

HALL OF FAME

Fallout

Ein Atomkrieg löscht die Zivilisation aus. Aus den Trümmern entsteht ein grandioses Erwachsenen-Rollenspiel.



Die postnuklearen USA sind ein feindseliges Gebiet, die häufigen Kämpfe werden **rundenbasiert** ausgetragen.

im Heft
- Preview:
Fallout 3

Auf dem Fernsehschirm läuft eine Nachrichtensendung in Schwarz-weiß: Die USA haben Kanada annektiert, zwei Soldaten richten einen gefesselten Aufständischen hin. Dann winken sie in die Kamera. Während das Programm auf Werbung für Roboter wechselt, fährt die Kamera langsam zurück, heraus aus dem altmodischen Fernsehgerät, in ein zerstörtes Apartment, in eine verwüstete Stadt mit zerborstenen Wolkenkratzern und verwaisten Straßen. »Maybe you'll ask me to come back again«, singt dazu melancholisch die 30er-Jahre-Kombo The Ink Spots. Krieg ist im-

mer gleich: Kein anderes Spiele-Intro hat je die Verlogenheit, die Abgründigkeit, den Zynismus des Kriegs so elegant verdichtet wie diese zwei Minuten. Sie leiten über in ein Rollenspiel, das zu Recht legendär geworden ist: Weil es ein Meisterstück perfekten Designs war – und weil es mit schwarzem Humor das hässliche Wesen des Menschen auslotet.

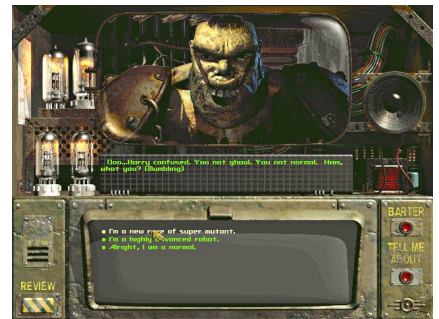
Wasser! Wasser!

»Fallout«, das ist das englische Wort für den nuklearen Niederschlag, der nach einer Atomexplosion Landstriche auf Jahrhunderte hinaus verstrahlen kann. Im 22. Jahrhundert hat der Fallout eines Atomkriegs die USA in eine radioaktive Wüste verwandelt. Einige Menschen waren vorbereitet: Im Inneren von Bunkern haben sie nicht nur die Katastrophe überdauert, sondern auch gleich die nächste Generation. Bis dem Bunker Nummer 13 das Wasser ausgeht. So klettert ein

junger Mann (oder eine junge Frau, Ihre Wahl) hinaus in eine feindselige Welt, um einen lebensrettenden Wasserchip zu besorgen. 150 Tage Zeit bleiben, bevor die Gemeinschaft verdurstet. Ab jetzt haben Sie als Spieler völlige Freiheit darüber, wohin Sie im verheerten Südkalifornien reisen, um Überreste der Zivilisation zu entdecken: improvisierte Städte, primitive Karawanen, verlassene Militärstützpunkte, grotesk mutierte Menschen und Tiere.

Gnade! Gnade!

Die spielerische Freiheit manifestiert sich auch darin, wie Sie auf diese neue, raue Welt reagieren. Als hilfreicher Geist, der zu retten versucht, was von der Menschheit übrig geblieben ist? Oder darf man in einer verkommenen Welt alle Moral fahren lassen? **Fallout**-Helden können zu Auftragsmördern werden, in die Drogenabhängigkeit rutschen, betrügen, stehlen und ganze Städte entvölkern; der begehrte Wasserchip zum Beispiel findet sich in der Ghul-Stadt Necropolis, und wer ihn einfach mitnimmt, tut das in dem Wissen, dass die gesamte Einwohnerschaft verrecken wird. **Fallout** lässt Ihnen diese Wahl, ohne zu urteilen; am Spielende werden Ihnen die Konsequenzen all Ihrer Handlungen vor Augen geführt, gute wie schlechte. Die



Wortgewandte Charaktere können in den zahlreichen exzellenten **Dialogen** viele Aufgaben friedlich lösen.



Der Nuklearkrieg hat die Zivilisation weitgehend ausgelöscht, Überlebende hausen in **primitiven Siedlungen**.

amerikanische Originalversion bricht sogar eines der letzten Tabus, an das kaum ein Titel rührt: Kinder zu töten. Deutschen Spielern blieben Kinderleichen erspart. Zudem fehlt in der stark entschärften Fassung ein Großteil der überzeichneten Todesanimationen, und das Intro ist geschnitten: Die Hinrichtung wird durch eine Bildstörung ausgeblendet.

... und zwei dritte Teile

Das S.P.E.C.I.A.L. genannte Charactersystem (als Abkürzung für die sieben Grundwerte Ihrer Figur) und die rundenbasierten Hexfeld-Taktikkämpfe von **Fallout** erwiesen sich als so spannungsgeladen, dass Interplay nach dem Nachfolger **Fallout 2** (1998) sogar ein reines Kampf-Strategiespiel namens **Fallout Tactics** (2001) auskoppelte. Da war die Firma bereits finanziell angeschlagen; die Entwicklung von **Fallout 3** wurde mit der Schließung der Black Isle Studios eingestellt. Nach langer Ruhepause wird die Serie dieses Jahr wiederbelebt: Bethesda (**Oblivion**) hat die Lizenz gekauft und verspricht eine würdige Fortsetzung einer der großartigsten Rollenspiel-Serien. **CS**

Deswegen legendär

- Bis heute eines der besten Charactersysteme
- Origineller 50er-Jahre-Stil
- Taktische rundenbasierte Kämpfe
- Schwarzer Humor und bissige Satire
- Entscheidungsfreiheit: gut sein oder böse?

FALLOUT

ROLLENSPIEL

PUBLISHER Interplay
ENTWICKLER Black Isle Studios
QUELLE Ebay
SPRACHE deutsch

ORIGINALRELEASE 1997
CA. PREIS 10 Euro
USK ab 16 Jahren

HARDWARE MINIMUM 500 MHz, 16 MB RAM
SO LÄUFTS Fallout läuft problemlos unter Windows Vista und Windows XP.

FAZIT Ein Meilenstein als Spiel und als Gesellschaftskommentar.

