

# Fallout 3

Die Welt geht bald unter! Und die Menschen freuen sich drauf. Denn das Endzeit-Epos **Fallout 3** setzt eine der populärsten Rollenspiel-Serien fort.

gamestar.de  
-Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 4057

Der Präsentationsraum von Bethesda funktioniert in etwa so wie ein Atombunker: Nachdem die Türen zufallen, kommt keiner mehr rein. Nur dass der nukleare Verwüstungskrieg dann im Inneren des Zimmers stattfindet statt außerhalb. Denn auf der E3 werden zum ersten Mal Spielszenen des Endzeit-Rollenspiels **Fallout 3** gezeigt. Die **Fallout**-Serie ist in einer durch Atomkriege zerstörten Welt angesiedelt. Vielen gelten die atmosphärisch dichten und spielerisch ausgefeilten ersten beiden Teile von 1997 und 1998 als meisterhafte Klassiker des Genres. Seit zwei Jahren wird nun bei Bethesda die Fortsetzung entwickelt, technische Basis dafür ist die **Oblivion**-Engine. Hartgesottene **Fallout**-Veteranen werden einige Kröten schlucken müssen: Acht Jahre nach dem zweiten Serienteil modernisiert Bethesda zentrale Spielkonzepte.

## Suchen Sie Zuflucht!

Der Bunker 101 liegt nahe bei Washington, D.C. an der Ostküste der USA. Die werden durch einen Atomkrieg ausgelöscht. Nur die Bewohner von Hunderten von Bunkern im Land überleben. In den bisherigen **Fallout**-Spielen brachen Sie jeweils aus einem Bunker auf, um die verstrahlten Überreste Amerikas zu erkunden. Auch **Fallout 3** beginnt im Inneren einer Untergrundanlage, nämlich Vault 101. Nur dass dort keiner Interesse daran hat, nach draußen zu gehen. Seit 200 Jahren ist das Eingangstor verschlossen; Generationen sind unter Tage gestorben und neu geboren worden. Eines der Babys sind Sie: Mit Ihrer Geburt beginnt die Charaktergenerierung. Sie bestimmen Ihr Aussehen und Ihre Grundwerte, dann springt das Spiel durch mehrere Stadien Ihrer Jugend. So lernen Sie die Vorgeschichte kennen, wählen beim Charaktertest mit 16 Jahren Ihre Talente (21 Stück stehen zur Auswahl) und »Perks« genannte Spezialfähigkeiten und erleben schließlich Ihren 19. Geburtstag. Sie wachen auf, und Ihr Vater ist verschwunden. Verschwunden? In einem ab-

geriegelten Bunker? Das kann nur bedeuten, dass er die Außenwelt betreten haben muss. Also gibt's nur eins: ihm folgen.

## Verhalten Sie sich ruhig!

Als sich das große Haupttor des Bunkers öffnet und Sie nach draußen ins Tageslicht treten, warten viele Überraschungen auf Sie – nicht nur auf Ihren Helden, sondern auch auf die **Fallout**-Fans vor dem Bildschirm. Denn der Blick schweift über eine weitgestreckte, eindrucksvoll verwüstete 3D-Landschaft. **Fallout 3** wird aus der Ich-Perspektive gespielt, nicht mehr aus der Draufsicht wie in den Vorgängern. Und: Die gesamte Spielwelt existiert nun am Stück, nicht mehr als Reisekarte. Die Ego-Ansicht birgt vor allem eine wichtige Konsequenz. Die Kämpfe, bislang rundenbasierte Taktik-Gefechte auf Hexfeld-Karten, passen sich dem Action-Stil an. Sie schießen wie in Shootern in Echtzeit auf die Gegner. Allerdings dürfen Sie alternativ in einen V.A.T.S. (Vault-Tec Assisted Targeting System) genannten Modus umschalten (siehe Bild), bei dem Sie taktische Zielanweisungen geben. Auch wenn Sie später im Spiel Kame-



Der **Pip-Boy**, Ihr Armcomputer, sammelt alle Informationen.



Die **Gesichter** der Charaktere sind realistischer als in Oblivion.

raden anheuern können sollen, bleibt **Fallout 3** im Wesentlichen ein Solisten-Spiel; eine Gefährtengruppe wie in den Vorgängerspielen ist nicht vorgesehen.

## Orientieren Sie sich neu!

**Fallout 3** hat zwei klare Vorbilder: Die Originalserie, an der sich die neue Episode inhaltlich und atmosphärisch orientiert; und das vorhergehende Bethesda-Spiel

## Das ist Tradition

- Das S.P.E.C.I.A.L. genannte Charaktersystem der Serie wird ohne Änderung übernommen.
- Der 50er-Jahre-Stil inklusive passender Musik orientiert sich lückenlos am Original.
- Das Talent- und Dialogsystem funktioniert weitgehend wie in den Vorgängern.
- Der Pip-Boy kehrt zurück und ist um einige Funktionen erweitert.
- Viele Feindtypen (z.B. Rad-Skorpione), bekannte Fraktionen (z.B. Enklave, stählerne Bruderschaft) und Waffen (z.B. Laser- und Plasmagewehre) sind mit von der Partie.
- Spieler können gut oder böse sein; diese Entscheidungen bestimmen das Spielende.

## Das ist neu

- **Fallout 3** wird aus der Ich-Perspektive oder wahlweise einer Verfolgeransicht gespielt.
- Das Kampfsystem ist actionorientiert. Alternativ gibt's die taktische V.A.T.S.-Variante.
- Die Spielwelt ist durchgehend erforschbar, die Reisekarte der Vorgänger entfällt.
- Steuerbare Fahrzeuge (wie in **Fallout 2**) wird es nicht mehr geben.



Die verwüstete Stadt **Springvale** ist der erste Ort, den Sie nach dem Verlassen des Bunkers entdecken. Hier, wie überall in der Welt, liegt alles in Trümmern.



Im taktischen V.A.T.S.-Modus (Vault-Tec Assisted Targeting System) pausiert das Spiel auf Knopfdruck die Actionkämpfe und zoomt an einen der momentanen Gegner heran.

Der Computer blendet die Trefferzonen ein und zeigt die Trefferwahrscheinlichkeit. Jede Zone hat andere Auswirkungen, wenn sie getroffen wird; ist etwa der Arm zerschlagen, können Gegner keine Waffen mehr halten.

Mit den verfügbaren Aktionspunkten (AP) kombinieren Sie gezielte Schüsse auf die Körperteile. Sobald Sie die Pause aufheben, führt das Spiel die Befehle automatisch aus.

Um Aktionspunkte zu regenerieren, müssen Sie eine zeitlang in Echtzeit weiterkämpfen.

**Oblivion**, das den meisten der Neuerungen zugrunde liegt. Im Positiven bedeutet das, dass **Oblivion**-Stärken wie die riesige, zusammenhängende Außenwelt auf **Fallout** übertragen werden. Auch das »Radiant AI« genannte Interaktionssystem zwischen den Stadtbewohnern kommt wieder zum Einsatz, soll aber diesmal stark verbessert sein, sodass sich die Dialoge der Passanten stärker auf das beziehen, was in der Welt passiert. Die Darstellung der Gesichter hat sich bereits drastisch verbessert; statt der verquollenen Visagen von **Oblivion** tragen die **Fallout**-Menschen nun klar gezeichnete, realistisch wir-

kende Anlitze. Allerdings kränkelt die **Oblivion**-Engine nach wie vor an alten Schwächen. Gebäude sind immer noch nicht nahtlos in die Welt integriert; beim Wechseln zwischen Außen und Innen wird nachgeladen. Die großartige Fernsicht erkaufte das Spiel durch früh vermatschende Texturen, zumindest in der auf der E3 gezeigten Xbox-360-Fassung. Die automatische Anpassung der Gegnerstärke dagegen, durch die in **Oblivion** überall gleich starke Feinde herumlaufen, will Bethesda kräftig entschärfen. Den Plänen nach besitzt jede Region in **Fallout 3** einen bestimmten Schwierigkeitslevel. Wer früh im

Spiel an Orte geht, die nicht für ihn bestimmt sind, wird dort keine Chance haben.

### Vermeiden Sie Strahlung!

Was Bethesda dem Augenschein nach auszeichnet hinbekommt, ist die Atmosphäre des Spiels. Der schwarzhumorige 50er-Jahre-Stil findet sich in **Fallout 3** detailverliebt übertragen wieder. Auf zerfallenden Straßen stehen die Wracks von nuklearbetriebenen Oldtimern, die bei Beschuss in Mini-Atompilzen explodieren und die Umgebung verstrahlen. An Ihrem linken Arm hängt der Pip-Boy, der legendäre Computer der Se-

rie, auf dem laut Lead Designer Todd Howard »mehr Grafik-Shader als im gesamten Oblivion« liegen. Der Helfer zeigt Ihnen Informationen zur Umgebung und zu Ihrem Charakter. Das Dialogsystem entspricht dem Original; nach wie vor beeinflussen Ihre Talente, welche Themen Sie wie ansprechen können. Für jede Aufgabe wird es eine gute und eine böse Lösung geben. Der Tradition entsprechend ist auch das neue **Fallout** reichlich brutal. Feinde lassen sich verstümmeln, bei Kopfschüssen explodieren die Häupter in einem Blutschauer. Es ist mehr als fraglich, ob es diese Effekte in die deutsche Version schaffen. **CS**



Im **Bunker 101** beginnt Ihre Geschichte. Dort arbeitet Ihr Vater als Arzt, bis er eines Tages verschwindet.

### Fallout 3

► **Angeschaut** ► Genre: **Rollenspiel** ► Termin: **3. Quartal 2008**  
 ► Hersteller: **Bethesda** ► Status: **zu 50% fertig**

**Christian Schmidt:** Ich bin mit gemischten Gefühlen aus der E3-Präsentation gekommen. Wird **Fallout 3** ein gutes Spiel? Ja, das wird es wohl, zumindest wenn man **Oblivion** mochte. Wird es ein gutes Spiel für **Fallout**-Fans? Ich weiß es nicht. Mir ist die Ich-Perspektive gleichgültig, der Verlust der Rundenkämpfe und der Teamgefährten schmerzt dagegen sehr. Ich bin dennoch hoffnungsvoll, denn die Atmosphäre ist fantastisch.



christian@gamstar.de