

### ⊕ Stärken

- + komplexes Charaktersystem
- + tolle Dialoge und Texte
- + fordernde, taktische Kämpfe
- + wunderbar altmodisch ...

### ⊖ Schwächen

- ... aber teils noch unfertig
- Wie entwickelt sich die Story?

# Wasteland 2

Das Endzeit-Rollenspiel fängt den schrulligen Charme der »guten alten Zeit« wunderbar ein. Ein bisschen Arbeit haben die Entwickler trotzdem noch. Von Jochen Gebauer

## Angespielt

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **inXile (The Bard's Tale, GS 08/05: 67 Punkte)**  
Termin: **Frühjahr 2014** Status: **zu 80 % fertig**

Weitere Infos auf [GameStar.de](http://GameStar.de)

Wenn man sie in nostalgischer Stimmung erwischt, dann erzählen Rollenspiel-Veteranen gerne von früher. Damals als sie noch mit dem Bollerwagen durch die zerbombte Stadt gefahren sind. »Wir hatten ja nichts«, sagen sie dann. »Keine Zwischensequenzen, keine 3D-Grafik, keine leuchtenden Ausrufezeichen über den Köpfen von NPCs. Aber Spaß! Ja, den hatten wir noch!« Bisweilen allerdings werden diese romantischen Erinnerungen von der ernüchternden Erkenntnis abgelöst, dass früher eben doch nicht alles besser war. Dann nämlich, wenn man aus einer verklärten Laune heraus auf den

Dachboden klettert, die verstaubten Disketten aus der Kiste mit den Playmobil-Indianern kramt und feststellt, wie zäh sich manche Klassiker der eigenen Jugend wirklich gespielt haben. **Wasteland 2** ist so ein Ausflug auf den Dachboden, ein Rollenspiel der ganz alten Schule. Aber Entwickler inXile trifft genau den richtigen Ton aus liebenswerter Schrulligkeit und semi-modernen Design-Einflüssen. Wir müssen die Geschichte also nicht im Handbuch nachlesen (wie das beim ersten **Wasteland** aus dem Jahre 1988 der Fall war), mit Codescheiben

hantieren oder uns die Karte selbst zeichnen (wie das bei fast allen Rollenspielen aus den 80er-Jahren der Fall war). Stattdessen orientiert sich **Wasteland 2** an den Klassikern der späten Neunziger, an **Baldur's Gate** und den frühen **Fallout**-Spielen. Liebenswerte Schrullen leistet es sich freilich trotzdem.

Tolles Beispiel: Der Fernschreiber in der unteren rechten Bildschirmecke, der quasi ständig das Geschehen kommentiert und dabei rattert wie ein antiker Nadeldrucker. Moderne Spiele-Entwickler würden viel-



Was wäre ein Endzeit-Rollenspiel ohne mutierte Rieseninsekten? Genau: ein doofes Endzeit-Rollenspiel.



Die Kämpfe spielen sich angenehm taktisch und fordernd. Allerdings gibt's momentan noch Probleme mit den Sichtlinien und der Deckung.

Grüner wird's bislang noch nicht: Wenn wir in der grau-braunen Einöde mal über ein paar Grashalme stolpern, freuen wir uns richtig.

Die Kinder der Zitadelle (halb Mensch, halb Maschinen) sehen zu Beginn wie die Bösen aus. Aber sind sie das tatsächlich?



leicht behaupten: Solche Textfenster sind inzwischen hoffnungslos veraltet. Man muss dem Spieler die Umgebung doch nicht mit Worten beschreiben, wenn man sie auch mit Polygonen ausmalen kann. Aber Worte können so viel mehr als Polygone. Wie beispielsweise transportiert man optisch einen bestimmten Geruch? Wie inszeniert man eine beklemmende Stimmung? In den richtigen Händen können Worte ein mächtiges Werkzeug sein, das moderne Spiele viel zu selten nutzen. Und die Autoren von **Wasteland 2** verstehen ihr Handwerk: Das fängt bei der plastisch-derben

Information an, dass der getroffene Gegner »wie eine Blutwurst« explodiert (eine Hommage an das Original-**Wasteland**) und setzt sich in den ausgezeichneten Dialogen, Einsatzbeschreibungen oder den mit wenigen Handstrichen sehr lebendig gezeichneten Charakteren fort. Sogar die Hilfetexte sind lesenswert. Kleine Kostprobe: »Alt, billig und verbraucht – diese Pistole hat viel mit deiner Mutter gemeinsam.«.

Auch spielerisch orientiert sich **Wasteland 2** an der Philosophie der späten 90er-Jahre. Das Charaktersystem beispielsweise könnte

direkt aus einem Pen&Paper-Rollenspiel dieser Zeit stammen. Es gibt ein halbes Dutzend Attribute wie Schnelligkeit oder Intelligenz, die sich wiederum auf insgesamt 35

## Mit dem Bollerwagen durch die zerbombte Stadt

Fähigkeiten auswirken – vom Feilschen über das Pfadfinden bis hin zur Toaster-Reparatur. Die gab's übrigens schon im Original, wer dort fleißig kaputte Toaster reparierte,

# DEIN FEIERABEND — IN LISSABON —



Karrieremöglichkeiten, Unterkunft frei, Flug in die Heimat, Sprachkurse, Freizeitangebote frei, exklusiver Zugang zum Spiel u.v.m.

Unser Video für Sie:



Besuchen Sie unsere facebook-Seite:  
[www.facebook.com/teleperformanceportugal](http://www.facebook.com/teleperformanceportugal)



**Teleperformance**

Transforming Passion into Excellence

Teleperformance sucht ganzjährig deutschsprachigen



## GAMING-ADVISOR IN LISSABON (M/W)

### Ihre Aufgabe:

Werden Sie ein Teil des brandneuen **The Elder Scrolls Online Customer Support Teams** von Teleperformance Portugal. Freuen Sie sich auf ein spannendes und internationales Arbeitsklima für einen besonderen Weltmarktführer der Branche.

### So bewerben Sie sich:

Senden Sie Ihre Bewerbung mit aktuellem Lebenslauf an: [careers@teleperformance.pt](mailto:careers@teleperformance.pt) und der Referenz ZEN-GSTAR-MO



Wir können Waffen wahlweise auch **auseinandernehmen** und mit den gewonnenen Bauteilen andere Knarren verbessern.



erhielt später eine besondere Belohnung. Tatsächlich erscheint uns die Auswahl zumindest in dieser frühen Beta-Phase noch ein bisschen zu breit gefächert. Warum Schlösserknacken und Tresorknacken nicht zusammenlegen? Oder Erste Hilfe und Chirurgie? Zumal in der aktuellen, inhaltlich aber noch begrenzten Version ohnehin oft die Kampfstärke entscheidend war, denn an nahezu jeder Ecke lauern Gegner. Genau daran will inXile laut Studio-Chef Brian Fargo aber bis zum Release noch feilen, die Fähigkeiten sollen häufiger zum Einsatz kommen, die Welt insgesamt offener werden, um unterschiedliche Spiel-Ansätze zu unterstützen, überhaupt seien die Erfahrungspunkte noch nicht ausbalanciert. Auch das momentan noch hoffnungslos fummelige Inventar steht ganz oben auf der To-Do-Liste. Da jedes Mitglied unserer maximal siebenköpfigen Gruppe (vier davon können wir zu Beginn des Spiels ganz altmodisch selbst erstellen) ein eigenes Inventar und ein eigenes Tragelimit besitzt, sind wir gefühlt das halbe Spiel mit dem Austauschen und Verschieben von Waffen, Munition, Verbandspäckchen und weiß der Teufel was noch alles beschäftigt. Zugegeben: Das war früher auch so. Und wem beim Rucksack-Management im Akkord nostalgisch das Herz aufgeht, dem gönnen wir seinen Oldschool-Spaß gerne. Aber zumindest nachdenken

## Der Toaster ist kaputt

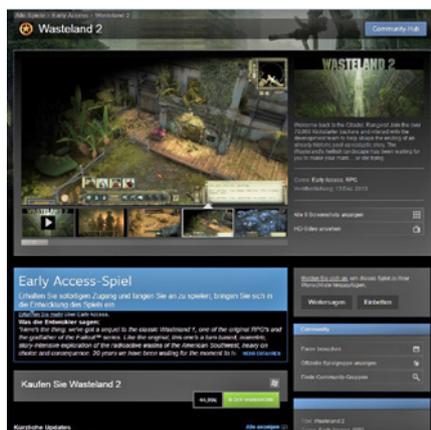
könnte man schon darüber, ob eine Option zur Abschaltung des Tragelimits keine gute Idee wäre. Nach einem langen Kampf mit vielen Feinden die Beute zu verteilen, das kann momentan wirklich in Arbeit ausarten.

Diese Gefechte laufen natürlich nicht in Echtzeit ab, sondern rundenweise, wie sich das für ein Rollenspiel der ganz alten Schule gehört. Wir ziehen unsere Gruppe also über ein jederzeit einblendbares Schachbrettraster, nutzen Kisten, Felsen oder Fässer als Deckung und beharken unsere Feinde mit etlichen Waffen, angefangen bei Knüppeln und Messern über Schrotflinten und Sturmgewehre bis hin zu Plasma-Pistolen und Panzerfäusten. Initiative (wer darf zuerst ziehen?), Sichtlinien, Würfelglück, Aktionspunkte, Feuermodi, kritische Treffer und etliche weitere Faktoren bringen eine angenehme taktische Tiefe in die Auseinandersetzungen. Ganz so komplex wie in klassischen Rundenstrategie-Spielen à la **Jagged Alliance** sind sie aber noch nicht, was auch mit dem Leveldesign zusammenhängt, denn das Spiel wechselt nahtlos vom Erkunden zum Kampf, ein separater Bildschirm existiert nicht – es sei denn, wir sind auf der stilisier-

ten Weltkarte unterwegs und haben eine Zufallsbegegnung. Der Haken an der eigentlich sinnvollen Sache: Manche Karten und Begegnungen wirken momentan noch nicht zu Ende designt, wir landen also bisweilen mal direkt neben sieben Gegnern und ohne Deckungsmöglichkeiten in der Nähe, was unweigerlich zu einem taktisch nicht unbedingt anspruchsvollen »Shootout« führt. Spannend allerdings sind die Rundenkämpfe jetzt schon, nicht zuletzt aufgrund einer permanenten feindlichen Übermacht. Mutanten, Riesenskorpione, Ratten, Roboter – die Gegnervielfalt ist bereits in der Beta-Fassung sehr ordentlich, und für das finale Spiel verspricht inXile noch deutlich mehr Varianten. Der Schwierigkeitsgrad fällt zwar nicht ganz so knüppelhart aus wie beim notorisch unfairen Original, fordernd ist er aber allemal. Wenn wir nicht aufpassen, geraten wir schnell in einen Hinterhalt, verdursten beim Reisen über die Weltkarte oder fangen uns eine tödliche Wunde ein. Die Erholungsphase nach den Kämpfen fällt momentan übrigens vergleichsweise lange aus, da wir Lebensenergie nur sehr langsam automatisch regenerieren und entspre-

## Steam Early Access

Wer **Wasteland 2** bei Kickstarter nicht unterstützt hat, aber trotzdem jetzt schon reinspielen möchte, hat über Steam Early Access inzwischen die Gelegenheit dazu. Für rund 45 Euro erhalten Sie nicht nur einen Zugang zur aktuellen Beta-Version, sondern auch noch eine digitale Version des Original-**Wasteland** aus dem Jahr 1988, zwei digitale Novellen im **Wasteland**-Universum, den Soundtrack zum Herunterladen sowie ein digitales Art-Book. Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen hat inXile also ein sehr großes Early-Access-Paket zu einem fairen Preis geschnürt. Zum Vergleich: Für **Elite: Dangerous** kostet ein Alpha-Zugang für Nicht-Unterstützer aktuell 200 britische Pfund.



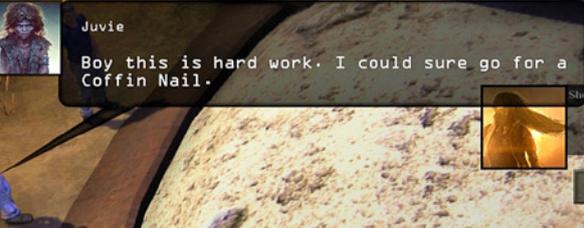
Unsere zu Spielbeginn erstellten Charaktere gehören zu den **Texas Rangers**. Diese paramilitärische Gruppe sorgt im Ödland für Ordnung. Oder versucht es.

Die Dialoge und **Charakterbeschreibungen** sind prima gelungen. Deutsche Texte soll es bei Erscheinen übrigens auch geben.

The woman appears to be Native American. She has hard, proud features, and wears worn leather clothes and an assortment of feathers in her hair.

(click anywhere to continue)

Early Beta  
Build #28396



Auf der Weltkarte treffen wir Zufallsbegegnungen, finden versteckte Orte... oder rennen aus Versehen in eine **radioaktive Wolke** und werden verstrahlt.

chende Hilfsmittel selten sind. Einerseits kann das frustrieren, andererseits zwingt es uns zu einem umsichtigen Vorgehen.

Wenn wir nicht gerade blaue Bohnen verteilen, dann erkunden wir das jetzt schon angenehm große Arizona (in unserer Version sind laut inExile lediglich 30 Prozent der Karten enthalten – was für ein sehr umfangreiches Spiel sprechen würde), führen wunderbar ausführliche und unterhaltsame Dialoge und erledigen Aufträge. Von der Story wollen wir an dieser Stelle gar nicht viel verraten, Spoiler, Sie wissen schon. Allerdings wirkt die Hauptquest momentan noch recht linear und lässt uns nur wenige Entscheidungsmöglichkeiten, auch die eigentlich sehr spannenden Kulte spielen bislang noch eher eine Nebenrolle. Dafür sorgen zahlreiche Nebenaufträge für Abwechslung. Wir helfen der klassischen Jungfrau in Not, verdingen

## Wunderbar ausführliche Dialoge

uns als Kammerjäger oder spielen Bote. Ja, das ist Rollenspiel-Standard, allerdings verleihen die Autoren selbst kleinen Nebenfiguren einen eigenen Charakter und in der Regel führen mehrere Lösungen zum Ziel. An vielen Stellen können wir brenzlige Situationen auch mit flinker Zunge entschärfen – vorausgesetzt wir haben einem Charakter die entsprechenden Fähigkeiten wie Einschüchtern, Schmeicheln oder Klugscheißen

beigebracht. Klassische Rätsel sind hingegen (noch?) selten – aber wenn, dann knackig. Ein verlassener Bunker etwa entpuppte sich als Labyrinth: Öffneten wir eine Tür, schloss sich automatisch eine andere. Außerdem können wir Waffen zerlegen, reparieren und upgraden, Verstecke sowie Fallen aufspüren, Alarmanlagen deaktivieren, schleichen ... wenn, ja wenn wir die dazu nötigen Skillpunkte hätten. Haben wir aber nicht, wir müssen uns zwangsläufig spezialisieren.

Wir hatten ja nix!

**Wasteland 2** ist also eines jener Spiele, bei denen man im ersten Durchgang schlechterdings gar nicht alles sehen, machen, entdecken, skillen oder ausprobieren kann. Wer das möchte, muss es mehrmals spielen, mit unterschiedlichen Fähigkeiten-Kombinationen. So wie früher eben. Damals, als wir noch mit dem Bollerwagen durch die zerbombte Stadt gefahren sind ... **JG**

**Wir hatten ja nix!**  
Jochen Gebauer  
Leitender Redakteur  
jochen@gamestar.de

Ein bisschen Bammel hatte ich schon vor diesem Wasteland 2. Kriegen die tatsächlich ein gutes Oldschool-Rollenspiel im Stile der alten Klassiker auf die Beine? Nach der Beta bin ich mir beinahe sicher: Sie kriegen. Zwar wimmelt's momentan noch von Kinderkrankheiten wie dem unnötig fummeligen Inventar, verbuggten Sichtlinien, fehlenden Deckungsmöglichkeiten oder nicht ausbalancierten Fähigkeiten. inXile hat also noch Arbeit vor sich – und zwar ziemlich viel davon. Aber das Grundgerüst funktioniert: Wasteland 2 ist ein wunderbar komplexes, ausgezeichnet geschriebenes Rollenspiel, das genau den richtigen Retro-Ton trifft, es ist altmodisch, aber eben nicht veraltet. Wenn ich sogar aufrichtig gerne die Gegenstandsbeschreibungen lese, dann gibt das beredt Auskunft über das Herzblut und die Liebe zum Detail, die in dieses Spiel geflossen sind. Wenn Brian Fargo und sein Team die Kinderkrankheiten in den Griff bekommen und die momentan noch recht schleppende Story mal in die Puschen kommt (wo sind die höflichen Kannibalen?), dann wird Wasteland 2 ein Oldschool-Fest.



Das komplexe **Charaktersystem** kann zu Spielbeginn durchaus erschlagen. Zumal wir ausprobieren müssen, welche Skills überhaupt sinnvoll sind. So wie damals eben.