



Wasteland 2

Wasteland 2 verstrahlt uns mit Oldschool-Charme, komplexer Charaktergestaltung und jeder Menge Entscheidungsfreiheit plus Konsequenzen – nur die eigentlich wichtigen Rundenschlachten wollen nicht vollends zünden. Von Maurice Weber

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **inXile Entertainment** (Hunted: Die Schmiede der Finsternis, GS 08/11: 76 Punkte)
Termin: **19.9.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, Italienisch, Spanisch, Polnisch, Russisch** Preis: **30 Euro**

Mit Interplay veröffentlicht Brian Fargo 1988 das erste Wasteland, dessen spielerische Freiheit und knallharten

Kämpfe gepaart mit einer schwarzhumorigen Postapokalypse schnell Kultstatus erreichen. Aber die alte Glanzzeit ist lange vorbei, Fargos neues Team inXile Entertainment ist bislang vor allem für das witzige, aber nicht überragende The Bard's Tale bekannt. Und jetzt also Wasteland 2, das erste in der Riege der großen Kickstarter-Rollenspiele, die ein neues Zeitalter für das Genre einläuten wollen. Gleich vorneweg: Den Kultstatus des ersten Wasteland wird der Nachfolger wohl nicht erreichen – aber ein riesiges, komplexes Fest für Rollenspielveteranen ist es trotzdem geworden. Den

Vorgänger muss man dafür übrigens nicht kennen, auch wenn uns das neue Wasteland 15 Jahre später ins gleiche Szenario entführt und nicht mit Anspielungen geizt. Aber die Ausgangslage ist schnell kapiert: Ein nuklearer Krieg, den heute niemand mehr so recht erklären kann, hat die Erde in eine verseuchte Wüste verwandelt und den Großteil unserer Zivilisation vernichtet. Zurückgeblieben sind Siedler, Banden

von Plünderern und irre Kultisten, die sich alle verzweifelt ans Leben klammern. Und dann sind da noch wir, die Desert Rangers, die nicht nur überleben wollen, sondern auch einen Hauch von Recht und Ordnung in die Wüste bringen möchten.

Das Herz von Wasteland 2 sind die harten Entscheidungen, die man als Gesetzeshüter in einer gesetzlosen Welt treffen muss.

Quest-Bugs

Eine Woche vor Release litt unsere Testversion noch gelegentlich unter Questfehlern, etwa wurden manche Dialogoptionen nicht angezeigt. Das trat nicht oft genug auf, um das Spiel zu zerstören oder zu einer Abwertung zu führen, ärgerte bisweilen aber doch.



Über einen Schleichweg haben wir diese Barrikade umrundet, statt frontal zu stürmen. Unsere Ranger sitzen in bequemer Deckung, der Feind hat aber immer noch den Höhenvorteil.



Wasteland 2 ist ein Spiel für Leseratten, wir verbringen viel Zeit in ausführlichen Dialogen.



Bei der Charaktererstellung verteilen wir Punkte auf sieben Attribute und 29 Fertigkeiten.

Steam-Pflicht

Wasteland 2 muss einmalig über Steam aktiviert und mit einem kostenlosen Steam-Konto verknüpft werden. Danach lässt es sich auch offline spielen, kann aber nicht mehr weiterverkauft werden.

Das fängt schon bei der Charaktererstellung an: Statt nur eines Helden drillen wir uns gleich ein Team von vier Rangern. Und ehe wir uns versehen, haben wir uns schon zum dritten Mal in liebevoller Detailarbeit eine Gruppe zusammenglickt und sie gleich wieder über den Haufen geworfen. Selbst ein Quartett kann längst nicht alle der 29 Fertigkeiten meistern, wir müssen also genau überlegen, welche Stärken und

Schwächen unsere Truppe haben soll. Medizinkenntnisse, Wortgewandtheit, Schlösser knacken, Waffenspezialisierung? Alles wichtig, alles nützlich, aber für alles haben wir einfach nicht genügend Fertigkeitpunkte – gerade das macht den Anfang von Wasteland 2 zum Eldorado für Heldenbastler, die am liebsten über jeder einzelnen Charaktereigenschaft brüten. Feste Klassen kennt das Spiel dabei keine, ein

Hacker kann genauso gut als Scharfschütze oder Sprengmeister fungieren. Somit liegt es ganz an uns, unsere Gruppe auf unseren Spielstil zuzuschneiden. Das gilt auch für die sieben Attribute. Intelligenz gibt uns beispielsweise mehr Fertigkeitpunkte pro Level, hilft uns aber wenig im Kampf. Stärke lässt uns mehr einstecken, Koordination mehr Aktionen pro Runde ausführen. Oder doch lieber ein paar Ab-



Auf der recht schmucklosen Weltkarte reisen wir von einem Gebiet zum nächsten und können auch versteckte Munitionslager finden.

Viele Kämpfe lassen sich vermeiden. Hier zum Beispiel hätten wir einfach passieren können, wenn wir brav Wegezoll gezahlt hätten.

Die Kernspaltung der Postapokalypse

Warum eigentlich ein Spiel von 1988 fortsetzen? Aber Wasteland ist nicht einfach irgendein Spiel. Zusammen mit der Bard's Tale-Serie etabliert es Brian Fargo's Studio Interplay als Wiege legendärer Rollenspiele, ihre Black Isle-Abteilung veröffentlicht später Legenden wie Planescape: Torment. Vor allem aber gäbe es ohne Wasteland auch kein Fallout, denn in Wasteland schickt uns Interplay zum ersten Mal ins postapokalyptische Amerika. Mit vier frei erstellbaren Desert Rangers brechen wir in die nukleare Wüste auf und stellen uns dem irren Cyborg John Irwin Finster. Das Spiel beeindruckt mit unterschiedlichen Vorgehensweisen für viele Aufgaben und mit einer offenen Welt, die sich unsere Aktionen merkt – damals noch eine echte Seltenheit, zumal die wenigsten Computer überhaupt eine Festplatte haben, um die Änderungen zu speichern. Wir müssen

extra die Original-CD kopieren und sie als Speicherträger für unser Wasteland verwenden. Die ausführlichen Beschreibungen der Spielwelt sprengen aber den Platz auf dem Datenträger, also lagert Interplay sie ins Handbuch aus und gibt im Spiel nur Anweisungen, welchen Paragraphen wir als Nächstes lesen sollen. Die mordsmäßig schwierigen Kämpfe laufen damals wie heute rundenbasiert ab, statt aber unsere Ranger aus der Draufsicht zu bewegen, wählen wir ihre nächste Aktion in einem schlichten Textfenster. Trotz seines Erfolges wird Wasteland lange nicht fortgesetzt, weil die Rechte für den Namen damals beim ewigen Buhmann der Spieleindustrie liegen: beim Publisher Electronic Arts. Interplay entwickelt schließlich neun



Jahre später einen geistigen Nachfolger und nennt das Ding Fallout – der Rest ist bekannt. Das Original-Wasteland gibt es noch heute auf Steam und GoG, außerdem liegt es der Digital Deluxe Version und der im Laden käuflichen Ranger Edition von Wasteland 2 bei.



Das Lager der Gleisnomaden im ersten Wasteland von 1988 und in der Fortsetzung. Es ist nicht der einzige Ort mit Wiedererkennungswert.



striche in der Kampfkraft für einen charismatischen Recken, der leichter neue Mitstreiter findet? Keine einfache Wahl, aber eine, die sich im Laufe des Spiels auf jeden Fall bemerkbar machen wird.

Steht unsere Truppe, kriegen wir von unserem Vorgesetzten General Vargas im Hauptquartier unseren ersten Auftrag. Die Rangers sind scheinbar ins Visier eines unbekannten Feindes geraten, und einer der unsrigen wurde ermordet – von einem derart fortschrittlichen Roboter, wie ihn im Ödland noch nie jemand gesehen hat. Also

reisen wir auf einer Weltkarte quer durchs postapokalyptische Arizona und suchen nach Spuren. Bis die Hauptstory mal etwas handfester wird als eine vage Anti-Ranger-Verschörung, vergeht eine ganze Weile, aber uns wird derweil keineswegs langweilig. Gleich zu Beginn erhalten wir zum Beispiel zwei Hilferufe: Unsere Handelspartnerstadt Highpool steht unter Banditenbelagerung, und im Agrarforschungszentrum wüten mutierte Pflanzen. Wir ziehen zuerst nach Highpool, die andere Quest wollen wir lässig danach erledigen. Aber da haben wir unterschätzt, wie gna-

denlos Wasteland 2 sein kann. In der Stadt erhalten wir immer verzweifeltere Funkgespräche aus dem Agrarzentrum, bis wir schließlich dort ankommen, ist es komplett

Eldorado für Charakterbastler

verwüstet und leer. Im Ödland gibt es nicht immer ein Happy End für alle, und auch scheinbar unmögliche Entscheidungen müssen getroffen werden und haben Konsequenzen. Das befreite Highpool dient uns dafür fortan als Anlaufstelle zum Handeln und Heilen. Fast jede Quest kann auf unterschiedlichste Arten enden. Wenn sie nicht direkt mit unserer Ranger-Hauptmission zusammenhängt, können wir unsere Hilfe auch einfach kaltblütig verweigern und die Auftraggeber sich selbst und ihrem Schicksal überlassen. Genauso kann es aber passieren, dass wir im rechtschaffenen Zorn ein Gebiet von Schurken säubern, wie man es als Rollenspielheld halt so tut, und die überlebenden Schurken statuieren später ein Exempel an Unschuldigen.

Auch unser Team wächst mit unseren Entscheidungen, neben unseren vier Rangern können wir nämlich bis zu drei Begleiter verpflichten. In Highpool etwa wartet die



Der Discobot blendet uns mit seiner Lichtshow, der Slicer-Dicer brutzelt uns mit seinem Laser.



Verschanzte Feinde beharren wir besser über eine ungeschützte Flanke.

Scharfschützin Vulture's Cry auf uns, im Agrarzentrum die Ärztin Rose. Während wir die eine anheuern, ist die andere schon tot. Die Fähigkeiten unserer Kameraden schalten wiederum neue Wege frei: Mal knacken wir ein Schloss, mal sprengen wir uns einen Weg frei, mal hacken wir einen verlassenen Kran und hieven damit ein Auto als Brücke über eine Schlucht. Und mal müssen wir uns einfach damit abfinden, dass wir nicht den richtigen Spezialisten für eine bestimmte Aufgabe dabei haben. Beim ersten Durchspielen können wir unmöglich alles sehen, ein zweiter Durchlauf wird ganz anders verlaufen. So ist es eine echte Freude,

die Spielwelt von Wasteland 2 zu erkunden, auch wenn sie mit den recht detailarmen Charaktermodellen und mäßigen Effekten nicht übermäßig ansehnlich daherkommt. Stimmung erzeugt sie auf die altmodische Art: Durch seitenweise gut geschriebene Dialoge, einen atmosphärischen Soundtrack und einfallsreiche Figuren und Gebiete. Pechschwarzer Humor und Endzeit-Trostlosigkeit liegen dabei nie weit auseinander, wir treffen zum Beispiel auf die sprengwütigen Diener des Atompilzes, die eine Nuklearrakete als ihren Gott verehren. Ausgerechnet von unseren Mitstreitern sollten wir aber nicht allzu viel erwarten: Die sind



Liebenswerte Oma

Andre Peschke
Redakteur
andre@gamstar.de

Ich bin Backer von Wasteland 2, allerdings nicht aus Überzeugung. Ich habe damals für das Spiel gespendet, weil ich aus beruflichen Gründen den Alpha-Zugang wollte, das Original habe ich nie gespielt. Bei einem Budget von drei Millionen habe ich offen gestanden von Anfang an nichts Großartiges erwartet. Nun bin ich aber doch sehr positiv überrascht, denn Wasteland 2 ist Oldschool im positivsten Sinne. Die KI ist nicht super, aber das Spiel ist dennoch hart und fordernd. Munitionsknappheit und eine ganze Liste von Verletzungszuständen sorgen dafür, dass ich sogar in Kuhfladen wühle, um ja alles Brauchbare mitzunehmen. Die Knappheit gibt dem Loot eine Bedeutung und unterstreicht zugleich das postapokalyptische Überlebensszenario, in dem man sich eben nicht zu schade sein darf, mit den Eutern verstorbener Kühe zu handeln. Klar, die Grafik ist hoffnungslos veraltet, aber Wasteland 2 gleicht das aus: mit Text! Die Beschreibungstexte erzeugen in meinem Kopf eine Spielwelt, die weit über die mäßigen Polygone auf dem Bildschirm hinausgeht. Kurz: Wasteland 2 ist eine Oma. Ein bisschen tatterig, und man muss ihr nachsehen, dass sie aus einer anderen Generation stammt – dafür aber liebenswert und mitunter mit beeindruckender Altersweisheit gesegnet.

GameStar 01/2014

»Testsieger 90 Punkte: Flüsterleise, dank Überbaktung der zweitschnellste PC im Test und sehr gut verarbeitet - Hardware4u.net erobert mit alten Tugenden erneut den ersten Platz.«

PC Magazin 09/2013

»Einzeltest 92 Punkte: Der Gamers Dream Revision 5.1 Air ist trotz seiner sehr guten Leistung flüsterleise, außerordentlich gut verarbeitet und gediegen ausgestattet.«

0,2 Sone Idle
0,3 Sone Last

Gamers Dream Revision 5.1 Air

- Intel Core i5-4690K @ 5200 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus Z97-A
- NVIDIA GEFORCE GTX 770 @ Ultra - silent
- 120GB Samsung 840 EVO SSD S-ATA III
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-9F
- 480W be quiet! Straight Power E9 CM - silent
- Microsoft Windows 8.1 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 1.399,-
oder ab 48,50 €/mtl.¹⁾

CT 05/2012

»Wer die Investition nicht scheut, bekommt nicht nur einen rasend schnellen, sondern auch leisen und liebevoll montierten PC mit viel Prestige.«

0,3 Sone Idle
0,4 Sone Last

Gamers Dream Revision 6.3 Air

- Intel Core i7-5820K @ 6000 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 16GB Corsair Vengeance LPX DDR4-2666
- MSI X99S SLI Plus
- NVIDIA GEFORCE GTX 770 @ Ultra - silent
- 120GB Samsung 840 EVO SSD S-ATA III
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-Z60
- 580W be quiet! Straight Power E9 CM - silent
- Microsoft Windows 8.1 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 1.999,-
oder ab 64,90 €/mtl.¹⁾

PC GO 05/2012

»Der Gamers Dream ist tatsächlich sehr leise und bietet trotzdem eine gute 3D-Leistung. Auch der Preis ist für ein aufwendig schallgedämmtes System günstig.«

0,3 Sone Idle
0,5 Sone Last

Gamers Dream Revision 5.1 Air Micro

- Intel Core i5-4690K @ 5000 Extreme
- Noctua NH-C14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600 Ram
- Asus Z97M - Plus
- NVIDIA GEFORCE GTX 760 @ Ultra - silent Kühler
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Lian Li PC-A04B
- 400W be quiet! Straight Power E9 - silent
- Microsoft Windows 8.1 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 1.169,-
oder ab 39,50 €/mtl.¹⁾



Mächtige Feder, schwaches

Maurice Weber
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Wasteland 2 ist ein Rollenspiel zum Nachdenken – über jeden verteilten Fertigkeitenspunkt, über den klügsten Weg zum Ziel und über meine Entscheidungen in Quests. Alles, was ich mache, hat handfeste Auswirkungen – manchmal nur im Kleinen, wenn ich einen Questgeber später wiedersehe und er sich für meine Hilfe bedankt, aber mehr als einmal habe ich auch ein ganzes Gebiet entvölkert. Die deutsche Übersetzung könnte besser sein, aber persönlich spiele ich sowieso lieber im Original. Wasteland 2 bietet in Sachen Quests und Dialoge beste klassische Rollenspielkosten. Bei den Kämpfen aber weniger, die haben mir zum Beispiel in Divinity: Original mit ihrer riesigen Vielfalt an Optionen um einiges mehr Spaß gemacht. Dabei ist es nicht mal so, dass sie in Wasteland schlecht sind, aber sie sind eben »nur« grundsolide. Und grundsolide passt einfach nicht zum sonst so ehrgeizigen Rest. Wasteland 2 ist trotzdem ein tolles Rollenspiel der alten Schule geworden, hat aber auch Potenzial verschenkt.

zwar ein recht vielfältiger Haufen und geben gerne mal ein paar flotte Kommentare ab, aber sie greifen selten größer in die Geschichte ein oder lassen sich zu längeren Gesprächen hinreißen. Auch die deutsche Übersetzung lässt in unserer Testversion noch zu wünschen übrig, immer wieder stolpern wir über Schreibfehler oder zu wörtlich übersetzte englische Redewendungen. Nachdem die wenigen vertonten Dialoge sowieso nur auf Englisch aus den Boxen kommen, empfehlen wir wenn möglich die Originalfassung.

Trotzdem machen die Quests und Dialoge Wasteland 2 zu einem erstklassigen Rollenspiel. Nur leider spielen die Rundenkämpfe nicht in der gleichen Liga, und mit denen verbringen wir einen beträchtlichen Teil der Spielzeit. Während wir die Welt in Echtzeit erkunden, ziehen die Figuren im Gefecht abwechselnd und verwenden jede Runde

Zug um Zug ihre Aktionspunkte zum Gehen, Schießen oder Nachladen. Grundlegend sind eigentlich viele Bausteine für schöne Taktikschlachten dabei: Jede Waffengattung hat ihre eigenen Vorteile, Energiewaffen schmelzen etwa besonders gut gepanzerte Feinde wie Roboter. Überflüssiges Gerät zerlegen wir in Bauteile und schrauben Nützliches an unsere Waffen dran, ein besseres Zielfernrohr erhöht etwa die Reichweite. Im Gefecht geht's vor allem um geschickte Positionierung, ein Scharfschütze auf einem Dach wütet verheerend unter seinen Feinden. Außerdem müssen wir stets nach guter Deckung Ausschau halten und gleichzeitig Feinde aus der Flanke beharken.

Soweit, so grundsätzliche, auf Dauer wird's aber doch eintönig. Vor allem, weil sich beispielsweise unsere Scharfschützin nach 20 Spielstunden immer noch genauso spielt wie in der ersten Minute. Natürlich hat sie inzwischen ein besseres Gewehr und mehr Punkte auf die Schützen-Spezialisierung, aber damit macht sie einfach nur mehr Schaden. Neue Fähigkeiten lernt sie keine, alle Figuren haben das gleiche magere Arsenal: Sie können für mehr Genauigkeit in die Hocke gehen, einen Kopfschuss für mehr Schaden und geringere Trefferchance wagen, per Overwatch auf den nächsten Feind schießen, der in Sichtweite spaziert, und das war's auch wieder. Das soll nicht heißen, dass die Gefechte einfach sind, im Gegenteil, sie sind stellenweise sogar richtig

Jeder Durchlauf ist anders

brutal: Unsere Ranger kippen schon nach wenigen Treffern aus den Latschen und können sogar dauerhaft sterben, wenn wir sie nicht mit einem Chirurgen wiederbeleben. Gerade am Anfang müssen wir höllisch aufpassen, nicht ins Gras zu beißen. Außerdem ist Munition besonders für starke Waffen wie Scharfschützengewehre nicht immer im Überfluss vorhanden, wir müssen uns also vor jeder Reise gut eindecken. Aber das macht die Schlachten nur schwieriger, sie

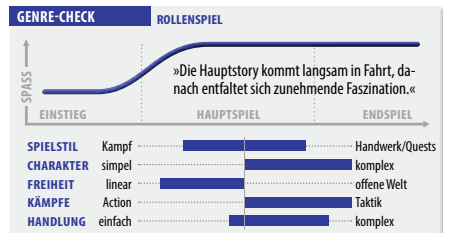
bleiben ein wenig abwechslungsarm und eintönig. Und wirken damit etwas fehl am Platz in einem Spiel, dessen Quests uns immer wieder aufs Neue überraschen. **MW**

TERMIN 19.9.2014 PREIS 30 Euro USK ab 16 Jahren

Wasteland 2

Rollenspiel

Publisher Deep Silver
Entwickler inXile Entertainment
Sprache Deutsch, Englisch, Französisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 100 Seiten digitales Handbuch
Kopierschutz Steam



GRAFIK

- passende Ödland-Gebiete
- einige coole Feinde
- detaillierte Charaktermodelle
- mäßige Animationen
- schwachbrüstige Effekte
- schmucklose Weltkarte

SOUND

- stimmiger Western-Soundtrack
- ordentliche (englische) Sprecher
- aber größtenteils unvertonte Dialoge
- keine deutsche Sprachausgabe

BALANCE

- knifflig, aber nicht unfair
- vier Schwierigkeitsgrade
- unterschiedliche Spielweisen möglich
- Einstieg kann überwältigend und frustrierend sein

ATMOSPHÄRE

- trostlose Postapokalypse ...
- gewürzt mit tiefschwarzem Humor
- Welt und Figuren reagieren auf Entscheidungen
- mäßige Inszenierung
- holprige deutsche Übersetzung

BEDIENUNG

- einfache und übersichtliche Kampfsteuerung
- anpassbare Benutzeroberfläche
- teils nervig lange Laufwege und Backtracking
- keine Minimap

UMFANG

- über 50 Stunden Spielzeit
- Geheimnisse und Nebenaufgaben
- hoher Wiederspielwert mit neuem Team und anderen Entscheidungen

QUESTS / HANDLUNG

- viele unterschiedliche Lösungswege
- Entscheidungen mit teils unerwarteten Auswirkungen
- gut geschriebene Texte
- Haupthandlung kommt langsam in Fahrt
- Dialog-Bugs

CHARAKTERSYSTEM

- freie Entwicklung ohne Klassen
- 7 Attribute, 29 Fertigkeiten
- Spezialisierung und Teamwork der Gruppenmitglieder
- viele mögliche Gruppenkonstellationen

KAMPFSYSTEM

- Deckung und Positionierung wichtig
- unterschiedliche Strategien
- KI flankiert ...
- konzentriert sich aber oft nicht auf die verwundbarsten Ziele
- kaum Spezialfähigkeiten

ITEMS

- sorgsamer Einsatz von Munition und Medizin erforderlich
- Zerlegen und Aufrüsten von Waffen
- wenig Ausrüstung
- geringe Unterschiede zwischen Waffen gleichen Typs



Immer wieder finden wir versteckte Schreine, die uns Bonus-Attribute spendieren.

