



Fallout 76

WARUM DAS WAGNIS NICHT AUFGEHT

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Bethesda** Termin: **14.11.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Bethesda Launcher)**

Auf DVD: Test-Video

Fallout 76 will die alten Serienstärken mit Multiplayer, Survival und anderen frischen Ideen würzen, im Test schmeckt die Mischung aber eher verstrahlt als gesund, weshalb Bethesda noch ordentlich nachsalzen muss, um in gewohnte Werungsregionen zu gelangen.

Von Dmitry Halley und Maurice Weber

Fangen wir mal ganz schnörkellos an: Die Geschichte von Fallout 76 könnte spannend sein – wenn ihre Charaktere nicht alle tot wären. Das Spiel setzt so konsequent auf seine Multiplayer-Komponente, dass unsere Mitspieler die einzigen anderen Menschen im Ödland sind. Als KI-Figuren treffen wir nur Feinde wie irre Mutanten und Bestien. Tonbänder und Texttagebücher sind das Mittel, mit dem Fallout 76 seine Story erzählt.

Als einer der ersten Vault-Bewohner nach dem nuklearen Untergang werden wir in die Postapokalypse entlassen und sollen die

Welt wiederaufbauen. Auf dem Weg durch das Ödland von Appalachia folgen wir der Spur unserer Aufseherin, die schon vor uns auf ihre eigene Mission aufgebrochen ist. Nur schafft es das Spiel nicht, dass uns diese Mission je wichtig wird. In Fallout 76 sind es die Freunde, mit denen wir spielen, die uns am Herzen liegen, nicht die Ingame-Charaktere. Tatsächlich schafft es damit auf emotionaler Ebene etwas, das kein anderes Fallout so hingekriegt hat: Die Postapokalypse Seite an Seite mit unseren besten Freunden zu erkunden, ist ein tolles Gefühl!

Ich sehe tote Menschen

Aber in einer Welt, in der unsere Questgeber allesamt schon ins Gras gebissen haben, fühlen sich auch die Quests sinnlos an. Und jedes Mal, wenn wir uns auf die Suche nach einer neuen Zielperson machen, wissen wir schon vorher, dass uns am Ende nur wieder die nächste vermoderte Leiche erwartet! Trotzdem zieht Fallout 76 dieses Questschema so oft durch, dass es irgendwann fast schon albern wird. Wenn auch nicht so albern wie die Story-Missionen der Responder-Hilfsgruppe und ihrer Feuerwehr, deren Computer uns durch eine Aufnahmeprüfung nach der nächsten jagt – für eine Fraktion, die ausgelöscht ist! Aber nur als Mitglied dürfen wir auf den nächsten Computer zugreifen, der die nächste banale Mission ausspuckt.

Nun weiß jeder Bioshock-Spieler, dass sich selbst mit Tonbändern und wenigen NPCs sehr wohl eine fantastische Story er-



Ein Fallout ohne Todeskralle? Ähnlich undenkbar wie ein Fallout ohne Glitches und Bugs offenbar.



Die Welt von Fallout 76 ist reich an Details, allerdings wirkt die Grafik wegen der matschigen Texturen und der fehlenden Schatten veraltet.

zählen lässt. Aber Bioshock sagt mit halb so vielen Worten doppelt so viel wie Fallout 76. In Letzterem lassen sich die Sprecher auch mal minutenlang darüber aus, wie man Wasser abkocht. In Text-Terminals finden wir gern mal zehn Laboreinträge oder Tagebücher auf einen Schlag, aber Spannendes haben die selten zu sagen. Da hilft es nicht, dass viele Quests auch spielerisch recht banal ausfallen. Unser Tiefpunkt: Laufe im Zeitlimit von A nach B, drücke dort einen Knopf und renne dann zurück! Dass im Questgebiet völlig zufällig Gegner spawnen können, unterstreicht nur, dass hier jedwede Dramaturgie fehlt.

Ja, gelegentlich stoßen wir auch auf amüsante Ideen und müssen etwa Tiere mit spe-

zieller Munition beharken, um sie zum Sprechen zu bringen. Witzig! Und doppelt unterhaltsam, wenn wir zusammen mit Freunden drüber lachen können! Im Koop werden starke Momente noch besser und selbst die schwachen erlebt man zumindest gemeinsam. Und manchmal schreiben unsere gemeinsamen Erlebnisse ihre ganz eigenen Geschichten. Etwas, das andere Fallouts so nicht konnten.

Was sagt die Welt?

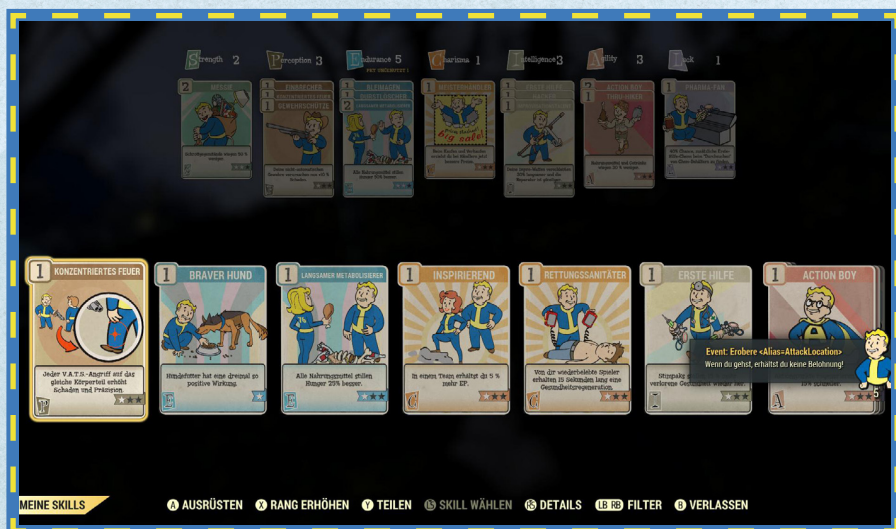
Nun sind Dialoge nicht der einzige Weg, eine Geschichte zu erzählen. Die modernen Fallout-Teile glänzten immer auch mit dem sogenannten Environmental Storytelling: kleine und große Story-Schnipsel, die wir beim

Erkunden der Spielwelt entdecken. Auch Fallout 76 bietet eine riesige Welt, in der wir an jeder Ecke über interessante Gebäude stolpern. Einmal schlugen wir uns einfach nur in die Büsche, um ein wenig Wild zu jagen, da entdeckten wir plötzlich ein altes Gefängnis voller Supermutanten.

Zu oft enthalten solche Sehenswürdigkeiten dann allerdings auch keine bemerkenswerten Geschichten. Meist finden wir einfach nur am Ende ein paar Crafting-Zutaten. Überhaupt versteht sich Fallout 76 nicht unbedingt auf furiose Höhepunkte und motivierende Belohnungen. Selbst lange Quests enden gern mal mit einer Antiklimax und ein paar Items, für die wir kaum Bedarf haben.

Charakter aus dem Boosterpack

Auch in Sachen Rollenspielmechanik baut Fallout 76 gegenüber den Vorgängern ab. Zwar steigern wir immer noch die sogenannten SPECIAL-Attribute unseres Charakters (also Stärke, Intelligenz, Agilität und so weiter), aber statt einen Skill-Tree auszubauen, ziehen wir die Perks jetzt aus zufälligen Kartenpaketen. Außerdem wählen wir immer eine weitere Karte, wenn wir unsere Figur hochstufen. Je weiter wir ein Attribut steigern, desto mehr dazugehörige Karten dürfen wir gleichzeitig ausrüsten. Ein clever spezialisierter Charakter lässt sich mit dem neuen System aber viel schwerer durchplanen. Obendrein sind die Perks längst nicht mehr so vielfältig und ausgefallen wie früher. Können sie auch gar nicht sein, dafür fehlen zu viele RPG-Mechaniken. Ohne Dialoge kann Charisma uns natürlich auch nicht mehr mit unserer Rhetorik helfen. Stattdes-



Ein gezielter Ausbau des eigenen Charakters ist wegen der zufälligen Karten, die die Perks befeuern, ziemlich anstrengend. Im Gruppenspiel ist das allerdings nicht mehr ganz so tragisch.



Menschliche NPCs gibt's nicht. Die sind alle längst gestorben. Stattdessen müssen wir mit Robotern »interagieren«. Das trägt nicht gerade zur Immersion bei.



Dimitry Halley
@dimi_halley

Ich bin eigentlich ein weltoffenes Kerlchen, neugierig, meist geduldig. Ich suche Faszinationen in Spielen, die andere längst als Schrott abgetan haben, weil auch im salzigsten Acker vielleicht irgendwo ein Blümchen erblüht. Sogar kaputte Spiele können manche Fans mehr begeistern als ein Meisterwerk, weil sich für sie diese eine Wunderzutat entfaltet, die ein Test idealerweise trotz aller Kritik irgendwo erfassen sollte. Bei Fallout 76 fiel mir die Suche nach diesem gewissen Etwas schwerer als bei jedem anderen AAA-Titel, den ich in meinen fünf Jahren als Redakteur testen durfte. Denn kein einziges mögliches Highlight des Spiels läuft derzeit rund. Der Koop funktioniert, lenkt aber von der Story ab und enttäuscht mit einem unbrauchbaren PvP. Das Survival nervt, wo es motivieren sollte. Die Hintergrundgeschichte enthält spannende Zusammenhänge, wird aber denkbar ungünstig präsentiert. Fallout motiviert zu Entdeckungen, brems aber durch endlose, teils schlecht geschriebene Tagebucheinträge aus. Die Waffenvielfalt ist toll, die hakeligen Ballereien sind es nicht. Es bietet nach zig Stunden endlich spielmechanische Höhepunkte, fordert aber bis dahin viel Geduld von mir. Und dann die technischen Probleme, die Bedienung, die Bugs, die nach einem 15-Gigabyte-Patch (!) immer noch nicht ausgemerzt wurden! Was ich zwischen all diesen Problemen immer noch sehe, ist Potenzial. Appalachia könnte mit genügend Patches, Inhaltserweiterungen und Community-Liebe vielleicht auf einen guten Weg geführt werden. Aber eine mögliche Zukunft rechtfertigt keine derart misslungene Gegenwart: Fallout 76 ist im jetzigen Zustand, mit all diesen Fehlern, Engpässen und verpassten Chancen, einfach kein gutes Spiel – ganz unabhängig davon, wie die Wunderzutat vielleicht aussehen mag.

sen verleihen wir jetzt Buffs an unsere Koop-Kollegen. Das ist tatsächlich eine clevere Idee. Wenn Koop ein wichtiger Teil des Spiels ist, dann können wir nur loben, dass das Spiel auch gezielt Skills dafür anbietet! Und Charisma zur Fähigkeit für Partyanführer umzufunktionieren, ist in diesem Rahmen ein schlauer Gedanke, um die neuen Möglichkeiten von Fallout 76 zu betonen. Wer sich auf das VATS-System spezialisieren will, kommt aber nicht auf seine Kosten. Zwar können wir jederzeit diese Zielhilfe zuschalten, um Körperteile anzuvisieren – nur eine Zeitlupe kann VATS in einem Online-Spiel nicht mehr. So bleibt nur eine Echtzeit-Zielhilfe, die sich sinnlos anfühlt. Es ist einfacher und effektiver, direkt zu ballern. Am besten im Team. Der Koop von Fallout 76 funktionierte bei uns ziemlich einwandfrei. Die Verbindung blieb stabil, uns plagten keine Lags (auch wenn die Freundesliste im Spiel selbst ein wenig ungenau ausfällt). Insgesamt kann man sich in einem Vier-Spieler-Team gemeinsam ins zerstörte Appalachia begeben, und da es in der Welt keine NPCs gibt, geht das recht atmosphärische Einsamkeitsgefühl auch im Verbund mit

Freunden nicht verloren. Und ganz generell sorgen die insgesamt 24 Spieler auf einem Server nie dafür, dass sich die riesige Open World sonderlich bevölkert anfühlt. Wildfremden Abenteuern läuft man recht selten über den Weg. Und falls das doch mal passiert, dann nehmen sie in der Regel kaum Notiz von uns, weil sie sich auf ihre eigenen Aufgaben konzentrieren.

Es gibt auch größere Events, bei denen man mal gemeinsam einen Roboter eskortieren, mal gegeneinander um einen Punkt kämpfen muss. In den ersten 25 Spielstunden hielten sich tatsächliche Interaktionen allerdings sehr in Grenzen, zumal es auch keinen Textchat gibt, in dem man Leute gezielt anschreiben könnte.

Ein gelungener Koop

Sich in Appalachia mit Freunden auszutoben, dürfte vielen Spielertypen deutlich mehr Freude bereiten als ein Solo-Durchlauf. Schießereien mit großen Gruppen spielen sich dynamischer, durch mögliches Wiederbeleben reduziert sich der Frust gegen besonders dicke Feinde. Und dann entfalten sich im Zusammenspiel eben auch diese un-



Darf ein Spiel von Bethesda im Jahr 2018 noch so aussehen? Wir finden: nein!



Appalachia hat aber auch schönere Ecken zu bieten. Hier schauen wir bei Tageslicht auf ein herbstliches Tal.

geskripteten Geschichten, die nur unserer Truppe gehören: das eine Mal, als wir gemeinsam vor Verbrannten flohen, weil jedem von uns die Waffen zersprungen waren. Als wir die KI austricksten oder ein ganzes Supermutanten-Lager mit Sniper-Feuer ausradierten. Multiplayer-Geschichten eben. Die eigentliche Story rückt dadurch jedoch noch weiter in den Hintergrund.

Trotzdem halten wir den Koop für eine gute Sache, denn rein spielmechanisch wirkt sich die Aufgabenteilung sehr positiv auf die Rollenspielelemente von Fallout 76 aus. Wer solo levelt, wird zum Weg des Allrounders genötigt, weil man logischerweise alles allein machen muss. Allerdings fehlen in den ersten Stunden richtige Herausforderungen für eine gut aufgestellte Gruppe.

Die PvP-Misere

Theoretisch kann man in Fallout 76 auch gegen andere Leute spielen. Wer in Appalachia auf einen fremden Spieler stößt, kann die Laserwaffe zücken und draufheizen. Allerdings verursacht man so fast keinen Schaden, erst wenn der Feind das Feuer erwidert, geht das eigentliche PvP los.

In der Praxis spielt sich diese PvP-Eröffnung aber denkbar ungenau. Irgendwie müssen kompetitive Naturen ja den Kampf eröffnen, der Angreifer bleibt aber stets im Nachteil, weil der Feind in aller Seelenruhe Geschütztürme und Waffen platzieren und vorbereiten kann, bevor er den Kampf annimmt. Oder er loggt sich einfach aus und startet eine neue Sitzung. Ein bisschen geschickter ist der »Jäger/Gejagte«-Modus, den man im Pip-Boy aktivieren kann. Alle beteiligten Spieler bekommen jeweils eine Zielperson zugewiesen, die sie um die Ecke bringen müssen. Und natürlich wird man auch selbst gejagt. Tatsächlich sind uns auf unseren Reisen die meisten Spieler aber freundlich und kooperativ begegnet.

Rollenspiel minus Motivation gleich Survival

Survival bedeutet in Fallout 76 vor allem, dass ständig Balken und Zahlen herunterti-

cken und wir einen großen Teil der Spielzeit damit verbringen, sie wieder aufzufüllen. Mal haben wir Hunger. Mal Durst. Mal sind wir von all dem Essen und Trinken verstrahlt. Mal brauchen wir Munition, mal fällt unsere Waffe auseinander. Und wenn wir all diese Alltagsprobleme im Griff haben, kann das nur eins bedeuten: Unser Inventar ist überladen. Denn was wir in Fallout 76 vor allem machen, um unseren endlosen Hunger nach Crafting-Materialien zu stillen: jedes Stück Schrott mitgehen zu lassen, das uns unterkommt. Eimer, Löffel, Bierflaschen, alles.

Allerdings ergibt sich nie echte Sammelmotivation, weil Fallout 76 uns gleichzeitig fürs Sammeln bestraft. Inventar und Lager-

truhe sind so frustrierend winzig, dass wir ständig im fummeligen Item-Menü rangieren müssen, nur um alles unterzukriegen. Das hat laut Bethesda technische Gründe, das Spiel soll nicht zu viele Items in der Welt tracken müssen. Man will hier bald per Patch nachbessern. Bis dahin bleibt die Beutejagd in Fallout 76 frustrierend.

Jetzt mag der Genre-Fan natürlich sagen: »Was regt ihr euch auf? Hunger, Durst und Crafting gehören eben zu Survival-Spielen dazu!« Stimmt! Allerdings schafft es Fallout 76 nicht, mit diesen Elementen das eigene Spielkonzept zu bereichern. Sie bauen keinerlei Nervenkitzel auf, weil wir nie ernsthaft in Gefahr sind: Fehlt es an Wasser oder Nah-

Die wackeligen Säulen von Fallout 76



Handlung: Wer in Fallout 76 eine Story sucht, wird enttäuscht. NPCs fehlen, weil alle tot sind. Wir erledigen nur vergleichsweise einfallslose Quests, die dank fehlender Auftraggeber noch dazu recht sinnbefreit wirken.



Koop: Zusammen mit einem oder mehreren Freunden das Ödland unsicher zu machen, ist tatsächlich über weite Strecken unterhaltsam. Auf Zufallspartner sollte man dabei allerdings besser verzichten.



Survival: Der Überlebenskampf in Fallout 76 fällt nervig bis unbefriedigend aus, trotz Bau-Modus. Bethesda hat hier einfach noch nicht die richtige Balance zwischen Belohnung und Mühen gefunden. Das geht besser.



Das PvP: Die grundlegende Mechanik ist so strukturiert, dass PvP-Situationen recht selten zustande kommen. Wer also auf spannende Gefechte gegen andere Spieler aus ist, sollte lieber zu einem anderen Survival-Spiel greifen.

rung, reisen wir notfalls einfach flott ins Startgebiet zurück, bedienen uns am Fluss und erlegen ein paar Maulwurfsratten. Das spielt sich in der Regel wie Fleißarbeit. Und selbst wenn wir mal den Löffel abgeben – was soll's? Im Todesfall respawnen wir in der Nähe und müssen nur zurück zu unserer Leiche laufen, um unsere Items aufzuklauben. Überleben in Fallout 76 ist Arbeit, Zeitaufwand, aber keine Herausforderung.

Am ehesten könnte uns noch das Bauen vorantreiben. Unser eigenes Lager aufstellen! Vielleicht sogar eine kleine Stadt mit unserem Team. Nur: Wir haben nie das Gefühl, eine Welt zu neuem Leben zu erwecken. Zumal sich Fallout 76 auch selbst sabotiert. Mit jedem Spielstart werden wir auf einen zufälligen Server eingeloggt. Hat in der Welt schon ein Spieler dort gebaut, wo vorher unser Lager stand, haben wir Pech gehabt. Unseres ist dann futsch und landet wieder im Inventar. Ohne persistente Welten kann es auch kein Gefühl geben, Appalachia unseren Stempel aufzudrücken.

Es wird besser – aber nicht genug

Tatsächlich gewinnt Fallout 76 neue Facetten, wenn wir den monotonen Anfang hinter

uns gelassen haben. Dann nähern wir uns Items, die endlich so cool sind, dass sie zum Crafting und Questen motivieren: Power Armor und Laserwaffen etwa. Und wir dürfen sie auch mal gegen eindrucksvolle und fordernde Feinde wie das Scorchbeast richten. Dann ist auch Teamwork gefragt. Aber selbst im Lategame verschwinden längst nicht alle Probleme. Sie lassen sich höchstens schrittweise mildern. Je weiter wir voranschreiten, desto mehr Items und vor allem Perks dürfen wir ausrüsten, um etwa unsere Tragekapazität zu erhöhen. Aber auch das ist nicht wirklich motivierend, weil es sich nicht nach bedeutsamem Fortschritt anfühlt. Wir kommen nur langsam, ganz langsam an den Punkt, an dem uns die Survival-Mechaniken nicht mehr auf den Keks gehen. Das geplante höhere Truhenlimit ist ein guter Anfang, aber Bethesda hat noch einiges mehr zu tun.

Appalachia mit Tiefen

Und dann die Technik! Selbst die schönsten Abschnitte Appalachias können nicht kassieren, dass Fallout 76 nicht auf der Höhe der Zeit ist. Die Texturen von Landschaften, Gegenständen und Charaktermodellen fal-

len vielerorts detailarm aus, in Innenräumen fehlen oft Schattierungen von Einrichtungsobjekten. Das Ergebnis wirkt dann entsprechend platt. Feinde greifen hölzern animiert an, spektakuläre Effekte sucht man vergeblich. Und ja, nicht jedes Spiel muss ein grafisch opulentes Brett sein. Problematisch bleibt allerdings, dass Fallout 76 in puncto Performance lange nicht so rund läuft, wie es angesichts der Technik sollte. Mit einer GeForce GTX 1070 erreichen wir auf hohen Details in Full HD zwar recht stabile 60 Bilder pro Sekunde, bereits mit einer GTX 970 gehören Ruckler jedoch zur Tagesordnung.

Zudem fehlen einige wichtige Einstellungsmöglichkeiten, beispielsweise ein FOV-Slider. Und kurioserweise stößt die Bildrate bei 63 fps auf ein von Bethesda platziertes Maximum wegen befürchteter Probleme mit der Physik bei zu hohen fps-Werten – heutzutage eigentlich ein Unding. Gegenüber der Beta hat sich die Performance zwar durchaus verbessert, trotzdem muss Bethesda hier noch nachpatchen. Das gilt übrigens auch für Bugs und Glitches.

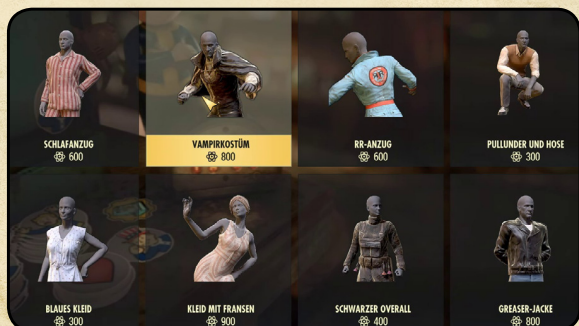
Bugs und Glitches in Fallout 76

Fallout 76 ist nicht das Bug-Fiasko, das viele nach der Beta befürchteten. Aber wie in vielen früheren Bethesda-Rollenspielen tauchen Glitches in unregelmäßigen, aber stetigen Abständen auf. Feinde spawnen in Böden, die KI kommt hier und da mit der Wegfindung nicht zurecht. Auch grafische Bugs wie flimmernde Schatten oder fehlen-

Der Atomic Shop

Bethesda orientiert sich mit Fallout 76 am Live-Service-Modell. Damit geht nicht nur ein regelmäßiger Nachschub von Inhalten einher, sondern auch Mikrotransaktionen für allerhand Ingame-Gegenstände im Online-Rollenspiel. Die Entwickler wollen für Skins, Emotes, Tattoos oder Posen für den Fotomodus die Währung Atome sehen. Ihr müsst die Items im Shop nicht für Echtgeld kaufen, da ihr auch im Spiel reichlich Atome sammeln könnt. Insgesamt sind die Aufgaben dazu ebenfalls in sieben Herausforderungskategorien eingeteilt: Täglich, Wöchentlich, Charakter, Überleben, Kampf, Sozial und Welt.

Anfangs ist das noch recht leicht. So wandern 40 Atome auf euer Konto, wenn ihr zwölf verschiedene Kräuter erntet oder von Strahlung gereinigte Wasserflaschen sammelt. Auch durch Levelaufstiege, eine bestimmte Anzahl von Gegnertötungen oder das Lernen von Rezepten erhaltet ihr die Währung. Drei wilde Ghule mit einer einfachen Waffe zu vernichten, garantiert beispielsweise 30 Atome. Wir haben in den ersten zehn Spielstunden rund 800 Atome durch Quests kassiert, die nebenbei durchs einfache Spielen aufs Konto purzelten. Sind die einmaligen Quests aber einmal abgearbeitet, wird es etwas zäher. Mithilfe der täglichen Aufgaben könnt ihr maximal 60 Atome pro Tag verdienen. Das macht 420 Atome in der Woche. Zusätzlich könnt ihr noch wöchentliche Aufgaben erledigen, die euer Konto nochmal um maximal 150 Atome verstärken. Also könnt ihr insgesamt pro Woche maximal 570 Atome dazuverdienen, wenn ihr wirklich alle Aufgaben erfolgreich abschließt. Pro Account dürft ihr solche Aufgaben aber nur einmal abschließen. Ihr verdient also nicht mehr Atome, wenn ihr einen neuen Charakter erstellt, da Belohnungen und die dazugehörigen Aufgaben an euren Account gebunden sind. Dafür stehen die freigeschalteten Käufe jedem Charakter im Account zur Verfügung. Wer sich die teuersten Skins kaufen will, muss also lange sparen: Um 1.800 Atome zu verdienen, muss man mindestens drei Wochen und drei Tage lang alle Daily- und Weekly-Quests erfüllen (und hat dann 1.830 Atome erspielt).



Maurice Weber
@Froody42

Ich bin kein weltoffenes Kerlchen. Ich bin ein mürrischer, altmodischer Sack - und Fallout 76 ließ mich mürrisch nach den guten alten Zeiten grummeln wie lange kein Spiel mehr. Wäre Bethesda doch einfach beim Rollenspiel geblieben! Der Schritt zum Online-Survival hatte auf dem Papier durchaus Potenzial, erweist sich in der Praxis aber schlichtweg als Fehltritt. Das Spiel opfert zu viel in Sachen Spannung und Story und gewinnt dafür zu wenig, weil viele der neuen Mechaniken mehr frustrieren als begeistern. Das Spiel scheint stellenweise regelrecht entschlossen, mich am Spaßhaben zu hindern. Auf jeden coolen Moment folgt zwangsweise irgendein Fehler, eine Survival-Fleißaufgabe, ein lahmer Standardkampf. Ja, wer sich durchbeißt, der wird durchaus auch Highlights erleben. Gerade im späteren Spiel legt Fallout 76 zumindest ein wenig an Spannung zu, fährt interessantere Feinde und Items auf. Was fehlt, ist die Motivation, sich tatsächlich so weit vorzukämpfen. Denn selbst die besten Momente des Spiels sind nicht spannend und häufig genug, um all die Plackerei zwischendurch zu ertragen.



Wenn's in Sachen Story langweilig wird, kann man sich immerhin noch lustig kleiden. Vorausgesetzt, man findet oder kauft Klamotten.

de Bodentexturen tauchten immer wieder auf. Einmal schwebte vor uns ein Schraubenschlüssel durch Luft, andernorts eskortierten wir einen Roboter, der sich im Berg verdingt. Wir mussten die Quest abbrechen und neu starten. Diese Bugs verteilen sich natürlich auf ziemlich lange Spielsitzungen, in denen sie dann doch seltener als befürchtet auftauchen. Nervig sind sie trotzdem.

Das größte Manko: Die PC-Bedienung

Zweifelloos fürchterlich finden wir indes die Bedienung von Fallout 76. Dass wir auf dem PC bei einem Rollenspiel-Shooter zum Gamepad raten, spricht Bände: Mit Maus- und Tastatur steuert sich das Spiel alles andere als optimal, weil die Belegung intuitiv und hoffnungslos überfrachtet ist. Bereits im Charaktereditor verknotet man sich die Finger, weil X, A, D, S, Z, und C in Kombination mit der Maus und kontextabhängigen Doppelbelegungen mit pianistischer Fingerfertigkeit beherrscht werden müssen. Wer im Spiel das Hauptmenü sucht, landet mit Escape erstmal auf der Weltkarte und muss dann Z drücken, obwohl das Spiel eigentlich Y meint. Die deutsche Fassung ignoriert die

Y-Z-Vertauschung gegenüber dem amerikanischen Layout. Selbst die Gamepad-Bedienung hat mit den Funktionen von Fallout 76 zu kämpfen. Im Pip-Boy-Menü müssen etwa mehrere Reiter bedient werden, wer dabei aus Versehen LB drückt, landet im Baumenu, das Questjournal versteckt sich weit hinten. Klar, wer sich die Zeit nimmt, kann jedes Tastenlayout anpassen und/oder beherrschen. Doch im Komfort fehlt Fallout 76 einfach der Feinschliff.

Ernüchterndes Fazit

Ihr merkt: Fallout 76 kämpft mit einer ausgewachsenen Identitätskrise. Es bietet eine riesige Spielwelt, preist spannende Schauplätze und einen spaßigen Koop an. Wer sich von diesen Versprechungen nach West Virginia entführen lässt, muss sich aber auf viele, viele Enttäuschungen gefasst machen. Nur wer dem Spiel wirklich viel Duldsamkeit und Milde schenkt, bekommt etwas zurück. Vielleicht entwickelt sich Fallout 76 durch DLCs und Updates in eine bessere Zukunft, aber vielleicht hätte es auch einfach noch mehrere Monate Entwicklungszeit gebraucht. Noch ist das Wasteland nicht verlo-

ren, aber Bethesda muss dringend und schleunigst zumindest die größten Fehler beseitigen sowie spielswerte Inhalte nachliefern, damit Fallout 76 eine Zukunft hat und sein durchaus vorhandenes Potenzial noch ausschöpfen kann. ★

FALLOUT 76

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 6600K / Ryzen 3 1300X
Geforce GTX 780 / Radeon R9 285
8 GB RAM, 60 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 4790 / Ryzen 3 1500X
Geforce GTX 970 4GB / R9 290X 4GB
8 GB RAM, 60 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- einige schöne Landschaften
- detaillierte Schauplätze
- gelungene deutsche Vertonung
- unschöne Texturen, Modelle, Effekte
- hakelige Animationen

SPIELDESIGN

- Welt weckt Entdeckerdrang
- gelungene Koop-Mechaniken
- nerviges Survival-Management
- hakelige Ballereien und Kämpfe
- viele belanglose Sammelquests

BALANCE

- viele interessante Nah- und Fernkampfaffen
- später coole Koop-Gefechte
- sehr langatmige erste Hälfte
- schlechte PC-Bedienung, überfrachtete Menüs
- unausgeglichener PvP

ATMOSPHÄRE / STORY

- interessante Hintergrundgeschichte
- einige coole Questhandlungen
- lahm präsentierte Geschichte
- keinerlei emotionale Spannung
- Kampagne ohne Höhe- oder Wendepunkte

UMFANG

- viele Missionen
- gigantische Spielwelt
- viele freischaltbare Bau- und Crafting-Optionen
- Spezialisierungen erhöhen Wiederspielwert
- sehr wenige spielerische Highlights in der großen Welt

ABWERTUNG

Sehr viele technische Ungereimtheiten, Glitches, Bugs, KI-Aussetzer, fehlende Questauslöser oder -einträge, die teils sehr wichtige Missionen unspielbar machen.

FAZIT

Fallout 76 will mit West Virginia und spannendem Koop einiges bieten, scheitert aber an Gamedesign und technischen Fehlern.



In speziellen Events müssen wir uns zuweilen auch härteren Aufgaben stellen.