

Fallout 3

Drakensang ist fertig, nun ist Fallout 3 der nächste große Rollenspiel-Hoffnungsträger. GameStar war vor Ort bei Bethesda und hat das Endzeit-Abenteuer exklusiv angespielt.



Wenn die Kettenreaktion losbricht, die sich in einer unaufhaltsamen Kaskade von Kernspaltungen zur nuklearen Explosion steigert, dann erreichen die Temperaturen im Zentrum des Feuerballs für kurze Zeit mehrere Millionen Grad Celsius. Die Bombe – sagen wir: ein mittelgroßes Modell von nur einer Megatonne – wird mehrere Kilometer über dem Grund gezündet, um ihre zerstörerische Macht von oben gleichmäßig über die größtmögliche Fläche zu verteilen. Im Um-

kreis von fünf Kilometern reißt die Wucht der Druckwelle jedes Gebäude um; erst nach 20 Kilometern hat sie so viel ihrer Energie verloren, dass nur noch Glasscheiben bersten. Innerhalb von zwei Kilometern um das Detonationszentrum verglüht alles Entflammbare. Am Boden löst die Wärmestrahlung einen Feuersturm aus, und noch auf fünf Kilometern versengt sie die Haut mit Verbrennungen ersten Grades. Der Lichtblitz der Explosion, vielfach heller als die Sonne, lässt jeden Augenzeu-

gen für eine halbe Stunde erblinden. Die Chance, sofort an einer Überdosis radioaktiver Strahlung zu sterben, ist dagegen minimal: Dazu müsste man näher als zwei Kilometer an der Sprengung sein, und dort sind Hitze und Druck sowieso kaum zu überleben. Seine perfideste Wirkung entfaltet der Atomangriff erst, wenn sich über die vernichtete Fläche bereits Stille legt. Die strahlenden Spaltungsteilchen, die sich in riesiger Zahl bei der Detonation gebildet haben, verbinden sich mit dem Staub der Luft, ziehen mit den Wolken über Hunderte von Kilometern, und wo sie abregnen, vergiften sie den Grund und alles, was sich auf ihm bewegt. Das nennt man **Fallout**.

Probesprengung

Im Jahr 2077 wird die USA in einem Atomkrieg durch unzählige solcher Explosionen in eine radioaktive Wüste verwandelt. Rollenspiel-Veteranen wissen das bereits: Es ist die Vorgeschichte zu den **Fallout**-Spielen, von denen bislang zwei offizielle Teile (1997 und 1998) und mehrere Ableger erschienen sind. Es sind Klassiker, die zu Recht Kultstatus genießen (siehe Hall of Fame, Seite 138). Die Firma hinter diesen Spielen, Black Isle Studios, existiert nicht mehr. Vor einigen Jahren kaufte Bethesda die Rechte an der verwaisten Serie. Die **Oblivion**-Macher arbeiten seitdem daran, die USA erneut zu vernichten – diesmal allerdings nicht mehr die Westküste, sondern die Ostküste um die Hauptstadt Washington. Just dort hat Bethesda ihren Firmensitz, und selten sind wir so passend begrüßt worden wie im Bürogebäude in Rockwell: »Wir müssen einen Stock tiefer«, erklärt man uns zum Auf-

takt. Wir steigen die Treppe hinunter ins Untergeschoss. In den halbdunklen Kellerräumen sind die Betonwände unverkleidet, Handys verlieren das Netz, und im Konferenzraum keucht der Kaffeekocher wie eine Dampfmaschine. Wir fühlen uns an einen Atom-bunker erinnert – aber einen Bunker, in dem man's aushalten kann: mit Bar, Spielzimmer und einem Kinosaal für 400 Leute. Und mit den Bildschirmen, vor denen die rund 20 geladenen Journalisten aus aller Welt Platz nehmen. Aus Deutschland ist GameStar dabei. »Ihr seid die ersten Menschen außerhalb von Bethesda, die **Fallout 3** anspielen dürfen«, sagt der Chef-Produzent Todd Howard. Dann springen die Monitore an, das Startmenü erscheint, und eine halbe Stunde, nachdem wir aus Washington in den Bunker hinabgestiegen sind, treten wir aus dem Bunker hinaus nach Washington.

Strahlungsschäden

Normalerweise beginnt **Fallout 3** mit Ihrer Geburt im Bunker 101, einer von mehr als 200 Untergrund-Installationen, in der Menschen in den USA den Atomkrieg überlebt haben. Aber den Prozess, in dem Sie die wichtigsten Stationen Ihres jungen Lebens szenenweise durchleben und dadurch Ihren Helden definieren (siehe GameStar 06/2008), lassen wir diesmal aus und beginnen gleich mit dem Auszug aus dem Bunker. Das schwere Stahl-tor rollt zur Seite, wir sind gebendet: Zum ersten Mal in unserem Leben sehen wir Sonnenlicht. Zum ersten Mal seit 200 Jahren verlässt ein Mensch Bunker 101, in dem Generationen aufgewachsen und gestorben sind, ohne je die Außenwelt zu erblicken. Aber



Manche Fertigkeiten ändern abhängig vom Geschlecht des Helden den Namen, sodass Männer zum Beispiel zu »Ladykillern« werden, Frauen zur »Schwarzen Witwe«. Der Effekt bleibt derselbe: besonders harte Treffer im Kampf gegen das jeweils andere Geschlecht ...



In den postnuklearen USA gehören Roboter zum Alltag, von kleinen Flugdrohnen bis hin zum mannshohen **Wachdroiden**. Die gut gepanzerten Maschinen sind mit normalen Waffen kaum zu verwunden.

unser Vater ist verschwunden, aus dem hermetisch abgeriegelten Komplex, und er kann nur an einen Ort gegangen sein: nach draußen. Also müssen wir ihm dort nachspüren.

Unser erster Schritt in die Welt des 23. Jahrhunderts beginnt auf einem Hügel. Es ist warm und friedlich; leise rauscht der Wind, Mücken summen um unsere Ohren. Um uns herum erstrecken sich die Trümmer der Zivilisation. Auf der langgezogenen Ebene liegen die schwarzen Würfel ruinierter Apartmentblocks und Bürogebäude. Zerfledderte Farmhäuser bewachen dürre Felder; struppig gelbes Gras ist die einzige Vegetation, die Büschel wachsen zwischen dem zerbrochenen Asphalt der Straßen und rund um die verkohlten Stümpfe

der Bäume. Gerippe von Hochspannungsmasten ziehen sich entlang der Eisenbahntrassen. Autobahnbrücken, die einst auf Stelzen die Landschaft überspannten, enden abrupt im Nichts. Auf den stehen gebliebenen Resten haben Wegelagerer in ausgebrannten Lastwagen schäbige Camps eingerichtet und beschießen von oben die wilden Hunde und die Herden doppelköpfiger Brahmin, mutierte Nachfahren von Rindern, die aus radioaktiv verstrahlten Tümpeln saufen. Zum Horizont hin verdichtet sich die Landschaft zur Ruinenmasse, die einst eine Stadt war und Washington hieß. In ihrer Mitte ragt das Washington Monument in die Höhe, angefressen und zerlöchernt zwar, aber der Obelisk steht noch. Auch die zur Hälfte eingefallene Kuppel

des Kapitols ist zu erkennen, und irgendwo dahinter muss das Pentagon liegen, das jetzt »Citadel« heißt und das Hauptquartier der Brotherhood of Steel ist. Aber das wissen wir zu diesem Zeitpunkt noch nicht.

Spaltungseffekte

Alles, was wir im Umkreis sehen, können wir auch erreichen. Das ist die schöne Seite an der beeindruckenden Weitsicht. Sie hat aber auch eine hässliche Seite, und die heißt: Xbox-360-Technik. Nun muss Konsolengrafik nicht per se ein Nachteil sein, im Gegenteil, manches Spiel ist auf der Xbox schöner als auf dem PC. Aber die Microsoft-

Schachtel hat den Nachteil, dass die meisten Spiele aus Leistungsgründen auf Kantenglättung verzichten – so auch **Fallout 3**. Weil die PC-Version 1:1 auf der Konso-

Fallout 3 führt Buch darüber, wie viele Leute Sie mit dem »Explodierte Hose«-Trick in die Luft sprengen. Der geht so: Tarnkappe »StealthBoy« aktivieren, von hinten anschleichen, dem Opfer eine scharfe Granate in die Tasche stecken. Bumm ...



Rund um Washington erforschen Sie eine verwüstete Landschaft, hier das Städtchen **Springvale**.



In den VATS-Kämpfen setzt das Spiel die **Schusswechsel** in verschiedenen Ansichten schick in Szene.



In Megaton und anderen Siedlungen treffen Sie auf **Überlebende**, darunter auch entstellte Ghouls.



Zu Beginn der Spiels springen Sie durch die ersten 18 Lebensjahre des Helden, **Geburtstagsfeier** inklusive.

lenfassung beruht, bedeutet das: deutliche Treppeneffekte vor allem bei entfernten Objekten und Gitterstrukturen (z.B. Hochspannungsmasten). Zudem sind die Texturen, vor allem aus der Nähe, unscharf und matschig. Das ist deshalb besonders auffällig, weil **Fallout 3** naturgemäß ein optisch karges, farbarmes Szenario hat. Wo bei **Oblivion** noch Speedtree-Laubwerk und üppige Grasflächen die Landtexturen kaschierten, fällt solcher Schmuck bei **Fallout 3** weg. Entsprechend klar zeigt sich, dass Bethesdas Gamebyro-Engine trotz einiger Updates im Kern eine veraltete Technologie ist. Immerhin wirken die Texturen in der Distanz nun nicht mehr so grob verwaschen wie in **Oblivion**. Und es ist davon auszugehen, dass sich die Hardware-Anforderungen in Grenzen halten werden – eine erfreuliche Nachricht für Rollenspieler mit älteren Rechnern. Dass die PC-Ver-

sion von **Fallout 3** an die Leistungsfähigkeit moderner Grafikkarten (inklusive Kantenglättung etc.) angepasst wird, ist nicht zu erwarten. Auf unsere Nachfrage entrag sich die sichtlich überraschten Bethesda-Verantwortlichen ein »mal schauen« – was so viel heißt wie: »Nein.«

Forschungszwecke

Zurück auf unseren Hügel, auf dem uns der Rundumblick eindrucksvoll klar gemacht hat, dass die zentrale Tugend der **Fallout**-Serie in der neuen Episode weiterlebt: Handlungsfreiheit. Zwar ist auf unserer Übersichtskarte das logische erste Ziel markiert. Aber es bleibt uns überlassen, wohin wir aufbrechen. Entsprechend wenden wir unserem Zielort den Rücken zu und laufen in entgegengesetzter Richtung hinein in eine feindliche Welt. Die Entdeckungsfreude, die diese Freiheit in uns auslöst, ist mitrei-

ßend: In jeder Richtung erheben sich spannende Landmarken, alte Fabriken, Eisenbahndepots, Hochbahnen, Städtchen, und doch bleibt das Gefühl, auch in nächster Nähe in den vielen Ecken, Schutthäufen und Ruinenmauern Spannendes zu entdecken. Das Gefühl täuscht. Tatsächlich ist die Welt von **Fallout 3** zur Zeit an vielen Stellen leer; sogar die Gegnerdichte bleibt vergleichsweise dünn, wobei das von der Gegend abhängt. Zudem versperrt das Spiel manche interessanten Orte wie ein Einkaufszentrum solange, bis Sie die zugehörige Quest erhalten haben. Dennoch stolpern wir immer wieder über Überraschungen. In einer verborgenen Kluft zwischen zwei Felsnadeln entdecken wir die windschiefe Hütte der Einsied-

lerin Agatha, die unbedingt eine Stradivari-Geige aus dem nahen Bunker 92 haben möchte. Nicht weit entfernt steht eine Scheune, in der wir einen Schuttsammler samt seinem Brahmin beim Kampf gegen einen Yao Guai überraschen, einen mutierten Bären. Die Kontrahenten wenden sich prompt gemeinsam gegen

Das taktische VATS-System funktioniert auch im Nahkampf, allerdings zielen die Schläge immer auf die Brust, andere Körperteile sind Tabu. Blutig wird's trotzdem, vor allem mit Kraft-Handschuhen: Besonders harte Treffer hauen den Gegner wortwörtlich in Stücke ...



Leichte **Laserwaffen** wie diese hier bekommen Sie schon relativ früh im Spiel. Kritische Treffer verwandeln Gegner umgehend in ein Häufchen Asche.

Reagieren oder Anvisieren?

Fallout 3 lässt Ihnen die Wahl zwischen zwei Kampfsystemen. In der actionreichen Echtzeit-Option zielen Sie aus der Ich-Perspektive selbst auf die Gegner, wie in Ego-Shootern.

Im taktischen VATS-Modus setzen Sie dagegen Aktionspunkte ein, damit Ihr Held automatisch auf bestimmte Körperteile der Gegner feuert. Beide Varianten haben ihren Reiz

– und ihre Nachteile. Perfekt funktioniert keines der beiden Systeme, sodass wir beim Probespielen situationsabhängig zwischen den Modi gewechselt haben.

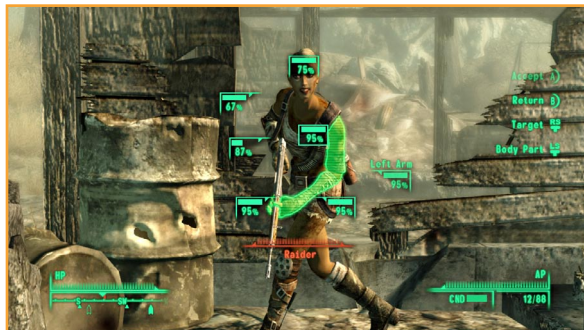
Action-Modus



Reflexe und Zielsicherheit des Spielers entscheiden.

- + Dynamik und Tempo, keine Wartezeiten auf nachladende Aktionspunkte
- + aktives Ausweichen und Deckungssuchen verhindern gegnerische Treffer
- + Gefechte gegen schwache Feinde halten nicht lange auf
- Schießen in Bewegung erfordert gute Zielgenauigkeit, Schüsse gehen leicht daneben
- schwieriges Anvisieren von verwundbaren Körperteilen (z.B. Kopf), deshalb geringerer Schaden
- deutlich erhöhter Munitionsverbrauch durch Fehlschüsse und seltenere kritische Treffer

Taktik-Modus (VATS)



Die Charakterwerte des Helden entscheiden.

- + taktisches Anvisieren von verwundbaren Körperstellen am Gegner, zum Beispiel Kopf oder Arme
- + kein Zeitdruck, überlegtes Vorgehen
- + klar kalkulierte Trefferwahrscheinlichkeit abhängig von Zahlenwerten (Talent, Entfernung, Waffe etc.)
- + schicke, oft drastische Inszenierung der Treffer
- Während Ihr Held in Zeitlupe feuert, bleibt er bewegungslos stehen. In dieser Zeit wird er praktisch immer von Feinden getroffen.
- Nach dem Schießen laden sich die Aktionspunkte langsam wieder auf. Das bedeutet weitgehend tatenlose Wartezeit, in der Sie sich vor Feindfeuer verstecken müssen.

uns, und wir müssen mit beiden fertig werden. In einem Vorort tasten wir uns über eine U-Bahn-Station in das fallenverseuchte Gleisnetz vor, räuchern Banditen aus und treffen unversehens auf den Hobbybastler Ryan Brigg, dessen Eigenbau-Maschine aus Rattenfleisch und Sekundenkleber heilsame Wunder-Rationen

presst. In den dunklen Tunnels freut uns, dass wir unseren »Pip-boy« genannten Armcomputer auch als Taschenlampe einsetzen können. Beim Übergang zwischen Außenwelt und Gebäuden lädt das Spiel nach, die Wartezeit hält sich aber in Grenzen. Wie in **Oblivion** dürfen wir auf der Karte mit einem Mausklick zu allen

schon bekannten Orten schnellreisen. Sehr praktisch: Der Kompass zeigt mit grünen Markierungen an, wo in der Umgebung Orte mit lohnender Beute auf Abenteuerler warten. Das erleichtert das Erforschen unheimen, ohne die Entdeckerfreude sonderlich zu schmälern.

Bedrohungsszenario

Zwei Jahrhunderte radioaktiver Verseuchung haben den genetischen Code der Lebewesen umgeschrieben, die nicht geschützt in Bunkern ausharrten; und jenen Menschen, die der Mutation

entgangen sind, hat das harsche Leben in einer nahrungslosen Welt seinen Stempel aufgedrückt. Geifernde Wildhunde machen Jagd auf aufgequollene Maulwurfsratten, die aus Stollen und Erdlöchern kriechen; zähe Insekten wie Skorpione und Ameisen sind zu hüfthohen Riesenexemplaren herangewachsen, und von primitiven Wellblech-Lagern aus ziehen Banditen und Plünderer aus, die an unbedarften Reisenden nur eines interessiert: deren Ausrüstung. Das Sammelsurium dieser so erbarmlichen wie erbarmungslosen Gegner kennen Serienfans bereits, ebenso wie zähe Supermutanten, Enklaven-Krieger und Wachroboter, auf die Sie später im Spiel treffen. Gelegentlich streut **Fallout 3** neue Kreationen ein, zum Beispiel die oben erwähnten Yao Guai oder das Pendant zum bekannten »Mr. Handy«-Roboter, »Mr. Gutsy« genannt. Auf eine dieser ulkigen Schwebekugeln treffen wir bei unseren Erkundungen; sie begrüßt uns mit Plasmastrahlen und Flammenwerfer-Feuer. Kämpfe laufen prinzipiell in Echtzeit ab wie in **Oblivion** oder

Ego-Shootern, Treffer verlangen Ihnen Reaktionsfähigkeit und Zielgenauigkeit ab. Allerdings dürfen wir wahlweise jederzeit in den so genannten VATS-Modus schalten und in Ruhe Aktionspunkte einsetzen, um unseren Helden automatisch auf Körperteile der Feinde zielen zu lassen. Beide Systeme haben ihre Daseinsberechtigung sowie Vor- und Nachteile (siehe Kasten). Die Gefechte blieben in unserer Probe-Partie durchweg herausfordernd, egal welches System wir wählten. Das hängt vor allem damit zusammen, dass Munition und Stimpacks (Erste-Hilfe-Spritzen) durchweg rar (und teuer!) sind und wir wilde Ballereien deshalb vermeiden müssen. Die Befürchtung, **Fallout 3** könnte zu einer anspruchlosen Action-Schießorgie werden, bestätigt sich zumindest in den ersten Spielstunden nicht. Allerdings ließ sich die Feind-KI zu leicht austricksen, denn die Gegner bewegen sich kaum. Banditen feuern lieber ausdauernd auf den Laternenpfahl, den wir zwischen uns und sie gerückt haben, anstatt zwei Meter zur Seite zu laufen. Und Mr. Gutsy



Wer sich in der Bomben-Siedlung Megaton beliebt macht, kann dort eine Wohnung zugewiesen bekommen, die Sie im Lauf des Spiels mit verschiedenen Einrichtungsstilen gestalten und zur sicheren Ruhestelle machen. Vorausgesetzt, Sie sprengen die Stadt nicht in die Luft ...



Siedlungen wie **Megaton** sind aus Trümmern gezimmerte, improvisierte Löcher – das passt perfekt in die Spielwelt und wirkt wunderbar stimmungsvoll.

jagt Salven in den Baustumpf, hinter dem wir stecken, bis wir dem Elend mit einer Splittergrana- te ein Ende bereiten.

Atomfreunde

Zu Charme der **Fallout**-Serie gehört, dass sie ihr Zukunftsszenario samt Laserwaffen, Robotern und Geheimtechnologie mit dem Stil der 50er-Jahre verbindet. Computer rechnen mit Röhren statt Chips, Autos haben knubbelige Formen und Haifischflossen, und im Radio laufen Rock'n'Roll oder patriotische Marschmusik. Dieses Retro-Szenario fängt **Fallout 3** mit einer Detailliebe ein, die Fans Freuden tränen in die Augen treibt. Die Atmosphäre im Spiel ist von Anfang an so stimmig und dicht, dass sich generische »Zwerge hauen Elfen«-Fantasy verschämt ins Dungeon verkriecht. Die erste Siedlung, auf die wir treffen, ist die aus Schrottteilen abenteuerlich zusammengeagelte Buden-

burg Megaton – den Namen hat sie vom kleinbusdicken Blindgänger, um dessen Einschlagkrater sich die Menschen angesiedelt haben. Dass man überhaupt auf die Idee kommt, um eine scharfe Atombombe herum zu siedeln, spricht schon Bände, was wirren Geistes Kind ein Großteil der überlebenden Oberweltler ist; nur folgerichtig, dass der Sprengkörper dann auch noch von einer »Kirche des Atoms« angebetet wird. In Megaton erhalten Sie Ihre ersten Aufträge, von denen einige das Schicksal der Bombe (und damit der ganzen Stadt) bestimmen. Aber auch viel Kurioses ist dabei, etwa die Aufträge der Stadtkrämerin Moira Brown, die einen »Überlebensratgeber für das Ödland« verfasst. Zu Recherchezwecken schickt sie Sie los, um aus einem verlassenen Supermarkt Nahrungskonserven zu bergen, hochexplosive Minen zu sammeln oder sich probeweise

mit mehr als 200 Rad-Punkten zu verstrahlen – gar nicht so leicht! Zudem demonstrieren die Aufgaben im Megaton eindrucksvoll, dass **Fallout 3** wieder eine spannende Bandbreite an Lösungsmöglichkeiten für fast jede Situation akzeptiert. Um dem schmierigen Moriarty Informationen über Ihren Vater abzuluchsen, können Sie für ihn arbeiten (von Schuldner gewaltsam Geld eintreiben), ihn bestechen, heimlich in sein Büro schleichen und den Computer hacken oder die Prostituierte Nora becircen, die Ihnen dann das Passwort zuflüstert. Den Kerl umhauen geht natürlich auch – böse Handlungen akzeptiert das Spiel genauso wie gute, mit entsprechenden Konsequenzen: In Megaton bekommen



Kronkorken-Mine im Eigenbau: Benötigt werden eine Frühstücksbbox, ein Sensor-Modul, ein Chinaböller und 20 Kronkorken. Alles zum Paket verschnüren, an geeigneter Position ablegen und abwarten, bis einem neugierigen Plünderer die Blechscheiben um die Ohren fliegen ...

Mörder und Diebe schnell Ärger. Das dürfte skrupellosen Spielern freilich gleichgültig sein, denn die hält sowieso nicht viel in einer Siedlung, in deren Mitte eine Atombombe auf die Zündung wartet. Was die Folgen sind, falls jemand das Ding hochjagen sollte – das wissen Sie ja nun ... **CS**



Der Pip-Boy entpuppt sich auf Dauer als zwar coole, aber umständliche Fassade für die Spielmenüs.

Fallout 3

► **Angespielt** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **4. Quartal 2008**
► Hersteller **Bethesda / Ubisoft** ► Status **zu 90 % fertig**

Christian Schmidt: Das Spiel ist fertig, sagte man mir, es wird jetzt nur noch poliert. Die Probestartie verlief jedenfalls tadellos. Auch wenn ich manche spielerische Macke befürchte, als **Fallout**-Fan freue ich mich nun wie ein Kind auf den Titel. Die einzige Sorge: Hält die Motivation an? Schon jetzt ist absehbar, dass es in der kargen Welt Leerlauf und Wiederholungen geben wird. Ich hoffe, die Quests machen das wett.



christian@gamestar.de

Potenzial Sehr gut