



Fallout 76

# ENDLICH MENSCHEN!

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Bethesda** Termin: **14.11.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **55 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Bethesda Launcher)** Enthalten in: -

Auf DVD: Test-Video

## Fallout 76 wird durch Wastelanders deutlich besser, der Gratis-DLC behebt aber nicht alle Probleme des Spiels. Wir wagen den Nachtest.

Von Michael Graf

Es gibt dankbarere Aufgaben als einen Test von Fallout 76: Wastelanders. Zitteraale mit der Hand zu fangen, beispielsweise. Oder Bongotrommeln auf heißen Herdplatten. Denn viele von euch, die diesen Test nun lesen, stehen Fallout 76 ungefähr so positiv gegenüber wie der Papst der Teufelsanbetung. Und das ist nachvollziehbar, weil Bethesda das Online-Fallout nicht nur im indiskutablen technischen Zustand veröffentlicht und konzeptionelle Fehlentscheidungen getroffen hat (Wie bitte, keine menschlichen NPCs?), sondern auch nach Release laut-

starke Teile der eigenen Community gegen sich aufbrachte. Über schimmelnde Power-Armor-Helme konnte man noch schmunzeln, bei gegen Echtgeld kaufbaren Kühlschränken runzelten sich schon die Stirnen, auch wenn sie weniger schlimm waren als befürchtet. Und weniger schlimm als das überraschend teure Fallout-First-Abo für Features wie private Partien, die in anderen Survival-Spielen wie etwa ARK: Survival Evolved zum Standard gehören. Folglich vergaben wir zum Release traurige 60 Punkte.

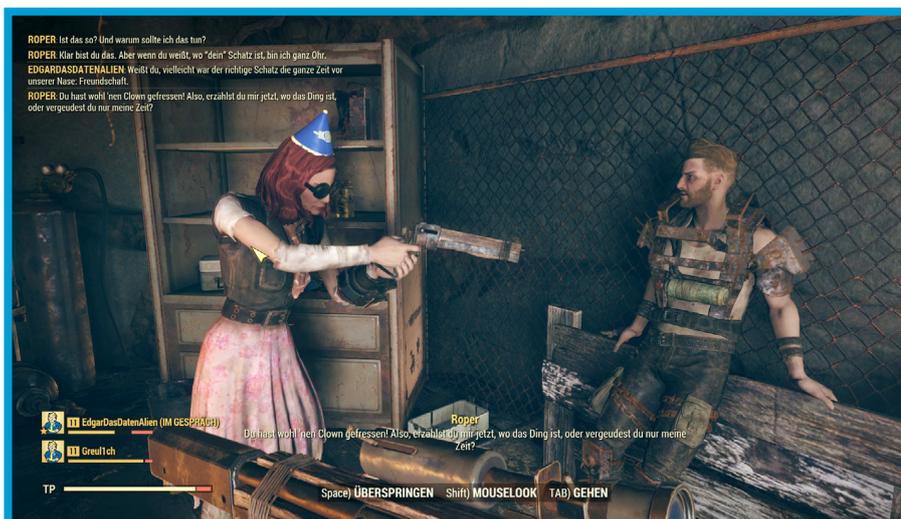
Hach, Fallout 76. Du machst es mir nicht einfach, die folgenden Worte zu schreiben: Das Spiel war niemals abgrundtief schlecht, ich fand es schon immer Spaßig, gemeinsam mit meiner Freundin die liebevoll gestaltete Spielwelt zu erkunden. Und dank Wastelanders ist es nun eben noch Spaßiger. Deutlich Spaßiger sogar! Denn die menschlichen NPCs und die beiden Fraktionen (Siedler

und Raider) hauchen der Spielwelt das bislang schmerzlich vermisste Leben ein, hinzu kommt eine neue Haupthandlung mit Dialogen inklusive Talent-Checks und Quest-Entscheidungen. Nein, das radirt die Fehler der Vergangenheit nicht aus, Fallout 76 ist immer noch ein Spiel mit Problemen, und wer ihm gegenüber weiterhin einen Groll hegen möchte, kann das tun. Und um auch das klar zu sagen: 40 Euro sind dafür immer noch ein sehr saftiger Preis für Fallout 76. Bei manchen Händlern gibt es Fallout 76 indes schon für 20 Euro, das finde ich fair. Ich meine nämlich: Fallout 76 verdient eine zweite Chance. Denn Wastelanders verleiht dem Erkunden und Plündern, dem Camp-Bauen und Event-Bestreiten, kurzum meinem ganzen Endzeit-Dasein endlich mehr Sinn und Abwechslung.

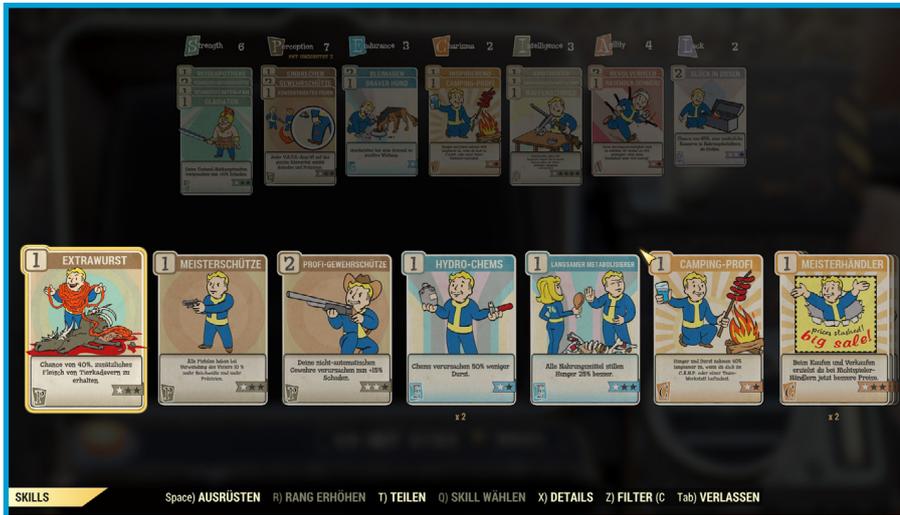
### Die neue Hauptstory

Es gibt in Wastelanders schwarzen Humor und schräge Charaktere, originelle Aufgaben, eine zwar wenig wendungsreiche, aber doch unterhaltsame Handlung. Fallout 76 fühlt sich dank Wastelanders endlich mehr nach richtigem Fallout an. Es wird nicht zu Fallout 5, nicht zum reinen Singleplayer-Fallout. Aber es macht einen ersten Schritt in diese Richtung.

Die neue, für sich allein betrachtet rund 15 Stunden lange Hauptquest erreicht solides Fallout-Niveau, mit ihren teils originellen Quest-Ideen und ihrem schönen Finale würde sie auch in ein klassisches Singleplayer-Fallout passen. Die Inszenierung eines Mass Effect dürft ihr indes nicht erwarten, Fallout 76 transportiert seinen Charme über die witzigen Dialoge sowie die stimmungsvollen Schauplätze, darunter auch neue Umgebungen. Kurzum: Die neue Hauptstory brennt kein Spektakel ab, aber



Bei den Dialogen unserer Mitspieler können wir zuhören, aber nicht eingreifen. Die Spielercharaktere sind übrigens nicht vertont, nur die NPCs, links oben stehen die Texte.



An der Spielmechanik von Fallout 76 ändert sich mit dem Wastelanders-DLC nichts, hier bleibt alles beim Alten – etwa beim Kartensystem für Perks.

sie macht Spaß, passt ins Universum und ist gut geschrieben sowie übersetzt. Sie ist eine echte Bereicherung.

Problematisch sind nur zwei Dinge: Wer von vorne anfängt, erlebt im neuen Story-Strang eine Lücke zwischen den Stufen 10 und 20. Das heißt nicht, dass es nichts Unterhaltsames zu tun gibt. Beispielsweise könnt ihr der alten Hauptstory um die Tagebücher der Aufseherin folgen oder die Events ausprobieren, spezielle Multiplayer-Kampfeinsätze. Oder einfach nur die Welt erkunden. Neue Hauptmissionen gibt es dann aber erst auf Stufe 20.

Problem Nummer zwei: Viele eurer Quest-Entscheidungen wirken sich zwar auf den Verlauf des Auftrags und die folgenden Dialoge aus, aber nicht auf die spätere Handlung, weil es schlicht und ergreifend keine

spätere Handlung gibt. Wastelanders fühlt sich wie ein guter Auftakt für eine neue Geschichte an, die aber noch fortgesetzt werden möchte – was Bethesda auch plant.

### Wie steht es mit Teamplay?

Nun ist Fallout 76 ja ein Online-Spiel, in dem man eventuell mit anderen zusammenspielen möchte. Kann man auch, aber nicht in den Story-Missionen von Wastelanders – zumindest nicht so wie, sagen wir, in Divinity: Original Sin 2. Während ich mir im Koop-Modus des Larian-Rollenspiels den Quest-Fortschritt mit meinen Mitspielern teile und sogar über Entscheidungen abstimme, hat in den Story-Missionen von Fallout 76 stets ein einzelner Spieler das Sagen. Das bedeutet: Wir können Aufträge zwar als Team bestreiten, der Quest-Fortschritt wird aber aus-

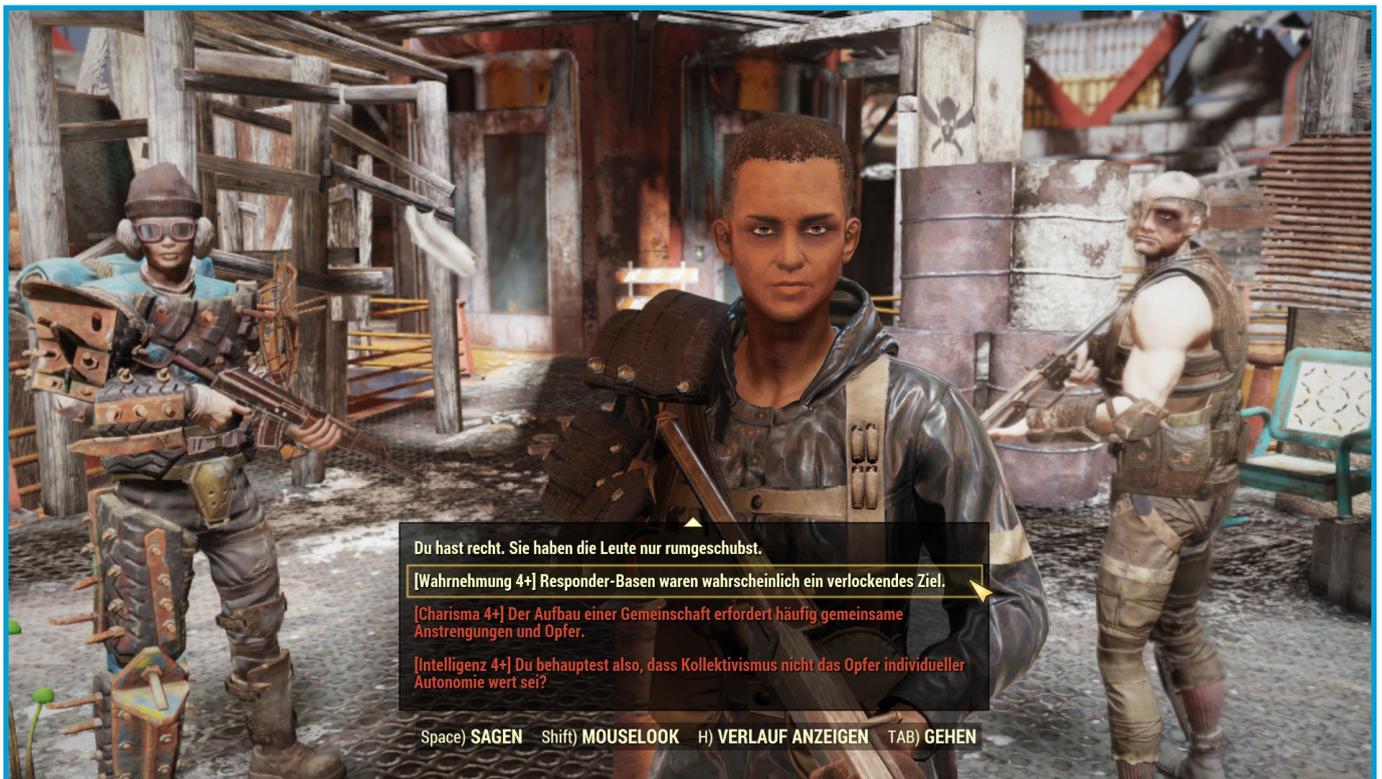
## Die Fraktionen



**Die Siedler** sind keine pixeligen Wuselmännchen (Entschuldigung!), sondern eine Gruppe von fleißigen Kolonisten, die Appalachia wieder aufbauen und anständig zusammenleben wollen. Ihr Anführer ist der hemdsärmelige Paige, der Regierung und Zwang ablehnt und stattdessen auf friedliches Zusammenleben setzt. Das Hauptquartier der Siedler heißt Foundation und erstreckt sich rund um die turmhohe Aussichtsplattform auf dem Gipfel des Spruce Knob, des (im echten Leben) höchsten Berges von West Virginia.



**Die Raider** muss es in einem Fallout einfach geben, ihr Tagewerk besteht aus Überfallen und Morden, wobei sie betonen, dass Letzteres nie ohne Grund geschieht. Zum Beispiel, weil jemand sich weigert, überfallen zu werden. Mit den nach Lust und Laune mordenden Blood Eagles stehen die Raider auf Kriegsfuß. Die Anführerin Meg proklamiert das Recht des Stärkeren, wie es sich für Raider gehört. Ihre Basis heißt Crater und besteht aus den Überresten einer abgestürzten Raumstation, von deren zerbrochenem Wohnring Leichen baumeln. Sagt ja keiner, die Raider seien nett.



In den Dialogen gibt es immer wieder Attributs-Checks, mit denen wir Kämpfe umgehen und den weiteren Quest-Verlauf beeinflussen können.



Bethesda hat auch viele Schauplätze überarbeitet, das Gut Clancy im nördlichen Appalachia beherbergt nun finstere Mottenmann-Kultisten – und sieht auch so aus.

Unter der Siedler-Hauptstadt Foundation liegt eine heiße Quelle. Die sieht ziemlich hübsch aus.

schließlich für den Teamleiter gewertet, der auch alle Entscheidungen selbst trifft – wie in einem Singleplayer-Fallout. Alle anderen Teammitglieder können in den Dialogen zwar zuhören und sich via Voice-Chat gegenseitig anschreien, aber nicht direkt eingreifen. Wer Wasteländers mit drei Freunden durchspielen möchte, muss also jede Quest dreimal spielen – umständlich, mangels gemeinsamer Dialogentscheidungen, aber kaum anders zu lösen. Denn je nach Vorgehensweise kann ein Spieler ganz andere Dialogzeilen hören und Quest-Lösungswege

beschreiten als seine beiden Begleiter. Immerhin könnten drei Freunde also jeweils unterschiedliche Pfade ausprobieren, diese Vielfalt lässt Fallout 76 zu. Ein ideales Spieldesign sieht trotzdem anders aus.

#### Die deutsche Version

Die Dialoge von Fallout 76 sind auf Deutsch grundsätzlich sehr gut vertont, ein paar Anschlussfehler haben sich bei den Sprachaufnahmen jedoch eingeschlichen. Nachdem wir einen ihrer Leute erschießen mussten, der sich mit der Verbrannten-Seuche ange-

steckt hatte, sollte die Raider-Anführerin Meg eigentlich resigniert sagen: »Wenn er sich angesteckt hat ... hast du wohl das Richtige getan.« Stattdessen betont die deutsche Sprecherin das »Wenn« so übermäßig, dass Meg misstrauisch klingt, was sie im Englischen an dieser Stelle gar nicht ist. An einigen anderen Stellen ergeben einzelne Sätze keinen Sinn – oder wirken zumindest so, als seien sie in der falschen Reihenfolge platziert. Der Siedler-Chef Paige etwa dankt erst für eine Warnung vor der Verbrannten-Seuche – und meint dann, dass das doch nur ein Trick sei, um die Siedler loszuwerden. Duchess wiederum lobt erst unsere gute Arbeit, und sagt dann, so habe sie sich das nicht vorgestellt – äh, okay? Und die – an sich wundervoll irre vertonte – Raider-Roboterin Rose springt einmal zwischen Duzen und Siezen hin und her. Das heißt nicht, dass Fallout 76 schlecht übersetzt ist, im Gegenteil: Bethesda hat hier gute Arbeit geleistet. Nur eben nicht sehr gute, wie im Spiel selbst stecken in der Übersetzung noch so einige Glitches.

### Verbündete mit eigener Story

Zwei der neuen Allies bieten individuelle Nebenmissionen inklusive eigener Geschichte. Darin machen wir zwar auch nichts anderes, als irgendwo hinzugehen und irgendwas zu holen, dafür sind die Aufträge umrahmt mit Dialogen, in denen wir unsere Gefährten besser kennenlernen.



**Sofia Daguerre:** Die Astronautin der USSA (United States Space Administration) kreiste auf einer Tiefschlaf-Mission um die Erde, als die Bomben fielen. Jetzt ist sie aufgewacht und mit ihrem Raumschiff in Appalachia abgestürzt. Nachdem wir Sofia gerettet und den Flugschreiber ihres Raumschiffs geborgen haben, schickt sie uns los, um den Verbleib ihrer Crew und die geheimnisvollen Hintergründe ihrer Mission zu enträtseln.

**Einrichtungsgegenstand:** Computer



**Beckett:** Der ehemalige Bandit in der fetschen Lederjacke wirkt eher wie ein peinlicher Rocker, aber er hat in seinem Leben Dinge angestellt, über die er lieber nicht mehr sprechen möchte. Jetzt ist er geläutert und strebt nach Erlösung – und nach Rache an seinen ehemaligen Weggefährten. Zum Auftakt befreien wir ihn aus einem Lager der Blood Eagles, dann unterstützen wir ihn bei seinem Rachefeldzug.

**Einrichtungsgegenstand:** Bar

#### Das bessere Appalachia

Auch außerhalb der neuen Hauptstory bevölkert Wasteländers die Spielwelt mit neuen NPCs, die auch bereits bekannte Schauplätze aufwerten. Beispielsweise treffe ich im Flughafen von Morgantown den deprimierten Dontrelle, dem ich gleich mal seine Vorräte abziehe. Im Bergbaudorf Welch wiederum meckert der Ex-Kumpel Dylan darüber, dass ihm Roboter seinen Job geklaut haben. Das sind nur zwei von vielen Beispielen für neue Nebencharaktere, die zwar – leider – keine eigenen Nebenmissionen in

## Verbündete ohne echte Story

Diese Allies geben lediglich zufallsgenerierte Aufträge und schicken uns kreuz und quer durch Appalachia, um Items zu sammeln – etwa legendäre Waffen. Das verleiht dem online-typischen Level-Grind etwas mehr Sinn, sonderlich gehaltvoll fallen die Suchaufgaben aber nicht aus.



**Der Sammler:** Dieser Siedler war vor dem Atomkrieg ein berühmter Autor, weil aber niemand mehr Bücher druckt, hat er sich nun aufs Plündern von Ruinen spezialisiert – und auf gute Taten. Beispielsweise befreien wir in seinem Auftrag einen Gefangenen aus einem Lager der Blood Eagles. Oder er weist uns auf den Fundort einer wertvollen Waffe hin. Mehr passiert nicht, dabei müsste ein Autor doch echt Besseres draufhaben.

**Einrichtungsgegenstand:** Schaukelstuhl



**Der Punk:** Der paranoide Ex-Raider gehört dem »Netzwerk« an, einer Vereinigung von Verschwörungstheoretikern, die sich über Funk austauschen. Er glaubt fest daran, dass Appalachia vor außerirdischen und übernatürlichen Kreaturen nur so wimmelt, und schickt uns auf die Suche nach Hinweisen. Unser Favorit sind seine Aluhut-Murmeleien: Die Lichter am Himmel, da steckt doch ein Muster dahinter! Da kommuniziert jemand!

**Einrichtungsgegenstand:** Funkgerät



**Die Wanderin:** Die Dame hat keinen festen Treffpunkt, sie spaziert durch Appalachia. Aber es gibt einen Ort, an dem sie ganz sicher auftaucht, nämlich in einem Lager im Nordwesten. Mit einem Trick erhöht ihr eure Chance, sie dort zu treffen: Begeben euch zum Lager (etwas unter dem Wegpunkt namens Crosshair). Sollte sie nicht da sein, loggt aus, loggt ein und wiederholt das Ganze, bis sie vor Ort ist.

**Einrichtungsgegenstand:** Gitarre

petto haben, die Spielwelt aber mit Hintergrund und Leben füllen.

Dazu tragen auch neue Zufallsbegegnungen mit fahrenden Händlern und anderen, menschlichen NPCs bei. Beispielsweise bittet eine Plünderin um Hilfe, weil ihr Roboter-Begleiter plötzlich stillsteht und nicht mehr reagiert. Ich kann – einen hohen Intelligenzwert vorausgesetzt – das Problem diagnostizieren oder auf gut Glück mit Ersatzteilen aushelfen. Für sich gesehen keine große Sache, doch genau solche stimmungsvollen Kleinigkeiten haben Fallout 76 bislang gefehlt. Immer wieder gibt es auch bleihaltige Zusammenstöße mit zwei neuen Feindfraktionen, den Blutadlern – einer angemessen blutrünstigen Raider-Truppe, sowie den gruseligen Mottenmann-Kultisten. Für beide hat Bethesda auch mehrere alte Schauplätze umgestaltet. Das Gut Clancy im nördlichen Appalachia etwa war früher eine normale, verfallene Villa. Jetzt ranken sich hier verdrehte, von rötlich schimmernden Mottenmann-Eiern erleuchtete Wurzeln durch ein Kultistennest. Auch damit trägt Wastelanders zur dichteren Endzeit-Atmosphäre bei.

### Fraktionen und Verbündete

Zwei Neuerungen von Fallout 76 schweben ein wenig im Fegefeuer zwischen exzellenter Ergänzung und verpasster Chance: die Fraktionen und die Verbündeten. Grundsätzlich ist es nämlich erst mal klasse, dass es beide gibt. Die Fraktionen – Siedler und Raider – beleben die Spielwelt deutlich, ihre Hauptstädte sind schön gestaltet und belebt, es gibt witzige NPCs, und Passanten reagieren auf Ausrüstung und Quest-Fortschritt, bei dem die Fraktionen auch eine tragende Rolle spielen. Vor dem Showdown muss ich mich sogar für eine Gruppierung entscheiden, vorher darf ich alle Story-Missionen der Fraktionen parallel bestreiten – was ich dringend empfehlen würde, um keine der

tollen Ideen zu verpassen. Schade nur, dass die beiden Gruppierungen sonst keine Handlungsinhalte bieten. Nebenquests gibt's in den Hauptstädten keine, stattdessen nur die MMO-typischen Daily Quests,

die sich täglich wiederholen lassen. So steigere ich meinen Ruf, um bei Fraktionshändlern bessere Gegenstände kaufen zu können. Große Geschichten oder Entscheidungen umfassen die Aufgaben aber nicht.



Indem wir einen Computer bauen, laden wir die Astronautin Sofia in unser Camp ein.



Der technische Zustand von Fallout 76 macht diesen Einsiedler immer noch traurig.



**Michael Graf**  
@Greu\_Lich



Okay, ich muss mich mal kurz aufspalten. Micha 1 vertritt meine ganz persönliche Meinung und findet Fallout 76 besser als die Wertung, die unter diesem Artikel steht. Denn ich habe das Online-Fallout schon vor Wastelanders gerne gespielt und Fallout First sowie den Atomic Store einfach ignoriert. Ich weiß, dass ihr das vielleicht nicht könnt, ich will euch zu nichts überreden. Sondern nur erklären, dass ich die Welt und das Spielprinzip schon vorher mochte und mich umso mehr darüber gefreut habe, dass Bethesda den Fehler der menschenleeren Welt endlich behebt. Zwar wird die neue Auftragskette keine Story-Preise abstauben, aber das muss sie auch nicht, weil sie dennoch mit originellen Ideen, Entscheidungen, Humor (das Sprach-Halsband!) und coolen Charakteren aufwartet, wie ich es von einem guten Fallout erwarte. Für mich als Fan der Singleplayer-Fallouts darf es gerne in diese Richtung weitergehen! Denn die Geschichte, die Fraktionen und die Verbündeten verleihen dem Jagen und Sammeln endlich mehr Sinn, sie untermauern das Spielerlebnis, verdichten die Atmosphäre. Oh, und natürlich gibt es neue, schicke Items zum Jagen und Sammeln. So, und damit kommen wir zu Micha 2, der als Tester Pros und Contras aufwiegt und über den eigenen Meinungsstellerrand schaut. Und da sage ich: Fallout 76 wird durch Wastelanders zum deutlich besseren, aber nicht zum sehr guten Spiel (lies: nicht zum Kandidaten für eine 80er-Wertung). So deutlich die neuen Inhalte das Spiel ergänzen, so deutlich merkt man auch, dass sie weiterhin Luft nach oben lassen – etwa beim Thema Nebenquests. Und beim technischen Zustand. Und bei der Monetarisierung. Fallout 76 ist auf dem richtigen Weg, aber das Ende dieses Weges liegt noch in weiter Ferne. Sollt ihr Fallout 76 also eine zweite Chance geben? Kommt drauf an, ob ihr Micha 1 oder Micha 2 zustimmt.



Die KI hat immer noch Aussetzer. Dieser Blutadler-Raider etwa weigert sich, auf uns zu schießen.

Im Laufe meines Abenteuers lerne ich vier Verbündete kennen, die in mein Camp einziehen, wenn ich einen bestimmten Einrichtungsgegenstand aufstelle. Ursprünglich hatte Bethesda geplant, dass mich die Gefährten auch in Kampfeinsätze begleiten, was technisch aber nicht lösbar war, wie mir der Fallout-Producer Jeffery Gardiner im Interview verriet. Dennoch bereichern die Verbündeten Fallout 76. Oder sagen wir: zwei der Verbündeten. Die abgestürzte Astronautin Sofia und der Ex-Bandit Beckett bieten nämlich durchgehende Nebengeschichten inklusive Dialogen, in denen ich mehr über die beiden Charaktere erfahren und sogar mit ihnen flirten darf. So muss das sein! Die anderen drei Begleiter, der Sammler, der Punk und die Ödland-Wanderin sind zwar ebenfalls stimmig gestaltet – ich liebe das Verschwörungstheorien-Gemurmel des Punks! –, schicken mich aber nur auf zufallsgenerierte Missionen ohne verbindende Geschichte. Da verschenkt Bethesda eine Chance. Umständlich auch, dass stets nur ein Gefährte im Camp aktiv sein kann. Wenn ich mit einem anderen sprechen will, muss ich den zugehörigen Einrichtungsgegenstand austauschen. Quest-Fortschritt geht dabei nicht verloren, es wäre trotzdem

schön, wenn alle Bewohner in einer großen Wohngemeinschaft leben könnten.

### Es gibt noch Bugs

Seit dem Release hat sich der technische Zustand von Fallout 76 deutlich gebessert, es gibt viel weniger und vor allem weniger schwerwiegende Bugs à la verlorener Quest-Fortschritt. Ganz rund läuft das Spiel aber auch mit Wastelanders noch nicht. So gibt es weiterhin die Bethesda-typischen Glitches und Physik-Sperenzchen, unter anderem schweben NPCs und Spieler manchmal ein paar Zentimeter über dem Boden oder sitzen vor einem Stuhl in der Luft. Ich erlebe auch – allerdings seltene – Lags und Synchronisationsprobleme: Einmal flog meine Mitspielerin ohne Vorwarnung vom Server, manchmal »flackern« NPCs kurz und werden unsichtbar, bevor sie wieder auftauchen. Dann wieder war ein Quest-Marker falsch platziert und zeigte auf der Karte den falschen Zielpunkt an, was sich nur durch einen Neustart des Spiels beheben ließ. Am »schönsten« war allerdings die Attacke der kopflosen Nackten: Als ich mich einem Event anschließe, bei dem ich eine Gruppe Verbrannten-Zombies ausschalten soll, spawnen die Gegner zwar mit Waffen, aber ohne Kleidung und Köpfe! Das war witzig, darf bei einem fertigen Spiel aber natürlich nicht mehr passieren.

Und nach wie vor plagen KI-Aussetzer das Spiel. Bei einem Massenangriff, der eigentlich als Showdown einer neuen Story-Mission gedacht ist, schoss ein Gutteil der Angreifer nicht auf mich, manche rannten sogar komplett wirr davon. Abgesehen von den KI-Kapriolen passierten all diese Fehler nicht immer und überall, die meisten habe ich lediglich einmal erlebt. In der Summe dürfen sie dennoch nicht mehr vorkommen, anderthalb Jahre nach Release könnten wir ein polierteres Spielerlebnis erwarten.

Auch wenn sich der technische Zustand von Fallout 76 grundsätzlich gebessert hat und gravierende Probleme wie fehlende Quest-Items inzwischen nicht mehr vorkommen, behalten wir daher einen Teil der Tech-



Die Bewohner dieses Hauses bewahren ein wichtiges Passwort – und ein dunkles Geheimnis.

nik-Abwertung bei, reduzieren sie aber von einstmals acht auf immerhin nur noch fünf Wertungspunkte.

### Der Store und Fallout First

Es ist ein Kreuz mit dem Atomic Store und Fallout First. Einerseits muss ich ehrlich zugeben, dass mich beides beim Spielen von Fallout 76 nie groß gestört hat. Andererseits verstößt beides gegen unsere Pay2Win-Richtlinien, sodass wir keine andere Wahl haben, als Fallout 76 dafür abzuwerten. Bei unserem ursprünglichen Test gab es Fallout First nämlich noch nicht, und das Angebot des Atomic Store war weit überschaubarer.

- Der Atomic Store bietet neben – verschmerzbarer – Charakter-Kosmetik und Häuserdeko auch spielerische Vorteile an. Darunter die nützlichen Reparatur-Kits (stellen beschädigte Waffen und Rüstungen kostenlos und ohne Werkbanknutzung wieder her), die Verwertungs-Kits, die geplünderte Rohstoffe automatisch ins Lager »beamen«, sowie ein Wasseraufbereiter, der sauberes Trinkwasser ausspuckt. Zwar lässt sich die Shop-Währung Atome auch im Spiel selbst durch Herausforderungen à la »Töte 76 Verbrannte« verdienen, was im späteren Spielverlauf aber immer zäher wird. Grundsätzlich kosten die Reparatur- und Verwertungs-Kits zwar Atmosphäre, weil Werkbankreparatur und begrenztes Rohstoff-Schleppvermögen bestens zum Endzeit-Setting passen, dennoch sind die Komfort-Erleichterungen eindeutig dazu designt, Vielspieler in den Store zu locken und irgendwann zum Geldausgeben zu animieren, um zähere Gameplay-Loops à la Reparaturpflicht zu umgehen.
- Fallout First wiederum verschafft Abonnenten wirtschaftliche Vorteile gegenüber anderen Spielern, weil Schnellreisen dank eines zweiten, platzierbaren Mini-Camps (»Überlebenszelt« genannt) weniger Kronkorken verschlingen und



Isela und Lacey sind die ersten NPCs, die ich in Fallout 76 treffe. Und gleich mal anlüge.

man überdies unendlichen Stauraum für Crafting-Zutaten bekommt. Zwar ist der Stauraum auch für Normalspieler nicht total eng begrenzt, dennoch leben Abonnenten deutlich sorgenfreier und gelangen so auch einfacher an die begehrten Endgame-Baupläne.

Zwar ruiniert keines der beiden Angebote Fallout 76 für Spieler, die sie nicht nutzen, dennoch käme es dem Spielerlebnis und der Fairness zugute, wenn Bethesda – in einem ohnehin bereits 40 Euro teuren Spiel – auf diese Monetarisierungsmechanik verzichtet oder sie zumindest auf ein geringeres Maß gedämpft hätte. Beispielsweise spräche nichts dagegen, Reparatur-Kits auch als regelmäßige Belohnungen für absolvierte Quests anzubieten. Das gibt es zwar, aber nur für zwei extrem harte Highlevel-Kämpfe (gegen die Brandbestienkönigin und ein als Sheepsquatch verkleidetes Aggressor) sowie ehemals im nun geschlossenen Raid-Dungeon Vault 94. Für Spieler, die noch nicht in Endgame-Regionen vorgegründet sind, bleibt der Atomic Store also die einzige Quelle für Reparatur-Kits. Wir ziehen für den Store und Fallout First fünf Wertungspunkte ab. ★



Im Verlauf der Hauptstory finden wir heraus, was sich in dieser unterirdischen Anlage verbirgt.

## 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 / AMD R9 290X  
8 GB RAM, 60 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



☑️ einige schöne Landschaften ☑️ detaillierte Schauplätze  
☑️ gelungene deutsche Vertonung ☑️ unschöne Texturen, Modelle, Effekte  
☑️ hakenlose Animationen

### SPIELDESIGN



☑️ weckt Entdeckerdrang ☑️ gute Koop-Mechaniken und S.P.E.C.I.A.L.-System  
☑️ Entscheidungen und Attributs-Checks  
☑️ nerviges Survival-Management ☑️ hakenlose Kämpfe

### BALANCE



☑️ interessante Nah- und Fernkampfwaffen ☑️ später coole Koop-Gefechte  
☑️ langatmige erste Spielhälfte ☑️ schlechte Bedienung, überfrachtete Menüs  
☑️ unausgeglichener PvP

### ATMOSPHÄRE / STORY



☑️ unterhaltsame Hauptstory im Wastelanders-DLC ☑️ belebtere Welt  
☑️ zwei Begleiter geben Story-Nebenquests ☑️ Fraktionen ohne Nebenquests  
☑️ drei Begleiter geben nur Zufallsmissionen

### UMFANG



☑️ viele Missionen ☑️ gigantische Spielwelt ☑️ viele freischaltbare Bau- und Craftingoptionen  
☑️ mögliche Spezialisierungen erhöhen Wiederspielwert  
☑️ Fraktionen und Verbündete noch unausgereift

### AUFWERTUNG

Der kostenlose Wastelanders-DLC belebt die Spielwelt und bringt eine unterhaltsame Hauptstory, Verbündete und Fraktionen mit. Zehn Punkte rauf. Grobe technische Fehler wurden ebenfalls entfernt. Immerhin drei von zuvor abgezogenen acht Punkten rauf.



### ABWERTUNG

Der Atomic Store und Fallout First bieten spielerische Vorteile feil. Sie ruinieren das Spiel zwar nicht für Nicht-Nutzer, das Spiel wäre aber fairer, wenn es beide Angebote nicht gäbe.



### FAZIT

Fallout 76 profitiert sehr vom kostenlosen Wastelanders-DLC, der das Ödland belebt. Noch sind aber nicht alle Probleme gelöst.

