

## Fallout: London

LEKTION FÜR  
BETHESDA?

Genre: Rollenspiel Publisher: **Fallout: London Team** Entwickler: **Fallout: London Team** Termin: **25.7.2024** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**  
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **0 Euro** DRM: **nein** Enthalten in: **-**

Das gigantische Fan-Projekt ist endlich fertig. Wie schlägt es sich im Vergleich zum erfolgreichen, immerhin schon neun Jahre alten Grundspiel **Fallout 4**? Von Tillmann Bier

Fast neun Jahre mussten wir auf ein neues **Fallout** warten, und jetzt ist es endlich da. Zwar handelt es sich bei **Fallout: London** natürlich »nur« um ein Fan-Projekt, doch will es mit dem Umfang und der Qualität eines kommerziellen Titels auf vielen Ebenen mithalten. Einzige Voraussetzung ist eine Version von **Fallout 4** auf GOG.com oder Steam samt allen Erweiterungen – bezahlen müsst ihr dann für die Erweiterung aber nichts.

Wir sind für euch kreuz und quer durch das postapokalyptische London gereist und haben nach über 50 Stunden Spielzeit und mehreren Test-Updates auf GameStar.de endlich eine finale Wertung für die Erweiterung. In unserem Test lest ihr, warum die Riesen-Mod teilweise sogar Bethesda etwas voraus hat und wo die Entwickler noch dringend nachbessern müssen.

### London Falling

In **Fallout: London** erleben wir die vom Atomkrieg zerstörte Welt aus einer ganz anderen Perspektive. Statt eine amerikanische

Metropole erkunden wir das postapokalyptische London, das seine ganz eigenen Konflikte, Fraktionen und Charaktere bietet. Wir fliehen als Versuchsobjekt aus einem Labor und müssen uns allein in der Stadt zurechtfinden. Im Verlauf der Hauptstory werden wir dann natürlich auch in die Auseinandersetzungen unterschiedlichster Gruppen hineingezogen, die um die Vorherrschaft in den Ruinen von London kämpfen. Wie gewohnt gibt es für euch jede Menge Missionen für die diversen Fraktionen zu erledigen und massenhaft Zeug einzusammeln. Denn im Herzen ist eben auch **Fallout: London** ein typischer Bethesda-Titel.

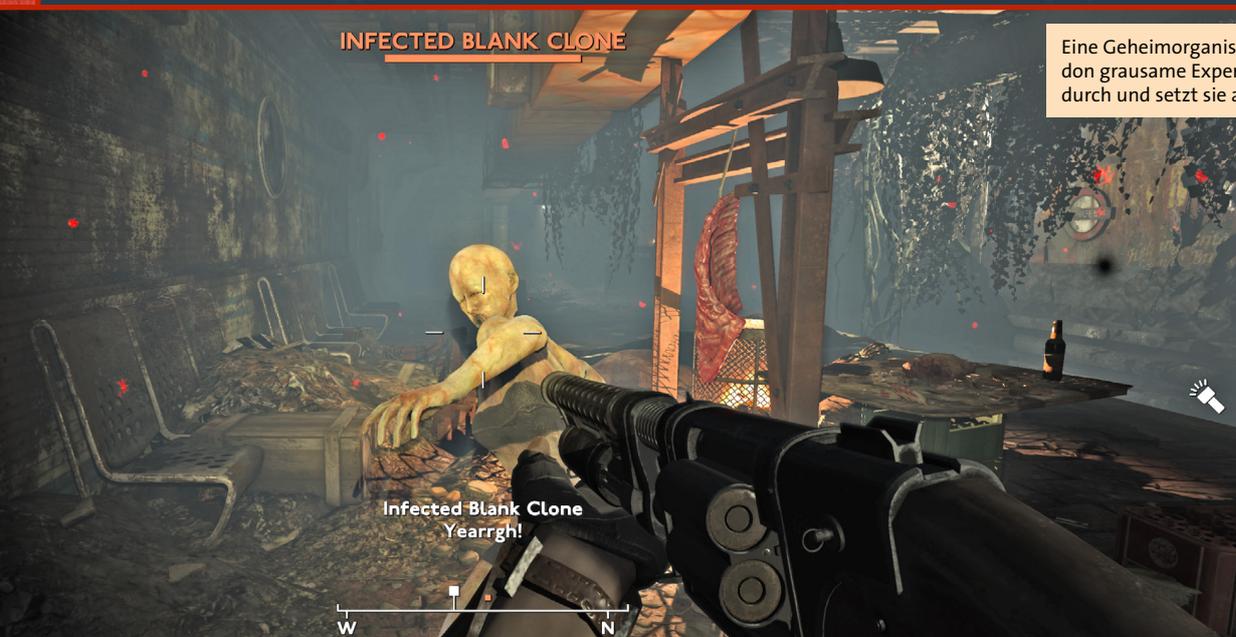
### Ein holpriger Start

Wollt ihr euch eine Fahrkarte in das Ödland von London lösen, bezahlt ihr zwar weder mit Euro noch mit Kronkorken, dafür aber mit Geduld. Denn die Wahrscheinlichkeit ist groß, dass ihr bei der Installation von **Fallout: London** über Hindernisse stolpert, gerade wenn ihr **Fallout 4** auf Steam besitzt.

Denn hier muss erst das von Bethesda veröffentlichte Next-Gen-Update entfernt werden, das laut den Entwicklern zu instabil ist. Dank eines Tools ist der Prozess in der Theorie einfach durchzuführen, in der Praxis aber mit einigen Problemen behaftet.

So schlägt das sogenannte Downgrade bei vielen Spielerinnen und Spielern fehl, dauert exorbitant lange oder verursacht andere Probleme. Die Entwickler geben sich zwar alle Mühe, mit Bugfixes und Lösungsvorschlägen zu helfen, aber bisher sind noch nicht alle Probleme gelöst. Auch wir hatten einige Probleme mit dem Tool und sind deshalb zur GOG-Version von **Fallout: London** gewechselt. Hier wird kein Downgrade benötigt, und die Mod kann direkt über den Launcher heruntergeladen werden.

Der Installationsprozess an sich ist dann auf beiden Plattformen simpel: Ein automatischer Assistent erledigt fast alles für euch. Doch damit ist eure Odyssee noch nicht vorbei. Bei uns und vielen anderen stürzt **Fallout: London** nämlich immer wieder ab, au-



Eine Geheimorganisation führt in London grausame Experimente an Klonen durch und setzt sie als Soldaten ein.





Wie in Fallout 4 gibt es in den Kämpfen wieder die Möglichkeit, die Zeit zu verlangsamen und automatisch auf Feinde zu zielen.



Die sogenannten Naval Walker sind eine Art laufende Seemine und gehören zu den fiesesten Gegnern.

Berdem kommt es immer wieder zu Performance-Einbrüchen. Auch hier arbeiten die Entwickler an Fixes und haben bereits zahlreiche wirkungsvolle Lösungsvorschläge parat. Doch kommt ihr wahrscheinlich nicht drumherum, einige zusätzliche Mods zu installieren, Dateien auszutauschen und bestimmte Einstellungen anzupassen.

Deshalb müssen wir schon hier ganz klar eine Warnung aussprechen: Wollt ihr möglichst wenig Zeit damit verbringen, ein Spiel zum Laufen zu bringen, dann wartet am besten noch ein paar Wochen ab. Aktuell arbeiten die Entwickler mit Hochdruck an den diversen Fehlern, und wahrscheinlich wird sich Fallout: London mit einem Update deutlich einfacher spielen lassen.

### Von Fans für Fans

Trotz allem sind wir aber sicher, dass Fallout: London ein tolles Geschenk für fast alle Fans der Bethesda-Titel ist. Jedem der zahlreichen Details merkt man an, wie viel Liebe die Entwickler in ihr Spiel gesteckt haben. Sie sind eben ganz offensichtlich selbst Fans. Das zeigt sich schon bei der Spielwelt: Mühevoll haben die Macher neue Gebäude,

Möbel, Autos, Lebensmittel, Kleidungsstücke, Waffen und vieles mehr erstellt, das zur Londoner Postapokalypse passt. Neben den berühmten Doppelstockbussen finden wir auch klassische rote Telefonzellen, passende neue Skill-Magazine und natürlich viel Tee in Beuteln, Tassen und Kannen.

Bekannte Elemente aus vorherigen Fallout-Spielen haben die Entwickler mit kreativen Gegenständen ersetzt, die zum England-Setting passen. Statt Kronkorken gibt es Metro-Tickets, und wir sammeln keine Wackelpuppen, sondern Bierdeckel aus Pubs, die uns kleine Zusatz-Skills geben. Aus den vielen Details hat man eine prall gefüllte Welt erschaffen, in der wir Quests, Figuren, Notizen, Terminaleinträge und vieles mehr entdecken können. Der komplett neue Soundtrack, mehrere Radiostationen mit thematisch passenden Liedern und professionelle britische Sprecher machen den London-Charme des Spiels perfekt.

### Hinter der Fassade

Sind die Installationsprobleme einmal vergessen, könnte die detailliert und liebevoll gestaltete Spielwelt fast darüber hinwegtäu-

schen, dass es sich bei Fallout: London um keinen offiziellen Nachfolger handelt. An manchen Stellen zeigt sich dann aber doch, dass hinter dem Spiel kein großes Entwicklerteam samt Millionenbudget steht. Einigen Features merkt man ihren etwas experimentellen Charakter an. So wackelt bei einer Zugfahrt zu Beginn unsere Spielfigur ziemlich hin und her. Und die Animation beim Leitersteigen sorgt in der Egoperspektive immer wieder für merkwürdige Kamerafahrten. Auf den Spielfluss wirken sich solche Kleinigkeiten aber kaum störend aus.

Auch an anderen Stellen sind manchmal kleine und große Unstimmigkeiten zu bemerken: Ab und zu flackern weit entfernte Texturen, und einige NPCs reagieren gar

#### PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr euch nach einem neuen Fallout seht.
- ... ihr das Erkunden des Ödlands liebt.
- ... ihr mehr Rollenspiel als in Fallout 4 wollt.

#### PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr aktuelle Grafik erwartet.
- ... ihr eine deutsche Vertonung braucht.
- ... ihr technische Problemen fürchtet.



Nahkampfwaffen bleiben auch im späteren Spielverlauf wichtig.

nicht darauf, wenn wir sie ansprechen. Teilweise sind aber auch Quests verboggt und lassen sich in seltenen Fällen nur durch das Eingeben von Konsolenbefehlen lösen.

### Kein Fallout 5

Generell sollte man von Fallout: London in vielerlei Hinsicht nicht mehr erwarten als von dem neun Jahre alten Grundspiel, auf dem die Mod aufbaut. Kämpfe und Charakteranimationen fühlen sich genauso an wie in Fallout 4 und wirken in der heutigen Zeit nicht mehr ganz so frisch. Größere grafische Verbesserungen gibt es ebenfalls nicht. Besonders nachts und in Innenräumen ist die Beleuchtung zwar oft sehr stimmungsvoll, weniger beeindruckend sind aber die manchmal matschigen Texturen, besonders bei weit entfernten Gebäuden. Fallout: London setzt außerdem auf einen ungesättigten Farbfilter, der nicht unbedingt jedem gefallen wird. Einige Änderungen gibt es im Vergleich zum Quasi-Vorgänger Fallout 4 aber dann doch, zum Beispiel:

- Eure Spielfigur spricht nicht, dafür gibt es in den Dialogen wieder mehr als vier Antworten. So könnt ihr NPCs nach allen möglichen Themen ausfragen. Außerdem spielen über Skill-Checks oft unsere Fähigkeiten und Special-Werte eine Rolle.

- Das Fertigkeitssystem wurde um neue Fähigkeiten erweitert. Wir können etwa beim Schleichen ein Nachtsichtgerät aktivieren oder später im Spiel alle Markierungen auf der Karte aufdecken.
- Das Leveldesign von Fallout: London ist zwar sehr detailliert, stellenweise aber weniger offen als noch in Fallout 4. Sehr viele Gebäude und Türen bleiben uns verschlossen, zu erkunden haben wir aber trotzdem genug.
- Die Welt von Fallout: London fühlt sich zwar nie leer an, belohnt uns aber beim Erkunden im Vergleich zu Fallout 4 seltener mit kleinen Schätzen wie Geld, Munition oder Nahrungsvorräten.

### Tödliches London

Der wohl größte spielerische Unterschied zu Fallout 4 ist aber wohl der Schwierigkeitsgrad. Gerade zu Beginn gibt uns Fallout: London nämlich nur das Allernötigste an die Hand, um in der Postapokalypse zu überleben. Schusswaffen sind zum Beispiel erst einmal rar gesät: Stattdessen setzen wir zunächst auf mehr oder weniger improvisierte Nahkampfwaffen, um uns gegen Banditen und Kreaturen zur Wehr zu setzen. Medizin, Geld und Munition sind ebenfalls nicht im Überfluss vorhanden. Oft müssen wir uns

mit selbstgekochten Nahrungsmitteln statt mit Stimpaks heilen oder wegen Munitionsmangel zum Klappmesser greifen. Zwar finden wir im Verlauf des Spiels dann deutlich mehr und stärkere Waffen, ohne Investition in die richtigen Perks bleiben bestimmte Munitionsarten und Sprengstoff aber weiterhin Mangelware. Stärkere Gegner schicken uns außerdem weiterhin müheelos ins Jenseits und können oft nur mit Vorbereitung besiegt werden. Auch die Welt selbst ist stellenweise gefährlicher und weniger zugänglich als in Fallout 4. So ist die Thematik etwa so übel verstrahlt, dass uns das Wasser innerhalb von Sekunden tötet. Und einige Orte sind nur über bestimmte Zugänge wie Tunnel erreichbar. Das macht die Erkundung von London aber nicht weniger einladend. Eher ist die Herausforderung ein zusätzlicher Ansporn, den Zugang zu einem schwer erreichbaren Ort zu entdecken. Wir fühlen uns so mehr wie ein Forscher und weniger wie ein Tourist.

### Augen auf!

Fallout: London fordert uns aber nicht nur beim Überleben und Erkunden heraus, sondern oft auch bei den Quests. Denn immer wieder lässt uns das Spiel nach Schlüsseln oder versteckten Zugängen suchen, ohne

## FRAKTIONS AUSWAHL



Die Ritter von Camelot kämpfen mit Schwert und Langbogen für ein demokratisches London.



Die Fifth Column will die Gentry stürzen und schreckt dafür vor nichts zurück.



Fallout: London bietet beeindruckende und stimmungsvolle Stadtansichten.

### INSTALLATIONSPROBLEME

Das Downgrade-Tool lässt bei vielen Spielerinnen und Spielern Antiviren-Programme anschlagen. Die Entwickler versichern glaubhaft, dass es sich hierbei um einen falschen Alarm handelt, wovon auch wir ausgehen. Das Tool verlangt außerdem, dass ihr eure Steam-Anmeldedaten eingibt. Das ist notwendig, da Spieldateien von Steam heruntergeladen werden, die ohne euren Account nicht zugänglich sind. Wollt ihr das Tool aus diesen Gründen nicht nutzen, bleibt nur eine manuelle Deinstallation des Next-Gen-Updates. Eine umfassende Installationsanleitung findet ihr auf [GameStar.de](https://www.gamestar.de).



Weit entfernte Texturen wirken manchmal etwas matschig.

die wir nicht weiterkommen. Questmarker gibt es für diese Gegenstände schlichtweg nicht. Das ist nicht immer einfach und erfordert oftmals Geduld. Fast bis zur Weißglut getrieben hat uns etwa ein glücklicherweise optionales Labyrinth voller Fallen: Darin suchen wir ganze vier Schlüssel, während uns ein Roboterwächter hämisch auslacht. Sich in den dunklen Gängen zu orientieren, ist aber derart schwer, dass wir hier eine gefühlte Ewigkeit festhingen.

Manchmal müssen wir auch etwas kreativer werden. In einer Quest suggeriert das

Spiel etwa, dass wir eine Schlüsselkarte für eine Tür finden müssen. Ein Terminaleintrag liefert dann aber die unerwartete Lösung: Es gibt gar keinen Schlüssel! Stattdessen müssen wir auf einen Sicherungskasten schießen, der dann einen Kurzschluss auslöst und die Tür öffnet. Solche ungewöhnlichen Rätsel machen eigentlich Spaß und bieten eine interessante Herausforderung für abgebrühte Spieler. Sind wir aber nicht darauf vorbereitet, können sie auch frustrieren. Gerade beim Labyrinth sind die Entwickler etwas über das Ziel hinausgeschossen.

### Quests ja, Stress nein

Um ans Ende der Hauptquest zu gelangen, brauchen wir mindestens 20 bis 30 Stunden. Aber auch nach unseren etwa 50 Spielstunden haben wir noch längst nicht alles in der Welt von Fallout: London entdeckt. Insgesamt sollen schließlich über 200 Aufgaben dort warten. Eine große Stärke der Story liegt darin, dass sie uns in den ersten zwei Dritteln nicht hetzt: So werden wir nicht von Anfang an mit dem Ende der Welt oder der Suche nach dem verlorenen Sohn konfrontiert. Stattdessen lässt uns das Spiel auf Er-



Angel ist eine gesichts- und rücksichtslose Geheimorganisation.



Ein Teeautomat darf in London natürlich nicht fehlen.



Wombles sind eigentlich freundliche Wesen aus einem englischen Kinderbuch, in Fallout: London sind sie aber furchterregende Monster.

kundungstour gehen und Nebenquests erledigen, ohne uns das Gefühl zu geben, dass wir wertvolle Zeit verschwenden.

Und das ist auch gut so, schließlich gibt es richtig viel zu tun. Neben der Hauptquest

## MEINUNG

Natalie Schermann  
@theycallme\_lie



Ich spreche den Supermutanten im Raum direkt an: Ja, Fallout: London leidet gerade unter massiven technischen Problemen, und ja, die Abstürze und Bugs sind ultra nervig. Aber daraus will ich den Entwicklern hinter Team FOLON auf keinen Fall einen Strick drehen. Wir wissen, dass das neueste Fallout-4-Update die Mod zerschossen und damit den Release nach hinten gedrängt hat. Und ich bin zuversichtlich, dass die leidenschaftlichen Modder die nervigen Probleme irgendwann mit genügend Patches eingefangen bekommen. Hinter all den Unannehmlichkeiten steckt in Fallout: London ein fantastisches Spiel – und eine vollkommen neue Spielerfahrung. Stellenweise spielt sich FOLON nämlich mehr wie Stalker oder ein Resident Evil, etwa wenn ich in einem dunklen, verseuchten Tunnel von mutierten Ghulen umgeben bin, lediglich ein Klappmesser habe, um mich zu verteidigen, und in meiner Tasche nur eine Dose Prilladog-Futter rumklumpert. Ich fühle mich hilflos, nackt, verletzlich. Umgehauen hat mich auch die Kreativität und der Mut der Entwickler. Denn sie biegen das Fallout-Universum so zurecht, wie es ihnen passt. Hier bekommt ihr also nicht einfach nur ein Fallout 4 mit London-Skin. Jedes Detail ist durchdacht, das Setting gründlich durchgeplant. So entsteht ein glaubhafter Fallout-Ableger, der sich nicht vor Bethesdas Spielen zu verstecken braucht. Wenn ihr Fallout-Fans seid, solltet ihr der Mod unbedingt eine Chance geben! Aber nur, wenn ihr nicht sofort leuchtende Pusteln bekommt, sollte das Spiel mal abstürzen.

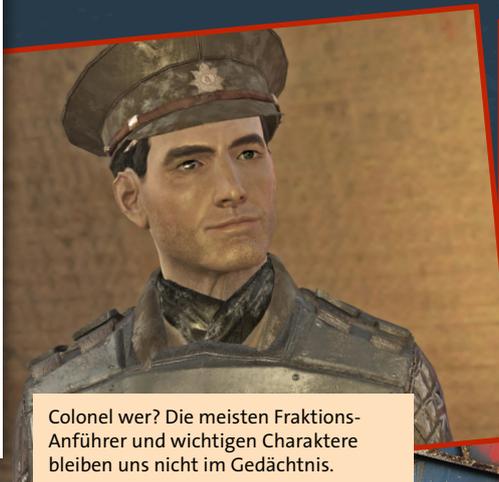
spielen nämlich auch die verschiedenen Gruppierungen eine wichtige Rolle, die um die Vorherrschaft über London kämpfen. So herrschen etwa die Gentry als Nachkommen des Adels und der Regierung über Westminster. Mit ihnen lose verbündet sind auch die Tommies, eine Art Armee, die für Ordnung in den anderen Bezirken Londons sorgen will. Sowohl die Fünfte Kolonne als auch die Ritter von Camelot möchten dagegen die Herrschaft der Gentry ein für alle Mal beenden. Mehrere dieser Fraktionen können wir uns anschließen und für sie ganze Questreihen erledigen. Wir haben uns etwa mit den Vagabonds verbündet, einer Londoner Gang, die seit Jahren einen Krieg gegen eine verfeindete Bande führt. Nachdem wir einige einfache Jobs erledigt haben, geht es hier auch richtig los. Wir dürfen etwa ein Gefängnis infiltrieren, einen Zug überfallen oder ein geheimes Warenlager in die Luft jagen. Die an sich coolen Fraktionsquests werden dabei vor allem durch ein altbekanntes Ärgernis getrübt: Manchmal fühlt es sich so an, als würden alle auf der faulen Haut liegen, während wir alles alleine erledigen. Warum erledigen die faulen Banden ihren Mist eigentlich nicht selbst?

### Das Schicksal von London

Auch in der Hauptquest werden wir besonders im letzten Drittel sehr viel herumgeseuchert, um an allen möglichen Fronten

Brände zu löschen. Spaß macht die Story von Fallout: London aber trotzdem. Zu Beginn sind wir vor allem auf der Suche nach unserer Herkunft und begeben uns auf die Spuren des geheimnisvollen Smythe, die uns zu mehreren geheimen Laboren und schließlich in das fast unzerstörte Westminster führen. Irgendwann müssen wir uns dann entscheiden, welcher Fraktion wir dabei helfen wollen, das Schicksal Londons zu verändern. Zur Wahl stehen die idealistischen Ritter von Camelot, die radikalen Revolutionäre der Fünften Kolonne und die rücksichtslose Geheimorganisation Angel. Dementsprechend gibt es drei unterschiedliche Enden für Fallout: London – und damit für unsere Spielfigur. Denn nach dem Abschließen der Hauptquest können wir nicht mehr weiterspielen.

Die Entscheidung für eine der drei Fraktionen fiel uns im Test nicht unbedingt leicht, was auch an einer erzählerischen Schwäche von Fallout: London liegt. Denn zu dem Zeitpunkt, an dem wir die Wahl treffen müssen, sind wir weder den Rittern von Camelot noch der Fünften Kolonne zwingend begegnet. Hier haben die Entwickler es verpasst, die beiden Gruppen etwa im Rahmen einer Quest besser vorzustellen. Reisen wir zu dem jeweiligen Hauptquartier, sollen wir uns nämlich direkt den Zielen und Vorstellungen der Fraktion verpflichten, ohne besonders viel darüber erfahren zu haben.



Colonel wer? Die meisten Fraktions-Anführer und wichtigen Charaktere bleiben uns nicht im Gedächtnis.

Die reichen Gentry leben abgeschottet im fast unzerstörten Westminster.



## MEINUNG

Tillmann Bier  
@GameStar\_de



Während ich dieses Fazit schreibe, schiele ich immer wieder zu GOG hinüber, wo der Start-Button von Fallout: London verheißungsvoll leuchtet. Nachdem ich in mühevoller Arbeit das Spiel endlich zum Laufen gebracht habe, macht es mir nämlich richtig viel Spaß. Es ist einfach großartig, nach so vielen Jahren mal wieder eine ganz neue Fallout-Welt zu erkunden. Was das Entwicklerteam hier in jahrelanger Arbeit erschaffen hat, ist auch richtig beeindruckend. Statt die schon etablierte amerikanische Postapokalypse weiter auszubauen, hat es sich entschieden, in Europa ganz von vorn zu beginnen. Schon nach den ersten Stunden ist erkennbar, wie viel Worldbuilding hier betrieben werden musste: Neue historische Ereignisse, Fraktionen, Charaktere, Marken und vieles mehr haben sich die Entwickler ausgedacht und damit eine richtig coole Welt erschaffen. Und auch nach mehr als 50 Stunden gibt es in London noch viele Geheimnisse, Quests und spannende Orte, die ich entdecken kann. Ich werde wahrscheinlich noch dutzende Stunden damit verbringen, die britischen Ruinen zu durchstreifen und Quests zu erledigen und kann es auch euch nur ans Herz legen, dem Fan-Projekt eine Chance zu geben. Aber wenn ihr noch Geduld habt, dann wartet am besten ab, bis die Entwickler mit Updates einige technische Mängel beseitigt haben – dann könnt ihr London sogar noch viel besser genießen.

### Toller Twist zum Schluss

Haben wir uns trotz allem für eine Fraktion entschieden, führen wir sie zur Herrschaft über London. Insbesondere das Storyfinale hat uns noch einmal richtig gut gefallen. Das wartet nämlich mit einem Twist auf, der für zwei Momente sorgt, die uns noch lange in Erinnerung bleiben werden. Von vielen Charakteren, denen wir in London begegnen, können wir das allerdings bedauerlicherweise nicht behaupten. Die eigentlich ja coolen Ritter Camelots bleiben etwa größtenteils

Vorsicht vor Briefkästen, die können nämlich auch getarnte Roboter sein.



blass und unnahbar, Gleiches gilt auch für die Soldaten der Tommies. Deutlich interessanter sind da zum Glück die Begleiter, etwa die großspurige Abenteurerin Kiera oder der Roboterritter Pendragon. Auch der griesgrämige und rachsüchtige Bandenführer Sebastian Gaunt wuchs uns während unserer Abenteuer ans Herz.

### Eine strahlende Zukunft?

Fallout: London ist zwar schon veröffentlicht, mit seiner Arbeit fertig ist das Team dahinter aber noch lange nicht. Updates sollen nicht nur viele Probleme beheben, sondern das Spiel auch um neue Inhalte erweitern. Unter anderem sollen manche Fraktionsquests ausgebaut werden, und es soll ein weiteres Ende für die Hauptquest geben. Die Entwickler machen aber schon jetzt unheimlich viel richtig und trauen sich oft mehr als Bethesda selbst. An erster Stelle steht dabei natürlich das London-Setting, für das fast eine ganze Welt aus dem digitalen Nichts erschaffen wurde.

Einen Ausflug nach Europa wird ein offizieller Ableger der Fallout-Reihe zwar wohl nie unternehmen, aber dafür könnte man sich in anderen Bereichen eine Scheibe von Fallout: London abschneiden. So zeigt das Fan-Projekt etwa, dass eine Open World auch richtig viel Spaß macht, wenn sie nicht immer kompromisslos offen ist. Und mit den erweiterten Dialogoptionen und integrierten Skill-Checks erfüllt es einen großen Fan-

Wunsch nach mehr Rollenspielelementen. Aber selbst wenn Fallout 5 in eine ganz andere Richtung geht, bleibt die Leistung des Fan-Projekts bestehen. Denn das Team von Fallout: London beweist, dass Fallout auch ganz schön viel Spaß machen kann, wenn es sich im ersten Moment vielleicht gar nicht so sehr nach Fallout anfühlt. ★

## FALLOUT: LONDON

### SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i5 2300 / Phenom II X4 945	i7 4790 / FX-9590
GTX 550 Ti / Radeon HD 7870	GTX 780 / Radeon R9 290X
8 GB RAM, 30 GB Festplatte	8 GB RAM, 30 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



👍 glaubwürdige Spielwelt 👍 Londoner Sehenswürdigkeiten 👍 tolle englische Sprecher 🚫 teils verwaschene Texturen 🚫 veraltete Beleuchtung

### SPIELDESIGN



👍 bewährtes Special-System 👍 viele praktische Skills 👍 motivierende Open World 🚫 Fraktionen werden kaum vorgestellt 🚫 unübersichtliche Menüs

### BALANCE



👍 freies Speichern 👍 herausfordernd, aber nicht unfair 👍 hilfreiche Begleiter 👍 vielfältiges, effektives Crafting 🚫 Ressourcenknappheit bleibt bedeutsam

### ATMOSPHERE/STORY



👍 durchdachtes Setting 👍 charmante Symbole für Skills und Quests 👍 Easter Eggs 👍 cooles Storyfinale mit Twist 🚫 wenige spannende Charaktere

### UMFANG



👍 große, gut gefüllte Welt 👍 Storykampagne mit drei Enden 👍 Neben- und Fraktionsquests 👍 viele Waffen und Rüstungen 👍 viel Gesprächsstoff

### ABWERTUNG

Texturfehler, Performance-Probleme, Abstürze und verbuggte Quests: Die Technik sorgt bei Fallout: London derzeit noch für viel Unmut.



-10

### FAZIT

Fallout: London ist ein Fest für Fans und kann sich mit Bethesda-Spielen messen – stolpert aber noch über die Technik.

