

Fallout 76

SCHRECK LASS NACH!

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Bethesda** Termin: **14.11.2018**

Jetzt muss sich Fallout 76 beweisen: GameStar konnte den Online-Titel spielen und berichtet in dieser großen Vorschau, ob Vier-Spieler-Koop, PvP und Basenbau etwas über den Wegfall von Story, NPCs und Quest-Entscheidungen hinwegtrösten können. Von Peter Bathge

Irgendwas stimmt hier nicht. Wir sind in den USA. Der Präsident hat zu einer (Fake-) News-Pressekonferenz eingeladen, die Journalistenmeute hat sich im in Nationalfarben geschmückten Raum eingefunden und lauscht, was ihnen der Mann am Rednerpult in die Aufnahmegeräte diktiert. Ich sitze auf einem der Plätze in der Aula, sechste Reihe von vorne, Mitte links.

Mit bekannter Polemik poltert der Mann da vorne los: Dass es so viel Spaß mache, mit der Waffe in der Hand durch die Wildnis zu streifen und auf Jagd zu gehen. Dass das



Solo gegen eine Übermacht: Wer will, kann Fallout 76 zum Großteil alleine bewältigen, ohne dass der Schwierigkeitsgrad in astronomische Höhen steigt.

Sammeln materieller Besitztümer die erste Bürgerpflicht sei. Dass der Abwurf von Atombomben keine leere Drohung sei. Das gewohnte Bild aus den US-Medien also, das haben wir schon tausendmal auf CNN gesehen. Aber irgendetwas stimmt hier nicht ...

Jetzt weiß ich es: Das ist ja gar nicht Donald Trump da vorne, der seine US-Bürger auf den nächsten (Handels-)Krieg einschwört! Dafür hat er zu wenige (blonde) Haare. Und wir sitzen auch nicht im Weißen Haus, die Pressekonferenz findet in West Virginia statt



Wir haben Fallout 76 auf der Xbox One X gespielt, auch das Bild stammt von der Konsole. Das lief nicht immer ruckelfrei ab.



Gerade ist eine Atombombe explodiert. Wir latschen in die verseuchte Zone. Ohne Schutzanzüge, wie man an den Vault-Boy-Icons erkennt.

– unter der Erde! In einem ausgedienten Atombunker! Mit Bethesdas PR- und Marketing-Chef Pete Hines als Sprecher!

Ich erinnere mich wieder: Wir sind bei dem ersten Preview-Event zu Fallout 76, zusammen mit über 100 Pressevertretern aus aller Welt dürfen wir das Online-Rollenspiel zum ersten Mal anspielen – noch vor dem PC-Betastart am 30. Oktober 2018. Und was haben wir bei unserem Ausflug ins neue Endzeit-Ödland nicht alles gesehen: doppelköpfige Opossums, wunderschöne Herbstlandschaften, mit Knarren herumfuchtelnde Ghule, einen Fledermausdrachen – Fallout 76 erweckt die Mythenwelt West Virginias zum Leben.

Aber fast noch spannender ist für viele Rollenspiel-Fans, was wir nicht gesehen haben: menschliche NPCs zum Beispiel. Oder ein Dialogsystem. Quest-Entscheidungen. Oder Fraktionen. Denn auf all das verzichtet Entwickler Bethesda Game Studios bei Fallout 76, um sich und vielen Spielern einen Traum zu erfüllen: die Fallout-Welt im Koop-Modus zu erforschen. Welche Teile der mit Fallout 4 ohnehin schon arg geschundenen Rollenspiel-Seele der Serie dabei verloren gegangen sind, warum es dennoch auch für Einzelspieler-Fans Grund zur Hoffnung gibt, und wieso Microsoft Bethesda einen Bärendienst erwiesen hat, lest ihr in diesem Artikel zu Fallout 76.

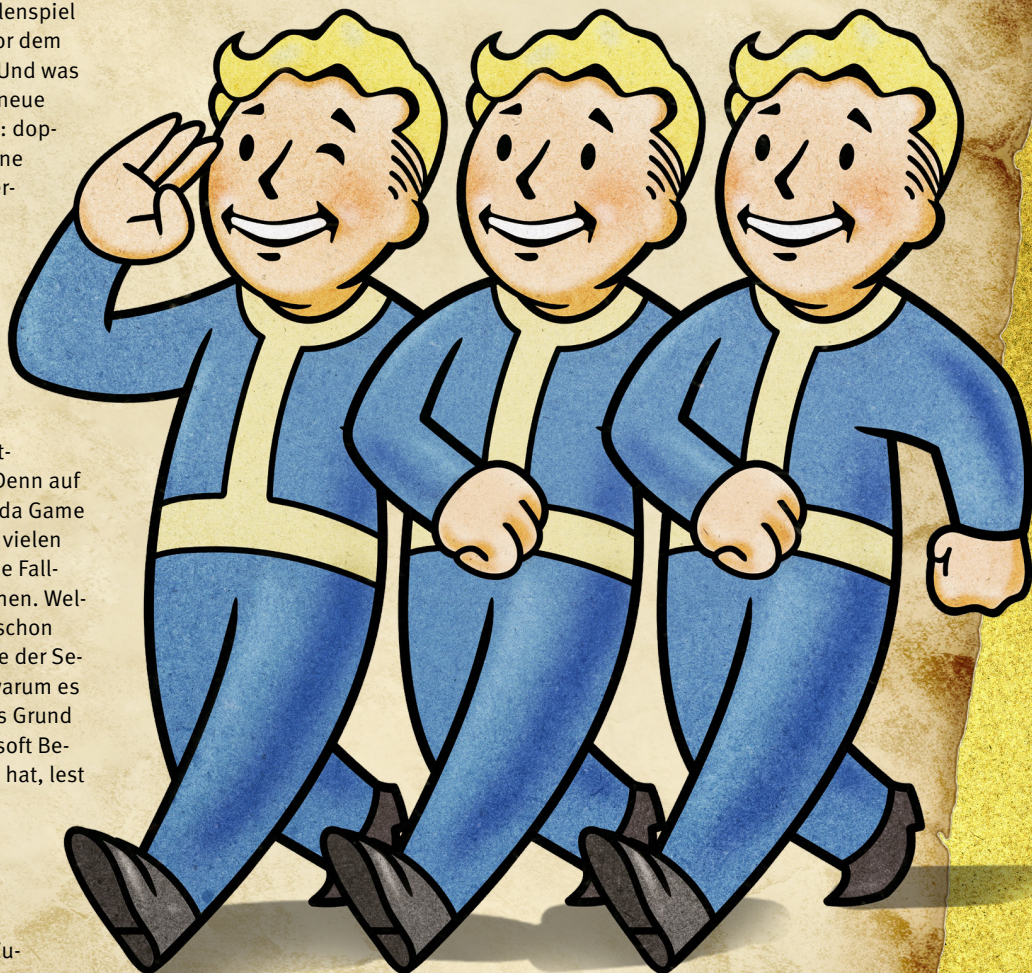
Postapokalyptisches Ruckeln

»Seid nachsichtig«, bittet Pete Hines zum Ende seiner Atombunker-Pressekonferenz mit Blick auf den Zustand von Fallout 76 – einen Monat

vor dem Betastart befand sich das Spiel bei unserem Besuch in West Virginia noch in einem sehr frühen Stadium. Der Marketing-Chef wäre eigener Aussage zufolge sehr überrascht, wenn es bei unserem Anspielen nicht zu etlichen Bugs, Glitches und Perfor-

mance-Problemen käme – und er hat Recht. Das liegt aber nicht nur am frühen Programmcode – sondern auch an den Vorgaben des Konsolenherstellers Microsoft.

Denn gespielt wurde auf der Xbox One X – in 4K-Auflösung. Warum? Weil Microsoft das



Wo sind die Mikrotransaktionen?

Beim ersten Anblick der besonderen Gold-Karten in Fallout 76 wurden wir misstrauisch, vermuteten wir doch, dass man diese eben doch mit echtem Geld kaufen könnte. Denn: Von jedem Perk existiert eine besonders schöne und aufwendig animierte Gold-Karte, deren Effekt rein kosmetischer Natur ist. Eigentlich das ideale Kinkerlitzchen, um Spieler dafür im Ingame-Shop zur Kasse zu bitten, findet ihr nicht auch?

Aber: Anders als viele andere optische Veränderungen wie spezielle Outfits oder Waffen-Skins wird es diese Gold-Karten (wie auch alle anderen Perks) eben nicht mit echtem Geld beziehungsweise der Ingame-Währung Atoms zu kaufen geben. Überprüfen ließ sich das noch nicht, denn die Mikrotransaktionen von Fallout 76 waren in der gespielten Vorabversion noch nicht enthalten. Aber es wird sie geben – auch um den (bei Erfolg) geplanten jahrelangen Betrieb der Server dieses Game-as-a-Service zu sichern.

so wollte, um die Power der Konsole vorzuführen. Nur dumm, dass die noch nicht optimierte Version von Fallout 76 die Leistungsreserven der Xbox One X voll ausreizte – das ruckelige Ergebnis könnt ihr im 17 Minuten langen Gameplay-Video auf GameStar Plus sehen, das wir für Heft-Leser in der nächsten Ausgabe nachliefern (die DVD war schon im Presswerk, als der Event stattfand).

Warum dann also nicht einfach auf 1080p umschalten, die Auflösung runterdrehen und ein flüssigeres Spielerlebnis garantieren? Tja, das war seitens Microsoft nicht erlaubt, den anwesenden Bethesda-Mitarbeitern waren die Hände gebunden – und die anwesenden Journalisten (und ihre für den Videoschnitt zuständigen Kollegen in den heimischen Redaktionen) durften sich über 4K-Videoaufnahmen mit einer Größe von 700 Gigabyte bis 1 Terrabyte freuen.

Damit hat Microsoft seinem Partner Bethesda (die Fallout-76-Beta startet auf der Xbox One eine Woche früher als auf den anderen Plattformen) einen Bärendienst erwiesen, denn die Hänger im Spielaufbau dürften dem ein oder anderen Zuschauer im Gedächtnis hängen bleiben – und das, wo es schon genug negative Schlagzeilen rund um das Online-Rollenspiel gab.

Ein Grund für die schlechte Performance: Fallout 76 hat mit der Wildnis Appalachia eine vier Mal so große Spielwelt wie Boston aus Fallout 4. Ladezeiten beim Betreten von Innenräumen wurden reduziert, es gibt

deutlich weniger von der Oberwelt abgetrennte Bereiche. Ergo muss nun noch mehr von der Welt als in den Vorgängern gleichzeitig in den Speicher geschauelt werden.

Aber was ist das für eine tolle, zum Erkunden einladende, manchmal idyllische, manchmal bedrohliche Welt! Hoffentlich bekommt Bethesda die Performance-Probleme bis zum Release am 14. November 2018 noch in den Griff – auch in 4K-Auflösung und vor allem natürlich am PC. Denn die virtuelle Wildnis West Virginias ist einfach viel zu schön, um sie in weniger als 60 oder gar mickrigen 30 fps zu bestaunen.

Fallout 4 im Koop

Rein technisch macht Fallout 76 dabei gar keinen so großen Sprung im Vergleich zu

Fallout 4, auch wenn das rote Herbstlaub im Wald nun deutlich schicker aussieht und mit Effekten wie Tiefenunschärfe ein sehr hübsches Gesamtbild erzeugt wird. Bei vielen Waffenmodellen und Gegnern hat sich dagegen im Vergleich zum Vorgänger von 2015 wenig getan. Auch das Interface wurde fast 1:1 übernommen, der Pip-Boy funktioniert noch genau so, wie man das gewohnt ist.

Technische Veränderungen schlummern vor allem unter der Haube, denn in Fallout 76 muss der Computer ja jederzeit die Ereignisse auf Client und Multiplayer-Server miteinander abgleichen und die Aktionen von insgesamt 24 menschlichen Spielern pro Partie verfolgen. Denn Fallout 76 wird ein Online-Spiel ohne Offline-Funktionalität. Genauer: Es wird Fallout 4 mit Koop-Modus.

Wer Fallout 4 gespielt hat, fühlt sich sofort heimisch, und die Erforschung der Spielwelt motiviert enorm. Lediglich das V.A.T.S. hat eine große Überarbeitung erfahren: Wenn ihr den Zielmodus aktiviert, friert das Geschehen nicht mehr ein, die Zeit läuft einfach weiter. Logisch, schließlich befindet ihr euch auf einem Online-Server mit anderen Spielern. Während sich die Kämpfe allgemein einen Tick dynamischer und befriedigender spielen als das in dieser Hinsicht bereits sehr Shooter-lastige Fallout 4, sind wir uns noch nicht ganz sicher, was wir vom neuen V.A.T.S. von Fallout 76 halten sollen.



In Fallout 76 könnt ihr frei zwischen First-Person- und Third-Person-Perspektive wechseln.

Präsident Hines spricht

Im Rahmen einer fingierten Pressekonferenz begrüßte Bethesdas PR-Chef Pete Hines die angereisten Journalisten. Netze Idee, uns wäre statt der Rede allerdings mehr Zeit mit dem Spiel lieber gewesen.





Wer gerade keinen Spieler zur Hand hat, der handeln will, kann einen der computergesteuerten Roboter-Händler aufsuchen.

Zwar gibt's auch wieder die Möglichkeit, spezielle Körperteile anzuvisieren, doch während der Hektik der Gefechte wirkt das Ganze mehr wie eine Zielhilfe für unbedarfte Controllerhände, falls ein Gegner mal zu klein ist, um ihn auf die Schnelle ins Fadenkreuz zu bekommen. Ob das am PC mit Maus sonderlich nützlich ist? Wir zweifeln dran. Ach ja: Aktiviert ihr per linker Schultertaste V.A.T.S., treffen eure Schüsse nicht automatisch, auch hier gibt's eine Trefferchan-

ce, die von Entfernung, Sichtlinie zum Ziel und den Fähigkeiten des Helden abhängt.

Das Handwerkssystem zeigt sich im Vergleich zu Fallout 4 derweil fast unverändert, an Werkbänken fertigt ihr Rüstungen, Bleispritzen und Munition an. Wichtig: Eure Ausrüstung zersetzt sich im Lauf der Zeit und geht kaputt; ihr müsst die Gegenstände regelmäßig unter Einsatz von Ressourcen reparieren – anders als in Fallout 3 braucht ihr dazu aber nicht einen weiteren Gegenstand

desselben Typs. Zudem lassen sich Items modifizieren, allein für Nahkampf- und Fernkampfaffen bietet Bethesda Game Studios mehr als 4.000 Upgrade-Optionen an.

Beim Looten der Behältnisse sammelt ihr zwar weiterhin viel Schrott wie in Fallout 4 ein, den ihr anschließend in seine Bestandteile zerlegt. Diesmal müsst ihr aber mehr Acht geben auf Rezepte und Blaupausen, die neue Crafting-Optionen freischalten – an Werkbänken und beim Bau des Lagers.



In Fallout 76 trifft ihr andere Spieler im Ödland – ein Novum für die Serie.

Die Welt von Fallout 76

Bethesda orientiert sich bei Fallout 76 am realen West Virginia, komplett mit wichtigen Sehenswürdigkeiten. Auf dieser Karte zeigen wir euch die realen Locations und ihre Rolle im Spiel.

1



West Virginia University

Der Keller der Vault-Tec-Universität beherbergt ein Trainings-Vault; im Bunker wurde der Ernstfall simuliert, die einstigen Mitarbeiter streifen als wilde Ghule durch die Gänge.

2



Trans-Allegheny Lunatics Asylum

Das »Hospital of Horrors« ist eine Irrenanstalt aus dem 19. Jahrhundert, mit der viele Spukgeschichten verbunden werden – meist geht es um gewaltsam verstorbene Ex-Insassen.

3



The Greenbrier

Das Luxushotel mit Golf- und Tennisplätzen befindet sich auch nach dem Atomkrieg noch in gutem Zustand. Eine Horde von Roboter-Haushältern pflegt das Anwesen, reagiert aber allergisch auf menschliche Gäste.



4



New Rivers Gorge Bridge

Auf einer Höhe von 260 Metern überspannt die Brücke einen reißenden Fluss. Im Lauf der Jahre sind große Teile der Autostraße in die Tiefe gefallen, in Fallout 76 müsst ihr über die verbliebenen Pfeiler balancieren.

5



Mothman Museum in Point Pleasant

Rund um die Siedlung Point Pleasant soll seit den 1960er Jahren ein Monster sein Unwesen treiben: Mothman, die fliegende Riesenmotte mit den im Dunkeln glühenden Augen. In der Realität wie im Spiel ist dem Untier ein Museum geweiht.

6



Harper's Ferry

An der Kreuzung zweier Flüsse gelegen, war das Städtchen ein strategisch wichtiger Punkt im US-Bürgerkrieg. Noch heute sind zahlreiche Gebäude im historischen Zustand aus dem 19. Jahrhundert erhalten.

7



Charleston Capitol

Die Landeshauptstadt mit dem Kapitol wurde von Atombomben getroffen. In den Ruinen streifen wilde Ghule herum.

8



Camden Park

Auf dem Gelände des verlassenen Vergnügungsparks ragt ein von Weitem sichtbares Riesenrad in den Himmel empor. Einige der Attraktionen funktionieren in Fallout 76 noch.



Weder Zeitlupe noch Pause: Das Zielsystem V.A.T.S. wird in Echtzeit recht witzlos, auch wenn ihr mit dem richtigen Perk immer noch Gliedmaßen ins Visier nehmen könnt.

Eure Siedlung könnt ihr an fast jeder Stelle in der Spielwelt hochziehen, entweder mit dem Camp-Tool in eurer Hosentasche oder an vorbereiteten Stellen. Diese sogenannten Workshops müsst ihr erst von Widersachern befreien und für euch in Anspruch nehmen, danach könnt ihr dort auch ohne Camp-Koffer Häuser, Werkbänke und mehr errichten. Die Steuerung per Gamepad ist dabei ein bisschen komfortabler als in Fallout 4; wir sind gespannt auf die PC-Bedienung mit der Maus, zu der wir aber frühestens nach dem Betastart am 30. Oktober konkrete Aussagen machen können.

Fallout 76 allein spielen: Eine Option?

Die vielen Parallelen zu Fallout 4 haben einen angenehmen Nebeneffekt: Beim Anspielen waren wir überrascht davon, wie gut Fallout 76 auch ganz ohne Unterstützung durch andere menschliche Spieler funktioniert. Selbst wenn ihr Teil einer maximal vierköpfigen Gruppe seid, könnt ihr ganz allein am anderen Ende der Welt herumirren – sogar dann bekommt ihr eventuelle Gruppenboni gutgeschrieben.

Sehr schön: Auch bei großen Level-Unterschieden zwischen Avatar und KI-Gegnern habt ihr stets eine Chance, euch mit Ge-

schick und Geduld im Kampf durchzusetzen, das sogenannte Level-Gating ist weitaus weniger dramatisch als in anderen Online-Rollenspielen wie The Division oder Destiny. Zwar sind manche Regionen eher für Low-Level-Charaktere geeignet und andere für Spieler mit hoher Stufe, aber es kommt nie zu einer Situation, in der ihr überhaupt keinen Schaden anrichtet.

Wichtig: Gegner respawnen mit der Zeit, das macht schon die Online-Natur des Spiels nötig. Von besonderen Monstern wie dem sagenumwobenen Mothman existieren sogar mehrere Exemplare, sie tauchen zufällig an bestimmten Stellen im Spiel auf.

Doch erzählt Fallout 76 auch eine spannende Geschichte, wie motiviert es Solospieler? Auf diese Frage haben wir nach dem Hands-on-Termin endlich Antworten. Die Hauptquest führt euch auf der Suche nach der Aufseherin eures zu Beginn verlassenen Bunkers an zentrale Orte der Spielwelt, unterwegs erkundet ihr allerlei interessant erscheinende Örtlichkeiten am Wegesrand (siehe die große Karte links).

Aller Voraussicht nach wird die Story keine Bäume ausreißen, das ist schon jetzt absehbar. Aber als Ausrede, um von einer Ecke West Virginias zur anderen zu reisen, taugt



Der Pip-Boy von Fallout 76 setzt wieder auf das typische, seit Urzeiten bewährte Listeninventar. Die Maussteuerung dürfte sich an Fallout 4 orientieren.

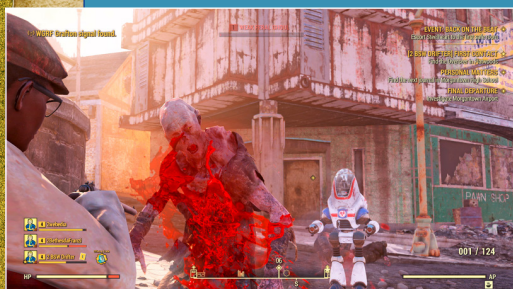
So läuft ein Event ab



Beim Erforschen einer verlassenen Siedlung werden wir auf eine Roboter-Ladestation aufmerksam gemacht.



Nach der Aktivierung des Roboters Steelheart begleiten wir den Blechkameraden auf seiner Patrouille.



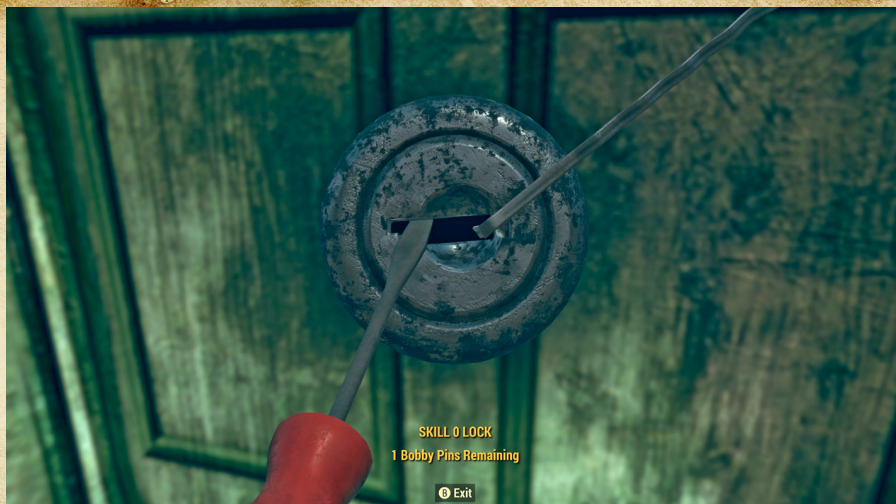
Doch am Wegesrand lauern wilde Ghule. Also zücken wir die Knarre und geben unserem mechanischen Freund Feuerschutz.



Steelheart hackt für uns ein Terminal, wir beschützen ihn – und sacken anschließend den Loot aus dem Lager ein.

der Plot dem ersten Eindruck nach allemal. Wer gerne liest, stößt zudem auf alle möglichen kleinen Geschichten in Notizen und auf den überall herumstehenden Terminals, die einem das harte Schicksal vereinzelter Überlebender näherbringen.

Zudem motivieren sogenannte Herausforderungen dazu, bestimmte Aktionen auszuführen. Anfangs bekommt ihr so Erfahrungs-



Bei den Minispielen übernimmt Fallout 76 alles aus Fallout 4. Egal ob Dietrich drehen oder Kennwörter raten. Wer Fallout 4 gespielt hat, findet sich nach wenigen Spielminuten zurecht.

punkte für Grundsätzliches wie das Abkochen von Wasser oder das Sammeln von Pflanzen. Diese Aufgaben erfüllt ihr fast schon nebenbei. Später werden die Herausforderungen spezifischer und sorgen dafür, dass ihr immer ein unmittelbares Ziel habt, auf das ihr hinarbeiten könnt.

Viel zu tun dank Quests und Events

Des Weiteren gibt es Quests wie in einem typischen Rollenspiel. Auch wenn ihr keinen einzigen menschlichen NPC zu sehen bekommt, ein Dialogsystem komplett fehlt und euer eigener Charakter kein Wort spricht, gelingt es Bethesda dennoch sehr gut, euch konstant mit Aufträgen zu versorgen. Ablehnen könnt ihr die nicht, wohl aber ausblenden, wenn euch die entsprechenden Questmarker auf der Karte und die ständig auftauchenden, damit verbundenen Statusmeldungen auf den Zeiger gehen.

Immer wieder fangt ihr automatisierte Funksprüche ab oder interagiert mit Computerterminals, die etwa eine ganze Auftragskette als Teil eines Freiwilligenteams in Gang setzen. Als Teil dieser Initiative testet ihr das Wasser in West Virginia auf seine Strahlenbelastung.

Interessanteste Neuerung sind die Events: Das sind dynamisch entstehende und zeitlich begrenzte Mini-Quests, über die alle

Spieler in der Nähe informiert werden – selbst solche Spieler, die sich am anderen Ende der Karte befinden, können sich zu einem Event teleportieren. Allerdings kostet diese Schnellreise einen Obolus in Kronkorken – genauso wie wenn ihr zu einem bereits erkundeten Ort reist. Gratis ist nur die Schnellreise zu Gruppenmitgliedern, eurem selbst gebauten Camp und dem zu Spielbeginn verlassenen Vault 76.

Doch zurück zu den Events: Beim Anspielen erleben wir drei Arten. Einmal mussten wir Amok laufende Farmroboter besiegen und anschließend ihre Zielerkennung am Admin-Terminal umprogrammieren. Ein anderes Mal eskortierten wir einen befreundeten Roboter bei seiner Patrouille durch eine von Ghulen versuchte Stadt. Dabei mussten wir ihm den Rücken freigehalten, während er die Tür zu einem versteckten Lager mit wertvoller Ausrüstung öffnete.

Und schließlich kam es rund um einen Flughafen zu einem großen Shootout zwischen zwei Viererteams menschlicher Spieler und einer in fünf Wellen angreifenden, ziemlich aggressiven Ghul-Horde. Als Belohnung winkte am Ende eine per Drohne aus der Luft abgeworfene Beutekiste.

Die Events sorgten im Koop-Modus für Unterhaltung, erst recht, wenn durch die Unberechenbarkeit der offenen Spielwelt zu-

sätzliche Monster wie eine ziemlich zähe, gigantische Level-50-Fledermaus am Schauplatz vorbeischaauen, ein sogenanntes Scorchbeast – ein übles Viech.

Allerdings setzten sich bei uns bereits auf Charakterstufe 8 von 50 zwei Erkenntnisse zu den Events durch: Zum einen hat uns ihre Komplexität und Abwechslung bislang nicht eben vom Hocker gehauen, es geht stets um das Abknallen von Gegnermassen. Zum anderen sind sie darauf ausgelegt, im Team angegangen zu werden – Einzelspieler dürften es im späteren Spielverlauf schwer haben, ein Event allein abzuschließen. Wer jedoch nur Quests erledigt und der Story folgt, was laut Entwickler gut 40 Stunden in Anspruch nehmen soll, wird wohl auch sehr gut solo in Fallout 76 durchkommen.

Survival-Game oder Rollenspiel?

Auch wenn Pete Hines von Bethesda immer wieder betont dass Fallout 76 kein Survival-Spiel wie Rust ist – die Parallelen sind sehr wohl da. Am auffälligsten wird das bei Überlebensmechaniken. Die beschränken sich auf zwei Anzeigen für Hunger und Durst. Ihr müsst regelmäßig essen und trinken, um Abzüge auf Ausdauer beziehungsweise Aktionspunkte und die Lebensenergie zu verhindern.

Wer jetzt befürchtet, dass einem diese Survival-Elemente wie in anderen Spielen des Genres schnell auf die Nerven gehen,



Oft stößt man beim Erforschen der Spielwelt auf neue Quests und versteckte Locations.

muss keine Panik schieben: Obwohl wir Fallout 76 drei Stunden lang gespielt haben, sanken unsere Hunger- und Durstwerte nur zwei Mal in den gelben Bereich und hatten dann spürbar negative Auswirkungen auf die Statuswerte des Helden.

Wer rechtzeitig eine der vielen Lebensmittel an einer Kochstation zubereitet, profitiert dagegen von Boni. So aufdringlich wie etwa in Subnautica gerieten die Survival-Elemente nie. Zumal ihr durch das Ausrüsten mit bestimmten Perk-Karten das nötige Mikromanagement noch stärker reduzieren könnt.

Moment, Perk-Karten? Ja, das Skill-System der Fallout-Serie wurde mit Version 76 mal wieder komplett überarbeitet. Bei jedem Levelaufstieg steigert ihr eines eurer sieben Attribute um einen Punkt und dürft anschließend eine dazugehörige Perk-Karte auswählen. Alle paar Levels erhaltet ihr ein Paket mit zufällig ausgewählten Karten, je nach Höhe eurer Attribute könnt ihr mehrere Karten gleichzeitig aktivieren. Perks lassen sich auf die Schnelle austauschen, die Boni könnt ihr euch teilweise sogar mit Gruppenmitgliedern teilen. Wenn ihr die gleiche

ENERMAX LIGHTING TECHNOLOGY

SABERAY
PREMIUM RGB GAMING CASE

T.B.RGB

120mm-RGB-LÜFTER



Haloförmige RGB-LED-Ringe
RGB-Mainboard Sync.
Twister-Lager™ Technologie
Per Fernbedienung steuerbar
3 & 6 Fan Pack | Expansion Unit



Hartglas-Panoramafenster
RGB-Mainboard Sync.
RGB-Seitenstreifen
Mit 3x T.B.RGB-Lüfter
280/360mm Radiator Support

LIQFUSION

240mm-RGB-WASSERKÜHLER



Adressierbare RGB-LEDs
RGB-Mainboard Sync.
RGB-Durchflussanzeige
Bis zu 300W TDP
AMD und Intel kompatibel

alternate.de | amazon.de | bora-computer.de | computeruniverse.net
csv-direct.de | direkt.jakob.de | diretech.at | kmcomputer.de
mindfactory.de | nexoc-store.de | notebooksbilliger.de

ENERMAX
POWER. INNOVATION. DESIGN.

Lesen und gewinnen!

Ihr habt unseren Artikel zu Fallout 76 aufmerksam gelesen und euch auch das letzte Detail gemerkt? Dann ist unser kleines Quiz unter www.gamestar.de/quiz76 sicher kein Problem für euch. Wer alle zehn Fragen richtig beantwortet, nimmt an unserem Gewinnspiel teil. Zusammen mit Bethesda vergeben wir eine seltene Power Armor Edition von Fallout 76. In dieser bereits vergriffenen Spezialedition des Spiels findet ihr eine schicke Tasche, eine Weltkarte (leuchtet im Dunkeln!), Sammelfiguren, diverse Bonusgegenstände und vor allem einen richtigen, tragbaren Powerrüstungs-Helm. Drei weitere Gewinner freuen sich über Merchandise-Pakete zu Fallout 76. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen, dem passt der Helm sowieso nicht. Also Artikel lesen und unter www.gamestar.de/quiz76 die Fragen beantworten! Teilnahmeschluss ist das Releasedatum von Fallout 76 am 14. November 2018.



Perk-Karte mehrmals besitzt, wird der damit verbundene Bonus verstärkt. Statt komplett neuer Fähigkeiten liefern die Perk-Karten vor allem Prozentboni oder bestimmen, wie gut ihr Schlösser knacken und Computer hacken könnt. Die alten Fallout-Skills existieren dagegen gar nicht mehr, die fielen aber auch schon in Fallout 4 der Axt zum Opfer. Wer also erst mit Fallout 76 in die Reihe einsteigt, wird die Perks nicht vermissen.

Vom einstigen Rollenspielkern der Marke bleibt so in Fallout 76 nicht mehr viel übrig, nicht einmal die von euch gespielte Rolle legt ihr wie gehabt fest. Zwar bestimmt ihr zu Anfang Aussehen, Namen und Geschlecht eures Avatars – aber wenn ihr im Spielverlauf keine Lust mehr auf den Hanswurst beziehungsweise die Brittakraut habt, dann verändert ihr alle Parameter einfach nachträglich und nach Lust und Laune.

Auf Teamplay ausgelegt

Okay, das mit dem Solospiel in Fallout 76 wäre geklärt. Aber Bethesda Game Studios' neuer Titel ist ja vorrangig ein Multiplayer-Erlebnis. Lässt man sich auf das Zusammenspiel mit anderen Menschen ein, stößt man dann auch auf ein großes Spaßpotenzial und viele Möglichkeiten für sinnvolles Teamwork. Immer vorausgesetzt, man ist mit Leuten unterwegs, die das auch wollen.



Das Mothman Museum ist nur einer von vielen real existierenden Orten in West Virginia, die Fallout 76 nachbaut.

So könnt ihr zu Boden gegangenen Spielern etwa mit einem Stimpak wieder auf die Beine helfen, und das System zur Darstellung von Emotes sorgt für so einige spaßige Situationen. Außerdem gibt es eine Handelsfunktion, um Gegenstände untereinander auszutauschen – wer keine handelswilligen Mitspieler findet, darf beim Roboter-Gemischthändler einkaufen.

Keine Chance für Trolle

Mit Griefern und PvP-Enthusiasten müsst ihr euch in Fallout 76 nicht zwingend abgeben. Wer nicht mit anderen Spielern interagieren will, aktiviert den Pazifist-Modus, dann kann er auch aus Versehen keine anderen Spieler mit seinen Waffen verletzen. In der Gruppe gibt es ohnehin kein Friendly Fire, Player-vs-Player-Gefechte beginnen erst, wenn ihr auf euren Angreifer zurückschießt – das ist allerdings erst ab Level 5 möglich.

Bevor ihr auf diese Weise nicht euer Einverständnis für den Kampf gegeben habt, verursacht der Angreifer lediglich minimalen Schaden, selbst mit schweren Waffen wie Minen, Granaten oder Raketenwerfern. Wer viel Geduld hat, kann einen anderen Charakter zwar auch auf diese Weise unter die virtuelle Erde befördern, das dauert aber dann doch eine ganze Weile.

In dem Fall wird der Aggressor dann auch als Mörder gekennzeichnet. Er taucht bei allen anderen Spielern auf der Map auf und kann gefahrlos gejagt und zur Strecke gebracht werden. Das auf den Mörder ausgesetzte Kopfgeld muss der Angreifer aus der eigenen Tasche bezahlen – hat er keine Kronkorken mehr, bekommt er eine mehrere Spielstunden lange Strafe aufgebremmt und verursacht in dieser Zeit allgemein nur noch minimalen Schaden an den Gegnern.

Von anderen Spielern oder Monstern getötete Charaktere behalten ihre wertvolle Ausrüstung, lassen aber den gesamten Schrott und die Bauressourcen aus dem Pip-Boy-Inventar am Ort des Todes liegen. Wer schnell genug respawnnt, kann sich das verlorene Zeug wieder zurückholen – besonders schlaue Spieler stecken ihr Zeug vor



Alle paar Levels erhaltet ihr ein ganzes Paket mit Perk-Karten, viele davon mit Mindeststufe.

dem Kampf in ihre von jedem Lager aus einsehbare Besitztümler-Truhe (»stash«), um auf Nummer sicher zu gehen.

Raketen sind rar

Die im Vorfeld viel diskutierten Atomraketen konnten wir beim Anspielen von Fallout 76 noch nicht selbst abfeuern; das ist Teil des Endgames. Im Lauf der Hauptstory sichert ihr auf der Suche nach der Vault-Aufseherin mehrere Atombunker und findet Code-Fragmente, mit denen ihr am Ende schließlich eure erste Rakete abschießt.

Später sollt ihr diese Codes farmen können, um weitere Atombomben hochgehen zu lassen – am Zielort entstehen heftig verstrahlte Endgame-Zonen mit besonders starken Mutantengegnern und seltenen Crafting-Ressourcen, die für die Herstellung der stärksten Ausrüstungsgegenstände benötigt werden. Um dort zu bestehen, braucht es vermutlich dicke Power Armor, fette Waffen – und natürlich ein eingespieltes Team.

Wer Fallout schon immer im Multiplayer-Modus spielen wollte, bekommt mit Fallout 76 am 14. November aller Voraussicht nach eine herausragende Alternative zu all den Early-Access-Titeln, die das Genre bisher beherrscht haben. Aber wer sich ein Singleplayer-Fallout-5 erhofft hat, ist hier eindeutig an der falschen Adresse. ★



Peter Bathge
@GameStar_de

Ich kann mich nicht erinnern, am Ende eines Preview-Events jemals so erleichtert gewesen zu sein wie bei Fallout 76. Nach der E3-Ankündigung, den häppchenweise gelieferten Informationen zum Spiel und der Aufregung um so manche Design-Entscheidung musste man sich wahrlich Sorgen darum machen, dass Bethesda Game Studios ihre populäre postapokalyptische Serie komplett in den Sand setzt. Aber nach dem Anspielen bin ich beruhigt: Der erste Online-Ableger der Reihe mag zwar so wenig Rollenspiel bieten wie nie zuvor, aber selbst als Solospieler kann man mit Quests, dem Erkunden der Spielwelt, dem Verbessern der eigenen Ausrüstung und dem Abknallen von Monstern eine Menge Spaß haben. Praktisch genauso viel Spaß wie in Fallout 4, denn dort gab es zwar noch NPCs, Dialoge und Entscheidungen, aber wenn wir ehrlich sind, zählten die ja schon damals nicht allzu viel. Auf der einen Seite tut es mir leid, welchen Weg die Reihe nach Teil 3 und New Vegas eingeschlagen hat, auf der anderen Seite kann ich den Reiz von Fallout 76 nun besser verstehen: Es ist ein großer Abenteuerspielplatz mit fantastischer Atmosphäre – und es bietet endlich einen Koop-Modus! Ich freue mich tatsächlich darauf, die gigantische Welt zu erkunden, West Virginias Wildnis sieht bisher nach einer großartigen Open World aus. Der Schreck von der Ankündigung (kein Offline-Modus, keine NPCs, kein typisches Rollenspiel!) ist erst einmal verflogen: Ja, Fallout 76 wird anders, aber es bricht nicht komplett mit der Serie. Begleitet von Musik aus den zahlreichen Radiosendern bin ich bereits sehr gerne durch die im bunten Herbstlaub stehenden Wälder spaziert. Das geht, mir fehlte da auch ohne Kontakt zu meinen Kameraden nichts – aber so richtig langfristig unterhalten wird Fallout 76 sicher erst im Endgame mit Koop und in den in gegenseitigem Einverständnis gestarteten PvP-Duellen. Nur habe ich da ganz persönlich eben nicht allzu viel Lust drauf.



Es gibt ausschließlich Roboter als NPCs, und mit denen kann man keine langen Dialoge führen. Auf Tastendruck sagen sie lediglich eine Reihe von kurzen Sätzen auf.