt: die Manierlichen), eine ausgesprochen vornehme und zivilisierte Gruppe, die auch im Angesicht des Weltenbrands nie ihre gute Kinderstube vergisst, und ganz nebenbei »die höflichsten Kannibalen sind, denen du je begegnet bist«.

Wie viele Kulte und Fraktionen es im Ödland der US-amerikanischen Westküste insgesamt gibt, will Fargo aktuell noch nicht verraten; mehr als die vier genannten sollen es aber

auf jeden Fall sein (siehe Kasten), teilweise haben sie auch ihre eigenen Sendungen, in denen sie sich im Stile einer klassischen Radio-Show um die Nöte der Anrufer »kümmern«. Geschrieben werden die Geschichten übrigens unter anderem von Colin McComb (**Planescape: Torment**) und Chris Avellone (**Fallout 2**), der parallel auch an **Project Eternity** mitarbeitet. Apropos **Planescape: Torment**: Nachdem in Exile vor wenigen Monaten mit **Torment: Tides of Numenera** einen geistigen Nachfolger ankündigte und bei Kickstarter mehr als vier Millionen Dollar sammelte, häuften sich besorgte Stimmen, dass die Entwicklung von **Wasteland 2** unter dieser Doppelbelastung leiden könne – schließlich sei in Exile ja kein großes Studio. Brian Fargo allerdings versichert uns durchaus glaubhaft, dass mit dem eigentlichen Spiel-Design von **Torment**, also dem Level-Aufbau oder dem Programmieren, erst begonnen werde, wenn die Arbeiten an **Wasteland 2** vollständig abgeschlossen sind. Bis dahin entsteht von **Torment** nur die Geschichte.



Der Rangierbahnhof wirkt zunächst verlassen. Eine hohe Beobachtungsfähigkeit wäre jetzt nützlich.

Die entscheidende Frage lautet also: Steckt unter dem Endzeit-Setting und den wunderbar morbiden Kulturen auch ein gutes Rollenspiel? Schließlich ging der erste Genre-Versuch von in Exile ziemlich in die Hose, dem 2005 veröffentlichten **The Bard's Tale** fehlte es zwar auch nicht an originellen Ideen, wohl aber an einer runden Spielmechanik – und mit dem legendären Vorbild aus den 80er-Jahren hatte es ohnehin bloß den Titel gemein. **Wasteland 2** hingegen besinnt sich auf klassische Rollenspiel-Tugenden aus den Tagen von **Fallout 2**, **Planescape: Torment** oder **Baldur's Gate**. Vier Ranger dürfen wir zu Spielbeginn selbst erstellen, zum Einsatz kommt das treffend benannte CLASSIC-System, eine Ableitung aus den sieben Attributen Charisma, Luck (Glück), Awareness (Wahrnehmung), Strength (Stärke), Speed (Geschwindigkeit), Intelligence (Intelligenz) und Coordination (Koordination) –



## Mannerites

Eine gute Kinderstube ist das Fundament einer anständigen Zivilisation. Findet jedenfalls Mr. Manners, der charismatische Anführer der Mannerites (frei übersetzt: die Manierlichen). Entsprechend viel Wert legen seine Anhänger auf Höflichkeit, korrekte Tischmanieren und gute Ehefrauen, also solche, die sich ihrem Mann bedingungslos unterwerfen. Außerdem sind sie Kannibalen – aber ausgesprochen taktvolle. Fuchsig werden die Mannerites hingegen, wenn jemand die Etikette verletzt, also zum Beispiel das Haus verlässt, ohne dem Ehemann zu sagen, wann sie wieder zurückkommt. Dann schicken die aristokratischen Herrschaften auch schon mal eine Höflichkeitspatrouille los, um diese Sittenlosigkeit zu beenden ... und gleichzeitig ein gutes Abendessen zu genießen, bei einem dekantierten Glas Rotwein, versteht sich.

## Die Fraktionen



### Red Scorpions

Brian Fargo beschreibt die Red Scorpions so: »Sie sind eine paramilitärische Survivalist-Gruppe, wie wir sie heute schon aus den USA kennen. Und es hat tatsächlich funktioniert, sie haben überlebt. Oh, und sie hassen die Ranger.«



### Pistol Packing Priests

Die Pistolero-Priester glauben, dass die sogenannte »Rapture« (deutsch: Entrückung) längst stattgefunden hat und es nun an ihnen liegt, den von Gott bei seiner Säuberung zurückgelassenen Müll zu entsorgen. Mit Pistolen, zum Beispiel.



### Children of the Citadel

Halb Mensch, halb Maschine und sehr überheblich: Die Kinder der Zitadelle sind davon überzeugt, dass die Erlösung in der synthetischen Weiterentwicklung der menschlichen Rasse liegt. Reine Menschen sind natürlich unter ihrer Würde.



Mit der Panzerfaust gegen den vierbeinigen Roboter: Das Waffenarsenal fällt sehr umfangreich aus.

bis heute nutzt die **Fallout**-Reihe mit dem SPECIAL-System eine ganz ähnliche Mechanik. Dazu gibt's 33 Fähigkeiten in drei unterschiedlichen Kategorien, die wir auf Seite 32 im Detail vorstellen. Schon die Charaktererschaffung kann sich also zum abendfüllenden Unterfangen entwickeln, zumal es durchaus möglich ist, dass wir uns hoffnungslos »verskillen«, auch wenn man sich dazu laut Produzent Chris Keenan schon ziemlich dämlich anstellen müsse.

### Abendfüllende Charakter-Erschaffung

Überhaupt haben Fargo und sein Team keine Skrupel, sich beim Schwierigkeitsgrad an den Klassikern der 90er-Jahre zu orientieren – und eben nicht am inzwischen allgegenwärtigen Bloß-keine-Frustmomente-Trend. »Wenn du dir Dark Souls anschaust, dann

ist das ein ziemlich guter Beweis dafür, dass man seine Spieler nicht wie Babys behandeln muss. Weißt du, was ich an den Herr der Ringe-Filmen mochte? Dass Teil zwei und drei einfach angefangen haben. Die haben mir nicht erklärt, was im ersten passiert ist. Boom, und ich war drin. Wir glauben, dass unsere Spieler clever sind und eine Herausforderung wollen – und die geben wir ihnen.« Teil dieser Herausforderung ist übrigens der Umstand, dass inExile mit Munition bewusst sparsam umgehen möchte; und dass ein wichtiger Spielbestandteil ohnehin darin besteht, im passenden Moment die richtige Waffe dabeizuhaben – sowie jemanden, der damit auch umgehen kann. Treffen wir beispielsweise auf mutierte Riesenmaden, dann helfen schon schnöde

Handfeuerwaffen. Die Viecher haben keine nennenswerte Rüstung, ein Schuss mit dem Colt geht glatt durch und hinterlässt eine klaffende Austrittswunde. Sind wir hingegen auf die Schnapsidee gekommen, unser komplettes Team ausschließlich mit Laserpistolen zu bewaffnen, dann stehen wir vor einem handfesten Problem: Der Schaden von Energiewaffen basiert nämlich auf der Rüstung des Gegners, je mehr Metall und Schrott, desto verheerender ein Treffer, und besonders metallisch sind Maden nun mal nicht. »Wenn du einen Charakter lediglich auf einen Waffentyp spezialisiert«, erklärt Chris Keenan, »dann ist er je nach Situation entweder ein Held – oder quasi nutzlos.« Eine zentrale Rolle im rundenbasierten ▶▶

### Das Original

**Wasteland** war sozusagen das **Fallout**, bevor es **Fallout** gab. Es wurde 1988 von EA veröffentlicht und gilt heute als Urvater der postapokalyptischen Rollenspiele. Während die rundenbasierten Kämpfe in einer statischen 3D-Ansicht à la **The Bard's Tale** abliefen, fand die eigentliche Erkundung des Ödlandes aus der Vogelperspektive statt. Als Interplay 1997 einen geistigen Nachfolger entwickeln wollte, hieß der wahrscheinlich nur deshalb nicht **Wasteland 2**, weil EA die Namensrechte nicht abtreten wollte: **Fallout** war geboren. Kuriose Anekdote: Das von EA 1990 in Eigenregie produzierte Sequel **Fountain of Dreams** sollte mal **Wasteland 2** heißen – war aber zu schlecht dafür.



Gippers

US-Präsident Ronald Reagan wurde mitunter auch »The Gipper« genannt – eine Anspielung auf eine frühe Filmrolle aus den 40er-Jahren. Die Gippers des Ödlandes wiederum heißen so, weil sie Ronald Reagan wie eine Gottheit verehren.



Robbinsen

Die Robinsons sehen sich in der Tradition von US-amerikanischen Motivationstrainern wie Dale Carnegie und Tony Robinsons. Einfach positiv denken, und schon verliert der nukleare Holocaust den Schrecken – sofern man total irre ist.



Wrecking Crew

Bei den Abrissbirnen handelt es sich sozusagen um die Straßengang von **Wasteland 2**. Sie morden, plündern und tragen leidenschaftlich gerne Rüstungen aus Altmetall und Schrott, was sie zu einem tollen Ziel für Energiewaffen macht.

# Toaster kaputt? Alle Fähigkeiten in der Übersicht

Insgesamt soll es in **Wasteland 2** mehr als 30 Fähigkeiten geben – darunter viele, die Veteranen des Originals oder der beiden ersten **Fallout**-Teile bestens bekannt sein dürften. Hinzu kommen noch eine Reihe von versteckten Skills, die Entwickler inExile noch nicht verraten will.

Kampffähigkeiten	Wissensfähigkeiten
<p><b>Blunt Weapons (stumpfe Waffen):</b> Verbessert die Fähigkeiten im Kampf mit stumpfen Waffen wie beispielsweise Schlagknüppeln, Vorschlaghämmern oder einfachen Keulen.</p>	<p><b>Picklock (Schlösserknacken):</b> Ermöglicht das Öffnen von verschlossenen Türen, Schränken oder Truhen. Und davon soll es im Ödland jede Menge geben. Alternative zur rohen Gewalt.</p>
<p><b>Bladed Weapons (Klingenwaffen):</b> Klingen- und Stichwaffen gibt's auch im postapokalyptischen Ödland. Darunter fallen beispielsweise Schwerter, Macheten oder schnöde Messer.</p>	<p><b>Safecrack (Safeknacken):</b> Schlösser sind im Skillsystem von <b>Wasteland 2</b> nicht gleich Schlösser, denn für Safes brauchen wir eine eigene Fähigkeit, sonst bleiben sie zu.</p>
<p><b>Anti-Tank-Weapons (Anti-Panzer-Waffen):</b> Wenn's ein bisschen mehr Rumms sein darf. Etwa mit russischen Panzerfäusten wie der RPG-7 oder einem handfesten Raketenwerfer.</p>	<p><b>Alarm Disarm (Alarm deaktivieren):</b> Mit diesem Skill lassen sich nicht nur lästige Alarmanlagen deaktivieren, sondern auch elektronische Türen kontrollieren. Fürs Schleichen unerlässlich.</p>
<p><b>SMG (Maschinenpistolen):</b> Zu den Maschinenpistolen-Modellen des Spiels gehören unter anderem die M1A1, die Mark 27 und natürlich auch die gute alte MP5.</p>	<p><b>Toaster Repair (Toaster reparieren):</b> Gab's als »Easter Egg« schon im ersten <b>Wasteland</b>: Wer Toaster reparierte, bekam dafür spezielle Belohnungen, insgesamt ließen sich auf diese Weise im Spielverlauf vier einzigartige Beutesäcke einsammeln. Ob's so ähnlich auch in <b>Wasteland 2</b> funktioniert? Noch ein Geheimnis.</p>
<p><b>Shotguns (Schrotflinten):</b> Klassisch gut auf kurze Distanz: zum Beispiel mit dem Modell 1897, der Automatic 5 oder der M500. Je besser der Skill, desto größer wird die Distanz.</p>	<p><b>Computer Tech (Computerwissenschaften):</b> In alten Computern schlummern viele spannende Informationen. Außerdem lassen sich mit diesem Skill Roboter oder Kameras hacken.</p>
<p><b>Energy Weapons (Energiewaffen):</b> Energiewaffen gibt's schon zu Spielbeginn, etwa eine Laserpistole oder ein Ionenbeamer. Die eignen sich übrigens prima gegen gepanzerte Feinde.</p>	<p><b>Synth Tech (synthetische Wissenschaften):</b> Synthetische Feinde gehören zu den stärksten Widersachern im Spiel. Da trifft es sich gut, dass wir sie umprogrammieren oder deaktivieren dürfen.</p>
<p><b>Assault Rifles (Sturmgewehre):</b> Auch im zweiten Teil darf die fiktive Ak-97 aus dem Original natürlich nicht fehlen. Ebenfalls mit dabei sind die M1989A1 und die Browning 30.06 BAR.</p>	<p><b>Demolitions (Sprengstoff):</b> Mit einer ordentlichen Portion C4 oder TNT lassen sich viele Probleme auf eine sehr finale Weise lösen. Auch Granaten fallen unter diese Fähigkeit.</p>
<p><b>Sniper Rifle (Scharfschützengewehr):</b> Gesnipert wird mit dem Springfield M1903-Repetiergewehr, der halbautomatischen NATO-M21 oder einer russischen Dragunov SVD.</p>	<p><b>Brute Force (rohe Gewalt):</b> Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen müssen wir Schlösser nicht unbedingt knacken – wir können auch auf rohe Gewalt zurückgreifen und das widerspenstige Ding einfach auftreten. An manchen Stellen ist das sogar nötig, denn nicht alle Schlösser lassen sich mit den Fingern öffnen.</p>
<p><b>Handguns (Handfeuerwaffen):</b> Frieden stiften lässt sich beispielsweise mit dem »Peacemaker«, der M1911A oder neun überzeugenden Millimetern. Unspektakulär, aber effektiv.</p>	

Allgemeine Fähigkeiten		
<p><b>Silent Move (leise bewegen):</b> Wer sich leise bewegt, wird von Feinden später entdeckt – ideal für Hinterhalte. Außerdem lassen sich Kämpfe auf diese Weise umgehen.</p>	<p><b>Outdoorsman (Naturbursche):</b> Im nuklear verseuchten Ödland sind Reisen beschwerlich und Wasser ein knappes Gut. Als Naturbursche finden wir mehr davon.</p>	<p><b>Surgeon (Chirurg):</b> Nach dem Kampf ist der Chirurg dran und kümmert sich um Vergiftungen, Krankheiten oder komatöse Teammitglieder.</p>
<p><b>Salvaging (Plündern):</b> Man kann nie genug Geld haben, wohl aber zu viel Krimskrams. Kein Problem: Mit diesem Skill verwandeln wir Gegenstände in Bares.</p>	<p><b>Evasion (Ausweichen):</b> Nicht getroffen zu werden, ist immer eine gute Sache. Ausweichen bietet aber noch einen zweiten Bonus: weniger kritische Treffer.</p>	<p><b>Weapon Smithing (Waffenschmied):</b> Erlaubt das Modifizieren und Verbessern der zahlreichen Waffen im Spiel. Ein Zielfernrohr beispielsweise wertet ein Gewehr spürbar auf.</p>
<p><b>Savoir-Faire:</b> Die erste von insgesamt drei Dialogfähigkeiten funktioniert wie der klassische Überreden-Skill aus anderen Rollenspielen. Wir können damit also Kämpfe vermeiden oder bessere Belohnungen aushandeln. Allerdings ist nicht jeder NPC für Engelszungen empfänglich. Da kommen dann die beiden folgenden Skills ins Spiel.</p>	<p><b>Leadership (Führung):</b> An dieser Fähigkeit schrauben die Entwickler noch. Letztlich sollen wir damit »eine bessere Kontrolle über das Team« haben.</p>	<p><b>Field Stripping (Waffen zerlegen):</b> Zerlegt Waffen in ihre Einzelteile. Dürfte insbesondere in Kombination mit Waffenschmied eine sehr nützliche Fähigkeit sein.</p>
<p><b>Hard Ass (harter Hund):</b> Sozusagen der böse Cop von <b>Wasteland 2</b>: Als harter Hund lassen sich Gesprächspartner mit handfesten Argumenten ... ähm ... »überzeugen«. Nicht elegant, aber sehr effektiv.</p>	<p><b>Folklore (Volkkunde):</b> Mit diesem exklusiven Skill für Backer der Crowdfunding-Kampagne erhalten wir zusätzliche und teils wesentlich detaillierte Informationen über die Spielwelt und ihre Bewohner.</p>	<p><b>Perception (Beobachtungsgabe):</b> Eine hohe Beobachtungsgabe ist notwendig, um Informationen über Feinde (beispielsweise ihre Panzerung oder die benutzte Waffe) zu erhalten sowie kleinere und größere Geheimnisse der Spielwelt zu entdecken. Jede Rangertruppe sollte wenigstens einen »Beobachter« dabei haben, sonst tappt sie buchstäblich im Dunkeln und kann auf unvorhergesehene Situationen nur reagieren, aber nicht agieren.</p>
<p><b>B.S. Detector (Bullshit Detektor):</b> Die dritte Dialogfähigkeit: Wer einen eingebauten »Bullshit Detektor« besitzt, findet schnell raus, ob ihm gerade jemand dreist ins Gesicht lügt. Kann also nie schaden.</p>	<p><b>Animal Whisperer (Tierflüsterer):</b> Ein Herz für Tiere ist gar keine schlechte Idee, denn dann folgen sie uns durch das Spiel und halten andere Tiere davon ab, uns anzugreifen.</p>	
	<p><b>Field Medic (Kampfsani):</b> Ohne Sani sollten wir uns im Ödland besser nicht blicken lassen, denn sonst kann niemand unser Team im Kampf verarzten.</p>	<p><b>Barter (Handeln):</b> Verringert die Preise von Händlern. In den meisten Rollenspielen ein schrecklich nutzloser Skill, aber hoffen kann man ja mal ...</p>

►► Kampfsystem nehmen auch die Sichtkegel der Feinde ein. Haben wir einen Ranger mit einem entsprechend hohen Beobachten-Skill im Team, dann können wir uns diese Kegel jederzeit anzeigen lassen – und in Ruhe einen Hinterhalt planen. Zum Beispiel, indem wir einen Gegner mit zwei Charakteren frontal unter Beschuss nehmen, während ihm das restliche Team genüsslich in den Rücken fällt, sobald er eine vermeintlich

## Es droht der permanente Bildschirmtod

sichere Deckung gesucht hat. Oder aber wir bewegen gleich die gesamte Party in Schussreichweite und halten gleichzeitig mit sämtlichen verfügbaren Rohren drauf. Solche überfallartigen Angriffe führen in der Regel zu sehr finalen Ergebnissen – das jedenfalls erzählen uns die Entwickler, denn selbst spielen durften wir **Wasteland 2** noch nicht. Trotzdem erinnert uns das Kampfsystem in den bislang gezeigten Demo-Szenen immer wieder an Rundenstrategie-Klassiker wie das Original-**XCOM** oder **Jagged Alliance**, zumal jederzeit der permanente Bildschirmtod droht. Wer Verletzungen nicht angemessen behandelt, dem kann ein Teammitglied durchaus ins Koma fallen – und anschließend auch unter der Hand wegsterben, sofern kein Arzt oder Kamerad



Die höchste **Zoomstufe** gibt zwar den Blick auf die Talsperre frei, aber Gegner sind so nicht ganz einfach zu erkennen.



mit hohem Chirurgie-Skill greifbar ist. Tote Kameraden bleiben unwiderruflich tot.

Wenn sich inExile mit den zahlreichen taktischen Möglichkeiten nicht übernimmt und die Fähigkeiten sinnvoll ausbalanciert, dann könnte **Wasteland 2** ein beinahe konkurrenzlos komplexes Rollenspiel werden. Selbst die beiden ersten **Fallout**-Teile oder **Baldur's Gate 2** wirkten taktisch nicht so

tief wie die Vision von Brian Fargo. Den einen fehlte die echte Party-Mechanik, das andere war trotz Pausenfunktion eindeutig auf Echtzeit ausgelegt. Bevor aber an dieser Stelle einem **Fallout**-Veteran der Pipboy 3000 platz, schränken wir ein: Natürlich gab's auch damals eine Party, aber selbst erschaffen und im Kampf kontrollieren durften wir eben nur einen einzigen Helden, die computergesteuerten NPC-Kameraden vertrieben sich unterdessen die Zeit damit, uns aus Versehen kritisch in die Leisten zu schie-

# Celebrate the games!

22.–25. AUGUST 2013 KÖLN  
JETZT TICKETS SICHERN!



[www.gamescom.de](http://www.gamescom.de)

# gamescom



let's play meets  
gamescom

Halle 10.1, A21/B20

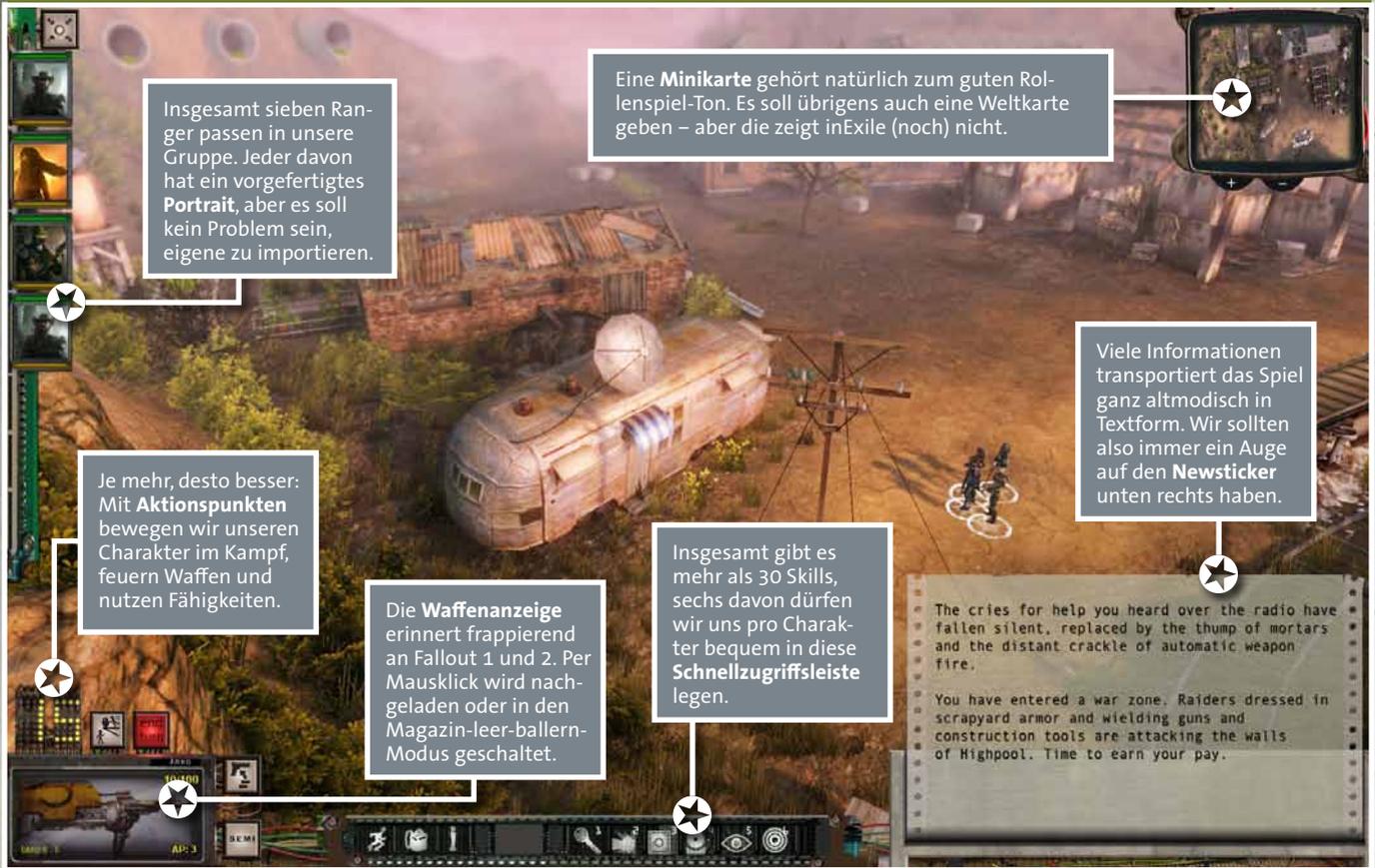
Koelnmesse GmbH  
Messeplatz 1, 50679 Köln, Deutschland  
Telefon: +49 180 60 89 999\*  
(\*0,20 Euro/Anruf aus dem dt. Festnetz;  
max.0,60 Euro/Anruf aus dem Mobilfunknetz)  
[gamescom@visitor.koelnmesse.de](mailto:gamescom@visitor.koelnmesse.de)



BIU   
Hier spielt die Zukunft.

 koelnmesse

## Das Interface



ßen, wenn sie eigentlich den Kopf der Todesklauwe nebendran treffen wollten. Was im Umkehrschluss allerdings nicht bedeuten soll, dass es bei **Wasteland 2** keine heimtückischen KI-Begleiter gäbe; im weiteren Spielverlauf nämlich können wir unser vierköpfiges Team um bis zu drei NPCs erweitern. Die schießen uns zwar nicht kritisch ins Gemächt (das wollen wir jedenfalls hoffen), haben aber eigene Persönlichkeiten und verfolgen unter Umständen auch eigene Ziele. So kann's beispielsweise passieren, dass der vermeintlich nette Kerl mit dem unfassbar tollen Sturmgewehr-Skill heimlich Gegenstände aus unserem Rucksack klaubt.

Durch diese unberechenbaren Begleiter soll eine Gruppendynamik ins Spiel kommen, die bei vier selbst erstellten und entsprechend persönlichkeitsbefreiten Charakteren ansonsten nicht möglich wäre. »Lässt du den Kerl einfach weiterklaufen, weil er dir im Kampf wirklich hilft?«, fragt Chris Keenan. »Oder erschießt du ihn?« Kontrollieren dürfen wir die NPCs übrigens nur eingeschränkt, laut Brian Fargo eine bewusste Entscheidung, denn je nach Persönlichkeit sollen sie »absichtlich« Munition verschwenden oder planlos in Kämpfe stolpern, um uns vor die Wahl zu stellen, ob wir lieber einen aufrichtig witzigen Kumpel haben oder einen tatsächlich nützlichen.

Von Belang sind die Begleiter auch in den Dialogen, denn sie bilden einen von insgesamt rund 30 Faktoren, die inExile benutzt,

um die Reaktionen der Gesprächspartner für unsere spezielle Gruppe zu individualisieren. »Wir überprüfen das Charisma der Party, wie das Verhältnis zwischen Frauen und Männern ist, ob du einen bestimmten NPC dabei hast oder in welche Skills du investierst«, so Chris Keenan. Je nachdem, welche Faktoren inwiefern erfüllt sind, sollen uns die Bewohner des Ödlandes dann freundlicher, offener oder auch vorsichtiger begegnen; eine spannende Idee, von der allerdings abzuwarten bleibt, ob sie auch tatsächliche Auswirkungen hat – oder lediglich an einigen Stellen ein paar belanglose Nuancen ändert. Stattfinden wer-

den die Dialoge in Textform mit einer klassischen Stichwort-Mechanik, wir wählen also aus einer Liste von vorgegebenen Themen das gewünschte aus. Eine Vollversion, so Brian Fargo, wäre mit dem Budget schlicht nicht machbar gewesen, und gewollt hätte man sie ohnehin nicht. Ähnlich wie **Torment** soll auch **Wasteland 2** ein textlastiges Spiel bleiben und den Autoren Spielraum für kreative Ideen lassen, die technisch sonst nicht umsetzbar wären. Eine deutsche Übersetzung ist übrigens in Arbeit, auch eine klassische Retail-Version ist inzwischen geplant, der deutsche Publisher Koch Media wird den internationalen Vertrieb übernehmen. Es handelt sich um ein reines Distributionsabkommen, einen Einfluss auf das Spiel selbst soll Koch nicht haben, und das ist Brian Fargo wichtig. Mit dem üblichen Publisher-Modell nämlich

scheint er fertig: »Wenn wir weltweit 200.000 oder 300.000 Stück verkaufen, dann geht's uns prächtig und wir können noch jahrelang Rollenspiele machen.« Über solche Zahlen würden EA, Activision, Ubisoft und Co. freilich nur die Nase rümpfen, »das verkaufen die an einem Tag von Call of Duty, wenn sie einfach im Büro rumsitzen und überhaupt nichts machen«. Ein bisschen schade ist das schon. Aber so lange absteits davon auch Spiele wie **Wasteland 2** entstehen, dann sollen sie halt. **JG**

### Das Ziel: 300.000 verkaufte Exemplare



**Versau das nicht, Brian!**  
 Jochen Gebauer  
 Redakteur  
 jochen@gamestar.de

Fallout, Baldur's Gate und Planescape: Torment gehören so untrennbar zu meiner Jugend wie heiße Sommertage am Baggersee oder die 5 in der Mathearbeit. Und so gerne ich Dragon Age, The Witcher oder die beiden ersten Mass Effect-Teile gespielt habe, so lange warte ich jetzt schon auf ein echtes Oldschool-Rollenspiel, eins mit viel Text und einer Party und einem taktischen Kampfsystem, eins aus jener Zeit, in der man Skyrim als raffiniert getarntes Action-Adventure bezeichnet hätte, ohne schiefe Blicke zu ernten. Ich weiß nicht, ob Wasteland 2 dieses Spiel ist, aber ich hoffe es. Alle Geschütze sind in Position, das umfangreiche Skill-System, die toll geschriebenen Fraktionen, die wunderbar komplexen Kämpfe. Bitte, Brian, versau das nicht. Es wäre mehr als nur ein Jammer. Es wäre eine Tragödie.