

Im Herbst erscheint die Neuauflage der legendären Rollenspielserie. Ein aktueller Blick auf **Fallout 3** zeigt: Die Atmosphäre stimmt, aber der Spielinhalt ist nach wie vor schwer einzuschätzen.

Fallout 3



gamestar.de
 - Screenshot-Galerie
 ▶ Quicklink: 5117
 - Infos zum Spiel
 ▶ Quicklink: 5118

Den Übersetzern dürfte das einigiges Kopfzerbrechen bereiten: »You're SPECIAL!«, steht in Großbuchstaben auf dem Kinderbuch. »Du bist etwas Besonderes!«, hieße das auf deutsch. Aber damit ginge die Hälfte der Bedeutung verloren. Denn »SPECIAL« ist außerdem eine Abkürzung. Sie steht für »Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility, Luck«: die sieben Grundwerte jedes Rollenspiel-Charakters in der Welt von **Fallout**. Das Kinderbuch bekommen Kleinkinder im Atombunker »Vault 101« im zarten Alter von einem Jahr in die Hände. Beim Durchblättern entscheidet sich, wie stark, wahrnehmungsscharf, ausdauernd, charismatisch, intelligent, beweglich und glücksbegünstigt der Säugling später im Leben sein wird. Auf dem deutschen Buch müsste also stehen: »Du bist SWACIBG!« Okay, man

möchte nicht unbedingt der Mensch sein, der **Fallout 3** übersetzen muss. Aber durchaus der Spieler, der da gerade als Baby im Bunker 101 in eines der spannendsten Rollenspiel-Szenarien fällt.

Erstes Jahr: Brabbeln

Pete Hines drückt auf den »A«-Knopf des Xbox-Controllers, und ein Greinen schallt durch den Präsentationsraum. »Das ist alles, was du in diesem Alter machen kannst: heulen«, sagt der Bethesda-Presseschef. Strahlt. Drückt. Rabäääh! Natürlich stimmt's nicht ganz: Der Säugling, der gerade aus dem Mutterleib gezogen wurde und zum ersten Mal den verschwommenen Blick auf die Welt richtet (ein kühl-steriler Operationsaal, zwei Menschen in weißen Kitteln, einer scheint ganz außer sich zu sein, er fragt jetzt etwas), dieses Baby kann zwar in der Tat nicht viel mehr tun als

schreien. Aber Sie, der Spieler, dürfen schon zu Beginn des Rollenspiels **Fallout 3** die ersten Entscheidungen treffen. »Ist es ein Mädchen oder ein Junge?«, will der eine Mann aufgeregt wissen. Pete Hines drückt den entsprechenden Knopf, der Arzt antwortet. Der Aufgeregte freut sich, beugt sich zu uns herunter, sein Gesicht verdeckt von Mundschutz und Brille: »Hallo! Ich bin dein Vater James!« Während er uns in der Welt begrüßt, bestimmen wir unseren Namen und (durch kurzen Sprung in den Gesichts-Editor) unser Aussehen. Nicht als Kleinkind, sondern als Erwachsener – »Wachstumsprojektion« heißt das in Bunker 101. Pro Geschlecht sind mehrere Typen vorgegeben, wir dürfen aber auf Wunsch genau wie in Bethesda's **Oblivion** jedes Detail von den Wangenknochen bis zur Brauenstellung selbst anpassen. Zurück im OP-Saal blin-

zeln wir unseren stolzen Vater an, als das rhythmische Piepsen, das uns im Hintergrund begleitet, außer Kontrolle gerät. Die beiden Männer brechen in Panik aus: »Was ist los?« – »Sie hat Komplikationen!« Das Bild wird weiß.

Zehntes Jahr: Kabbeln

Als wir das nächste Mal durch die Augen unseres Charakters blicken, ist ein Jahr vergangen. Wir befinden uns im Kinderzimmer, einem tristen, grauen Bunker-raum, und uns gegenüber steht unser Vater: Wir sind nun ein Jahr alt. Der Druck auf die »A«-Taste funktioniert noch immer: »Dada!«, erschallt das Kinderstimmchen. »Na, komm zu mir!«, lockt Dada. Mit tapsigen Schritten lernen wir die Bewegung im Spiel und erfahren nebenbei, warum das Gesicht unseres Vaters bei der Geburt versteckt war: Das Spiel berechnet aus dem Aussehen, das wir für uns gewählt haben, das Antlitz unseres alten Herrn. Als wir bei ihm ankommen, erkennen wir die frappierende Familienähnlichkeit. »Deine Mutter wäre stolz auf dich, wenn sie das noch erlebt hätte«, sagt er. Wir entdecken das Kinderbuch und bestimmen unsere SPECIAL-Werte, wir hüpfen ein wenig auf dem Bett, und schließlich springen wir erneut durch die Zeit. Nächste Station des Turbo-Aufwachens: Unser zehnter Geburtstag in der Bunker-Kantine. In dieser längeren Passage trainieren wir den Umgang mit Dialogen, etwa im Kinder-Kabbeln mit Amada, der Tochter des Bunker-Aufsehers, oder im Streit mit dem gleichalt-



Mit Power-Rüstung und Minigun machen wir mit mittelstarken Gegnern wie diesem **Feral Ghoul** kurzen Prozess.



Bei einer Zufallsbegegnung lernen wir den Hund Dogmeat kennen und können sein neues Herrchen werden.

rigen Rowdie Butch, der uns ein Milchbrötchen abpressen will. Alle Dialoge im Spiel bestreiten Sie durch die Auswahl einer von mehreren Antwortmöglichkeiten, die teils von Ihren SPECIAL-Werten abhängen. Zum zehnten Geburtstag bekommt jeder Vault-Bewohner zudem den Pipboy: den kultigen Handgelenks-Computer, der als Universalhelfer Funktionen von der Karte über das Aufgabebuch bis hin zu Charakterbögen vereint. Nach dem Schießtraining mit unserem ersten Luftgewehr springen wir noch zweimal in der Zeit, bestimmen als 16jähriger in der Bunker-Abschlussprüfung unsere Talente und »Perks« genannten Stärken und Schwächen, um schließlich mit 19 endlich ins Abenteuer entlassen zu werden: Unser Vater ist verschwunden. Aus einem hermetisch abgeriegelten Bunker! Die Suche nach ihm führt hinaus in die nuklear vermintete Ostküste der USA.

Neuer Freund: Hund

Über den Rahmen von **Fallout 3**, das technisch, grafisch und spielmechanisch stark auf **Oblivion** basiert, haben wir bereits nach der E3-Messe im Sommer 2007 berichtet, als das Spiel erstmals öffentlich präsentiert wurde. Seitdem sind zehn Monate vergangen, und Pete Hines kam nach München, um uns den aktuellen Stand des Spiels samt einiger neuer Inhalte zu zeigen – zum Beispiel die ausführliche Charaktergenerierung in den vier Altersstufen. Zum ersten Mal warfen wir auch einen Blick auf einen unserer möglichen Gefährten, denn Sie dürfen im Spiel ein bis zwei Begleiter anheuern. Bei einer Zufallsbegegnung auf einem Schrottplatz stoßen wir auf den Hund Dogmeat, der Serienveteranen wohlvertraut ist. Er traktiert gerade Banditen mit Bissen; daneben liegt die Leiche seines Herrchens. Wenn wir dem Vierbei-

ner beistehen, können wir ihn als Begleiter mitnehmen. Das hat mehrere Vorteile. Dogmeat steht uns nicht nur im Kampf bei und lenkt Feinde ab. Wir können ihn außerdem als Suchhund einsetzen. »Finde eine Waffe!«, »Such was zu Essen!«, rufen wir, und der Rüde macht sich auf den Weg. Bis zu sechs Stunden sucht er eigenständig, bevor er zurückkehrt. Dogmeat kann sterben; wer ihn in einer Festung voller Supermutanten allein losschickt, wird wenig später über ein totes Häufchen Fell stolpern. Zudem steigt der hündische Helfer nicht im Level auf; je weiter das Spiel fortschreitet, desto weniger nützlich wird er also in Kämpfen sein. Sie können ihn deshalb an sicheren Orten warten lassen oder gleich in den Bunker 101 zurückschicken.

Alte Waffen: Schund

Eine andere Zufallsbegegnung führt uns in ein verfallenes Bürogebäude. Darin hausen Ghoule, radioaktiv verseuchte Menschen. Die gibt's in drei Varianten. Normale Ghoule kennen **Fallout**-Veteranen bereits aus den Vorgängerspielen; die sehen grauselig aus, verhalten sich aber ansonsten wie normale Menschen. Feral Ghoules dagegen haben so viel Radioaktivität abbekommen, dass ihr Hirn geschmolzen ist. Sie stürzen sich zombiehaft auf alles Le-

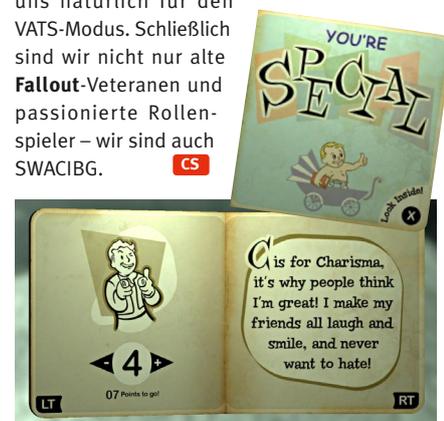
bende. Die fiesen **Glowing Ghouls** schließlich speichern Strahlung, um sie in Schockwellen abzufeuern oder umstehende Ghoule zu heilen. Apropos Radioaktivität: Zu Ihrem Waffenarsenal gehört auch ein Mörser namens »Fat Man«, der Mini-Atomsprenkköpfe abfeuert. Das radiert alles in der Umgebung aus, auch Sie selbst – wenn Sie zu nahe stehen. Im Bürogebäude setzen wir gegen die Ghoule lieber konventionelle Maschinenpistolen ein. Alle Schusswaffen verschleifen durch Dauergebrauch; wer kein Reparaturtalent hat, muss wechseln oder mit ständig verklemmten Läufen leben. Neben Shooter-Schießereien aus der Ego-Perspektive bietet **Fallout 3** das taktische VATS-System, in dem Sie bei pausiertem Spiel Trefferzonen an Gegnern bestimmen und dann gezielt auf Arme, Beine, Kopf oder Torso feuern. Pete Hines, wozu die Taktikvariante, wenn's doch in Shooter-Manier viel schneller geht? »Der Echtzeit-Kampf basiert auf deinen Talenten als Spieler, du musst selbst reaktionsschnell und zielgenau sein. Der VATS-Modus basiert auf den Talentwerten deines Charakters. Du hast die Wahl, was dir lieber ist.« Wir entscheiden uns natürlich für den VATS-Modus. Schließlich sind wir nicht nur alte **Fallout**-Veteranen und passionierte Rollenspieler – wir sind auch SWACIGB. **CS**



Das taktische VATS-System pausiert das Spiel und lässt Sie Trefferzonen anvisieren.



Neben Dogmeat dürfen wir wohl auch weitere Begleiter wie hier Jericho anheuern.



Im Alter von einem Jahr bestimmen Sie Ihre Grundwerte.

Fallout 3

► **Angeschaut** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **4. Quartal 2008**
 ► Hersteller **Bethesda** ► Status **zu 80% fertig**

Christian Schmidt: Ich bin mir immer noch nicht schlüssig, was ich von **Fallout 3** halten soll. Die Atmosphäre erinnert an **Bioshock**, der Anfang in **Bunker 101** ist großartig stimmungsvoll. Was ich bislang von der Außenwelt gesehen habe, beeindruckt mich dagegen nicht: eintönige Landschaften, triste Innenräume, viel stumpfe Ballerei. Zu den Rollenspiel-Elementen, den Quests und Dialogen hält sich Bethesda nach wie vor bedeckt.



christian@gamestar.de