

Die Atombomben fallen, und wer sitzt nicht im Bunker? Wir. Wir hocken in Nürnberg. Dort können wir **Fallout 3** zwei Tage lang spielen – zu kurz für einen Test, aber lang genug für Antworten auf die 10 wichtigsten Fragen.

# Fallout 3

gamestar.de

- Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5636

- Fallout 3-Test, sobald Version verfügbar

Am 29. Oktober erscheint diese GameStar-Ausgabe, am Tag darauf wird **Fallout 3** in den Läden stehen. Sie erwarten also zurecht einen Test, genauso wie wir ein Testmuster erwartet haben, um das gewaltige Rollenspiel gründlich durchleuchten zu können. Aber das entspricht nicht der Strategie des Herstellers Bethesda. An unabhängiger Berichterstattung haben die Amerikaner nur untergeordnetes Interesse.

Stattdessen lud Bethesda am 1. und 2. Oktober zu einer geschlossenen, kontrollierten »Test-Veranstaltung« in ein Hotel in Nürnberg, wo die versammelten Journalisten insgesamt rund 15 Stunden lang **Fallout 3** spielen konnten – viel zu kurz für ein Rollenspiel, dessen Haupthandlung

allein rund 40 Stunden in Anspruch nimmt. Viel zu wenig außerdem, um den Abwechslungsreichtum, die Entscheidungsfreiheit, den Unterschied zwischen verschiedenen Lösungswegen qualifiziert zu bewerten. Ein seriöses Urteil ist unter solchen Umständen unmöglich, zumindest nach unseren Qualitätsmaßstäben. Die Testbedingungen für **Fallout 3** waren weltweit ähnlich, überall fanden vergleichbare Sitzungen statt. In diesem Licht wird man die ersten Artikel, Print und Online, betrachten müssen.

## Abgestürzt

Welche Fallstricke mit solchen Veranstaltungen verbunden sind, zeigen zwei Beispiele. Auf den Test-PCs, allesamt von Bethesda ge-

stellt, stürzte die deutsche Version von **Fallout 3** häufig ab – bei uns insgesamt 17 Mal in zwei Tagen, bei anderen Journalisten zwischen drei- und achtmal. Wir fragten Bethesda nach der Ursache. Antwort: Das Problem sei bekannt und schon behoben. Nachprüfen können wir das freilich nicht – wie auch, ohne neues Testmuster und eigenen Hardware-Parcours. Noch bezeichnender aber dürfte die Aussage eines Kollegen sein, der am zweiten Tag der Veranstaltung zugab: »Gestern hätte ich das Spiel niedriger bewertet.« Genau – und am dritten Tag vielleicht schon wieder etwas anders. Gute Spieletests brauchen ausreichend Zeit. Weil wir die nicht hatten, vergeben wir für **Fallout 3** keine Wertung. Aber es reicht für Antworten

auf einige wichtige Fragen, die Ihre Kaufentscheidung möglicherweise beeinflussen.

## ? Ist die deutsche Fassung geschnitten?

Ja. In der deutschen Fassung von **Fallout 3** spritzt in Kämpfen kein Blut mehr, und es lassen sich keine Gliedmaßen abtrennen. In der US-Fassung zerplatzen schwer getroffene Feinde in blutige Einzelteile – übersteigerte Gewalt ist traditionell ein Teil des sarkastischen **Fallout**-Szenarios. Trotz der Schnitte hat die deutsche Fassung keine Jugendfreigabe bekommen, darf also nur an Erwachsene verkauft werden. Das liegt daran, dass das Spiel auch ohne fliegende Glieder noch äußerst

Auf dem Vorplatz einer U-Bahn-Station in Washington treffen wir einen riesigen **Rad-Skorpion**. Die gepanzerten Biester knackt man am besten mit Granaten.





In der deutschen Version sind Bluteffekte in den Gefechten entfernt.



Inventarmenüs zeigen wenig Einträge, Sie müssen zu viel scrollen. Standardgegner wie die Banditen werden später nur noch in Schwärmen gefährlich. Kein Problem für unsere selbstgebaute Nagelkanone!

explizit ist. Immer wieder entdecken Sie verstümmelte, oft gefolterte Leichen, und durch die Ragdoll-Physik gehen getötete Feinde vor allem im VATS-Kampfmodus immer noch spektakulär zu Boden. Im Gegensatz zu den früheren **Fallout**-Spielen enthält die geschnittene deutsche Fassung von **Fallout 3** auch Kinder.

### Wie ist die deutsche Übersetzung?

Die gute Nachricht: Die Übersetzung ist besser gelungen als bei Bethesda vorangegangenen Spiel **Elder Scrolls 4: Oblivion**. Die Texte bleiben weitgehend fehler-

frei, absurde Abkürzungen sind uns nicht aufgefallen. Trotzdem stören immer mal wieder Übertragungspatzer, etwa wenn eine Mutter ihren Sohn anlehnt: »Helfen Sie mir!«, oder wenn man erraten muss, dass sich hinter »Übles Nachtzeug« ein Tarnanzug verbirgt. Schade: Alle Texturen im Spiel (Schilder usw.) bleiben unübersetzt. Die Sprecher haben generell ein solides Niveau, lediglich bei Kindern fällt allzu deutlich auf, dass da Erwachsene mit hoher Stimme reden. Gelegentlich sind Sätze abgeschnitten, in seltenen Fällen wechseln mitten im Gespräch die Stimmen. Ob sich die Sprecher (wie in **Oblivion**) auf Dauer ständig wiederholen, können wir noch nicht beurteilen.

schung aus Geschick und Taktik. Munition ist generell knapp, wir mussten haushalten und zwischen verschiedenen Waffen wechseln. Zum Teil überrumpelt Sie das Spiel mit heftigen Überraschungsangriffen. Stellen Sie sich darauf ein, oft zu speichern. Die Orientierung in der zerstörten Welt fällt trotz Karte nicht immer leicht (die erste Siedlung zum Beispiel, Megathon, ist ziemlich verschachtelt aufgebaut). Hilfreich: Der Schwierigkeitsgrad lässt sich in drei Stufen einstellen und in der Partie jederzeit ändern.

weise zu gefallenen Gegnern und nehmen deren Waffe auf. Allerdings tun sie das auch mitten im Zweikampf und werden so zum wehrlosen Ziel, während sie sich zum Aufsammeln bücken. Genauso ist es zwar durchaus erfreulich, dass sich verschiedene Gegnergruppen untereinander bekämpfen. Allerdings schießen zum Beispiel Supermutanten lieber auf weit entfernte Bruderschaftskrieger, als sich auf die viel nähere Gefahr zu konzentrieren – uns nämlich, die wir mit dem Kettenmesser auf sie einhacken. Insgesamt lassen sich die KI-Gegner zu leicht austricksen; eine Gefahr sind sie oft nur durch ihre Zahl.

### Wird ein Hit

**Christian Schmidt:** Im ersten Ärger über Bethesda's Testbedingungen hat man als Journalist den Reflex, das Spiel für die Fehler der Firma zu bestrafen. Das wäre äußerst ungerrecht, vor allem in diesem Fall. Denn trotz nur 15 Stunden Spielzeit kann ich bereits sagen: Ich hatte seit Oblivion mit keinem Rollenspiel so viel Spaß wie mit **Fallout 3**. Wahnsinn, wie diese Welt motiviert! Was es da alles zu entdecken gibt! Und sogar die Kämpfe fordern! Man musste mich zum Schluss vom PC wegzerren, ich hätte gern Tag und Nacht weitergespielt. Das alles sind gute Zeichen. Unter uns gesagt: Ich würde mir das Spiel inzwischen auch ohne finale Testwertung kaufen – wenn ich nur sicher sein könnte, dass es bugfrei ist. Schauen Sie ab dem 30. Oktober unbedingt zuerst auf [GameStar.de](http://GameStar.de) vorbei, dort geben wir dann grünes (oder rotes) Licht.



christian@gamestar.de

### Wie gut funktionieren die Kämpfe?

In unseren 15 Stunden hat sich bestätigt, was wir schon prophezeit hatten: Die Gefechte sind durchweg spannend und anspruchsvoll. Beide Kampfsysteme (Action und VATS) haben ihre Daseinsberechtigung und wurden von uns je nach Situation im Wechsel benutzt. Wir freuten uns immer wieder auf die Gefechte, insbesondere dann, wenn wir eine neue der zahlreichen Waffen ausprobieren wollten.

### Wie ist der Schwierigkeitsgrad?

Gehoben. In der Standard-Einstellung halten die Gegner viel aus, Kämpfe benötigen eine gute Mi-

### Wie gut ist die Gegner-KI?

Durchwachsen. Zwar entdecken Feinde Sie oft schon aus großer Distanz und nehmen Sie geschickt unter Feuer. Allerdings erweisen sich gerade einige der an sich cleveren KI-Aktionen als Pferdefuß. So rennen Widersacher beispiels-

### Wie ist die Bedienung gelungen?

Es ist uns unverständlich, warum Bethesda die zahlreichen, ständig benötigten Menüs (Inventar,



In den Trümmerfeldern Amerikas erschafft **Fallout 3** detailreiche Umgebungen.



Die tolle Weitsicht entschädigt dafür, dass die Landschaften (szenariogemäß) eher farblos bleiben.

Karte, Talente, Notizen etc.) so umständlich entworfen hat. Die Menüfenster nehmen nur einen vergleichsweise kleinen Teil des Bildschirms ein, als Konsequenz muss man etwa im Inventar ständig durch lange Listen scrollen – das nervt. Zudem schaltet man im Pip-Boy zwischen verschiedenen Menüseiten hin- und her, in denen wir uns immer wieder vertan haben (»Wo war das noch mal?«). Wie in **Oblivion** können Sie acht Gegenstände auf die Zifferntasten verteilen, nützliche Kürzel fehlen aber, zum Beispiel für die Karte.

### Stimmt die Fallout-Atmosphäre?

Trotz der vergleichsweise kurzen Spielzeit wagen wir ein donnerndes »Ja!«, denn **Fallout 3** ist mit Sicherheit eines der atmosphärischsten Rollenspiele der jüngeren Zeit, und diese Atmosphäre bleibt ganz in der Tradition der Serie. **Fallout 3** steckt voller schwarzem Humor und skurrilen Figuren, es verpackt Kritik an totalitären Systemen in Satire und spannende Geschichten, und der postapokalyptische Überlebenskampf führt immer wieder zu feinen Überraschungen. Und wer nach all dem Forschen und Fechten eine Pause braucht, kann sich von seinem Roboter-Butler Witze erzählen lassen: Will ein Neutron in eine Disko, sagt der Türsteher: »Nur für geladene Gäste!« ...

### Wie gut ist die Grafik von Fallout 3?

**Fallout 3** sieht überraschend gut aus. Unsere Befürchtung, die Konsolenfassung könnte nicht angemessen auf den PC übertragen werden, hat sich nicht bestätigt. Kantenglättung und anisotrope Fil-

terung sind drin, was vor allem bei hohen Auflösungen knackscharfe Bilder erzeugt. Zusammen mit den detailreichen Umgebungen und der hohen Fernsicht führt das zu teils tollen Szenen. Die Kehrseite: Fast alle Untertage-Einsätze (U-Bahnen, Bunker etc.) sind eintönig und aus sich ständig wiederholenden Elementen aufgebaut, **Oblivion** lässt grüßen. Auch in der Oberwelt entdecken Sie immer wiederkehrende Häuserblöcke.

### Wie flüssig läuft das Spiel?

Neben der vielen Abstürze (siehe oben) litt der Spielfluss in unserer Testpartie immer wieder unter massiven Leistungseinbrüchen, bei denen das Spiel ohne klar erkennbaren Grund minutenlang unter zehn Frames pro Sekunde fiel. Und das, obwohl der von Bethesda gestellte PC selbst **Crysis** problemlos gestemmt hätte: Im Alienware-Rechner steckten ein Vierkern-Prozessor Intel Q9450 mit 2,67 GHz, eine Geforce 9800 GT und 4,0 GByte RAM, **Fallout 3** lief unter Windows Vista 32bit. Wir spielten in 1600 mal 1200 Pixeln mit Vierfach-Antialiasing.

### Ist die Grafikqualität regelbar?

Sehr gut sogar: Wie schon in **Oblivion** lässt sich die Grafikqualität in mehr als 20 Unterpunkten und Schieberegler detailliert ans eigene System anpassen, im Spiel selbst und in einem Einstellungs-Menü unter Windows. **Fallout 3** unterstützt alle gängigen Bildformate und Surround-Sound. Ob Bethesda die Abstürze und Probleme beheben konnte, klären wir im Test auf GameStar.de und in der kommenden Ausgabe. CS



Viele Orte in Fallout 3 sind Nachbildungen von Originalen, hier der Brunnen am Dupont Circle in Washington.

## FALLOUT 3 ROLLENSPIEL

ENTWICKLER	Bethesda (Elder Scrolls: Oblivion, GS 05/06: 90 Punkte)		
PUBLISHER	Bethesda / Ubisoft	TERMIN (D)	30.10.2008
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, Handbuch	USK	ohne Jugendfr.

### GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT –

SPASS: Spielverlauf und Spieldauer sind noch nicht abschließend bewertbar.

EINSTIEG	GENRE	ROLLENSPIEL
HAUPTSPIEL	SPIELSTIL	Kampf
ENDSPIEL	CHARAKTER	simpel
	FREIHEIT	komplex
	KÄMPFE	lineare
	HANDLUNG	offene Welt
		komplex
		linear
		offene Welt
		komplex
		offene Welt
		komplex

### ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	

EINSTIEG leicht ————— schwierig

SPIELMECHANIK einfach ————— komplex

SPIELTEMPO langsam ————— schnell

HILFEN Tutorial, Hilfetexte, drei Schwierigkeitsgrade

SPEICHERSYSTEM Freies Speichern

### ERFORDERT

- Schnelle Reaktionen
- Orientierungsfähigkeit
- Logik & Überlegung
- Geduld
- Handeln unter Zeitdruck
- Vorausplanung
- Mikromanagement
- Teamfähigkeit

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHERND-PCs	
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
noch unklar	noch unklar	noch unklar	

PROFITIERT VON Surround-Hardware

BILDFORMATE 4:3  5:4  16:9  16:10  KOPISCHUTZ unbekannt

TON Stereo  4.0  5.1  6.1  7.1

### 3D-GRAPHIKKARTEN

- Geforce 6600 / 6800
- Geforce 7800 / 7900
- Geforce 8800 / 9800
- Geforce 9600
- Geforce GTX 200
- Radeon X1600
- Radeon X1800 / X1900
- Radeon HD 2900
- Radeon HD 3800
- Radeon HD 4800

### BEWERTUNG

GRAFIK	8 / 10
SOUND	9 / 10
BALANCE	– / 10
ATMOSPHÄRE	10 / 10
BEDIENUNG	8 / 10
UMFANG	– / 10
QUESTS	– / 10
CHARAKTERSYSTEM	10 / 10
KAMPFSYSTEM	– / 10
ITEMS	– / 10

PREIS/LEISTUNG **Noch nicht möglich.**

**FAZIT** Endzeit-Rollenspiel mit großartiger Atmosphäre.