



## Kritischer Angriff auf Supermutant-Behemoth



In einer spektakulären Skript-Sequenz bekämpfen wir gemeinsam mit Verbündeten einen riesigen Mutanten.

**Gelungene Reanimation eines Rollenspiel-Klassikers in zeitgemäßem 3D-Gewand: Fallout 3 ist eines der herausragenden Spielerlebnisse 2008.**

# Fallout 3



Erst als der Gegner endlich gefällt ist, sieht man dessen wahre Riesenhaftigkeit, hier seine Keule.

gamestar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5636

Es gibt eine Handvoll legendärer Klassiker auf dem PC, auf die immer wieder Bezug genommen wird. In Tests bestimmen sie als Genre-Referenzen über Jahre das Wertungsgefüge, und in nostalgisch verkürzten Schwärmerien über die »Gute alte Zeit«, in der es (angeblich) nur auf den Spielspaß und nicht auf die Grafik ankam, fallen mit absoluter Sicherheit ihre Namen. Einer dieser prägenden Meilensteine für PC-Spieler ist das Rollenspiel **Fallout** (GS 12/1997: 85%) vom längst Pleite gegangenen Entwickler Interplay. Die größte Besonderheit des Titels: Er lässt dem Spieler große Wahlfreiheit. Stellt ihn vor Entscheidungen, die dann tatsächlich Auswirkungen auf die Spielhandlung und auf die Entwicklung des Spielcharakters haben. Der zweite Teil (GS 01/1999, 83%) setzt das erfolgreiche Kon-

zept fort, leidet aber besonders in der geschnittenen deutschen Version unter zahlreichen Bugs. Fast zehn Jahre mussten die Fans auf einen dritten Teil warten, jetzt ist es soweit. Angesichts des neuen Entwicklers Bethesda (**The Elder Scrolls 4: Oblivion**, GS 05/2006: 90 Punkte) lautet die bange Frage: Können die das?

### Der Spieleinstieg

Um eins vorwegzunehmen: Ja, die können das! Schon der Einstieg, das Tutorial und die Charaktererschaffung sind rundum gelungen. Selten war die Festlegung der grundlegenden Charaktereigenschaften (Stärke, Wahrnehmung, Ausdauer, Charisma, Intelligenz, Beweglichkeit, Glück) und des Erscheinungsbilds (Geschlecht, Hautfarbe, Frisur, Augenfarbe, jede Menge Bärte usw.) derart unterhaltsam mit der Einführung in

die Spielwelt, ihre Regeln und die Bedienung verbunden.

Kurzdurchlauf: Sie erleben zu Beginn des Spiels Ihre eigene Geburt und dann in Zeitsprüngen die prägenden Ereignisse Ihrer Kindheit und Jugend. Erste Erinnerungen an Ausbrüche aus dem Laufstall, erste Freunde und Feinde und eine Abschlussprüfung bringen Ihnen Ihre Spielfigur nahe – sehr nahe. Nahezu beiläufig nutzt das Spiel diese Stationen zur Charaktererstellung und als Tutorial. Alle Charakterwerte, aber auch Ihren Gesundheitszustand, Ihre Ausrüstung, Aufträge mit entsprechenden Notizen und die dazugehörigen Übersichtskarten finden Sie an Ihrem Handgelenk: Eine Art PDA, der aus den Vorgängern bekannte Pip-Boy, gibt jede gewünschte Auskunft. Leider ist Bethesda ein wenig knauserig mit Tastenkürzeln um-

gegangen. So gibt es unverständlicherweise keine Schnellzugriffstaste für die Weltkarte, nur Waffen oder Medikamente lassen sich den Ziffern 1 bis 8 zuweisen.

### Story und Dialoge

Schauplatz dieses ersten Spielabschnitts ist eine unterirdische Atombunkeranlage namens Vault 101 – die ganze Welt ist nach einem mörderischen Atomkrieg zerstört und verstrahlt. Dann verschwindet Ihr Vater aus dem hermetisch abgeriegelten Vault, wird darum als Verbrecher gejagt, und Sie hetzen hinterher, um ihn zu suchen. Vault steht im Englischen für Stahlkammer oder Gewölbe, was die Sache treffend beschreibt und bei einer Übersetzung ins Deutsche an Wucht verloren hätte. Wir haben sowohl die englische, mit zahlreichen Splattereffekten garnierte, als auch die ent-



Die **Ragdoll-Physik** hilft Gegnern bei Explosionen mächtig auf die Sprünge.



**Skurille Charaktere:** Greta, vermutlich lesbisch, ziemlich untot und Kettenraucherin – auch egal jetzt.



Mit der Fähigkeit **Große Waffen** verbessern Sie Präzision und Schaden mit Wummen wie der Minigun.



Viel **Liebe zum Detail** mit wenig Polygonen: das schadhafte Gebiss der Apokalypse.

sprechend geschnittene deutsche Version gespielt. Die Übersetzungen sind bis auf wenige Ausnahmen gelungen, die deutschen Sprecher durch die Bank hochklassig. Vor allem die Multiple-Choice-Dialoge brillieren mit feinsinnigen Abstufungen bei den zahlreichen unterschiedlichen Antwortmöglichkeiten. Wie schon bei der Charaktererstellung funkt **Fallout 3** darin schon sehr früh seine wichtigste Botschaft: Das hier ist kein mit einem schlammigen Rollenspiel-Anstrich überbrücktes Simpel-Actionspielchen, das den donnernden Ruf des Markenamens zum Kasemachen missbraucht. Ganz in der Tradition der **Fallout**-Reihe steht der Spieler schon früh vor den ersten emotional aufgeladenen Ent-

scheidungen: Die süße Tochter des Vault-Aufsehers beschützen oder bei der tonangebenden Teenie-Bunkergang mitrumpeln? Und etwas später, nach dem Ausbruch aus dem Vault: Den landläufigen, von individuell gezeichneten Gesprächspartnern geschürten Vorurteilen folgen und die unter Kannibalismusverdacht stehende geheimnisvolle »Familie« töten? Oder – kniffliger, aber auch einträglicher – eine Brücke schlagen zwischen postnuklearem Bürgertum und der Untergrund-Gang? Den Verlauf der Geschichte bestimmen Sie durch Ihre Antworten in den Dialogen und durch Ihr Verhalten mit. Wollen Sie Ärger vermeiden, sollten Sie beispielsweise niemals etwas stehlen. Werden Sie erwischt, wird man

Sie jagen. Sie können sich andererseits auf eine Schurkenkarriere einlassen und versuchen, aus jeder Situation das Maximum an Beute herauszuholen. Dann allerdings wird sich Ihr Spielerlebnis grundlegend ändern. **Charakterentwicklung und Quests** Wie Sie sich auch entscheiden, Erfahrungspunkte regnet es in jedem Fall, entweder für das simple Töten der Gegner oder für geschicktes Verhandeln und überzeugendes Auftreten in den Gesprächen. Je mehr Punkte Sie in die Fähigkeit »Sprache« investieren, desto besser stehen Ihre Chancen, Ihr Gegenüber in Dialogen zu beeinflussen, um an Infos, Belohnungen oder Unterstützung

zu gelangen. Zusätzlich gibt es Sonderfähigkeiten (Perks), die Sie über Stufenaufstiege freischalten dürfen. Als »Ladykiller« (Männer) oder »Schwarze Witwe« (Frauen) beispielsweise bekommen Sie bei Kontakt mit dem jeweils anderen Geschlecht zusätzliche Dialog- und manchmal auch Handlungsoptionen. In Kämpfen fügen Sie zudem, gar nicht gentleman- bzw. ladylike, zehn Prozent mehr Schaden zu. Mit dem Perk »Herz für Kinder« gibt es zusätzliche Gesprächsvarianten mit Kindern. Im Gegensatz zur deutschen Version von **Fallout 2** sind die nämlich mit von der Partie. Am direktesten spielen Sie **Fallout 3**, wenn Sie Ihren Gefühlen nachgeben. Hassen Sie diesen großmäuligen Vollidioten, der



Gut: Im **Tarnmodus** zwei Mutanten geknipst. Blöd: Beute liegt im verstrahlten Wasser.



Per **Reparieren-Skill** können Sie mehrere gleiche Waffen zu einer besseren zusammenfügen.

**Ich bin Fallout Boy!**

**Fabian Siegismund:** »Du spielst Fallout? Das ist doch ein Rollenspiel!«, muss ich mir seit Wochen immerzu anhören. Ja, ich spiele Fallout, denn dieses Spiel ist wie für mich gemacht. Ich liebe Endzeit! Ich finde es wahnsinnig interessant, zu sinnieren, wie sich die Menschheit wohl nach dem großen Knall weiterentwickeln würde, und Fallout 3 liefert ein paar schöne Ideen dazu. Und die Action kommt auch nicht zu knapp – wenn in anderen Rollenspielen auch derart viel geballert würde, wäre ich vielleicht mehr in diesem Genre unterwegs. Aber bis Fallout 4 dauert es leider wohl noch eine Weile ...



fabian@gamestar.de

Ihnen da offensichtlich Lügen auf-tischt, aber mit hohen Belohnungen für die Erfüllung eines nicht astreinen Auftrags lockt? Hauen Sie ihn um! Oder aber, wenn das eher Ihrem Wesen entspricht, umgarnen Sie ihn. Um ihm dann vorzulügen, Sie hätten den Auftrag erledigt, und den Lohn abzugreifen, ohne sich die Finger schmutzig gemacht zu haben. Gefällt Ihnen die Quest trotz der offensichtlichen Ungereimtheiten, führen Sie sie skrupellos aus und lassen Sie sich vom weiteren Verlauf überraschen.

Taktiker werden andererseits genau die Werte ihrer Spielfigur im Auge behalten, Entscheidungen im Spiel kühl vor allem nach diesen Fähigkeiten treffen und die Perks nach maximalem Vorteil für schnelles Aufleveln wählen.

**Fallout 3** lässt Ihnen beide Optionen, lädt aber wie kaum ein anderes Spiel zum emotionalen Trip. Dafür sorgen neben den vertrackten Situationen, in die das Spiel Sie schickt, vor allem die schrulligen Charaktere, die sich auch auf der Gefühlsebene einnisten und rein erfolorientiertes Vorge-



Im Fadenkreuz Ihres Sniper-Gewehres sollte ein **Yao Gai** niemals so groß werden.

hen schwer machen. Nur wer sich für das »ganze Drumherum« bei einem Spiel nicht interessiert und mit autistischer Präzision die Spielmechanismen analysiert, um dann in möglichst wenig Spielstunden maximal aufzuleveln, wird die Atmosphäre dieses Spiels kalt lassen. Lediglich Spieler dieses Kalibers werden gleichmütig über die schwarzhumorigen Scherze und die vielen Anspielungen auf heutige Verhältnisse hinwegstolpern, die die **Fallout 3**-Welt zu etwas ganz Besonderem machen. Das spiegelt sich auch in den vielfältigen Aufgaben wieder, die Sie in Ihrem Pip-Boy aufgelistet finden. Manche der Aufträge erscheinen zunächst simpel, entpuppen sich dann aber als zwie-

spältige Angelegenheit, die wiederum eine Entscheidung vom Spieler verlangen. So gibt es söldnertypische Tötungsaufträge, die Sie in einem Fall in die relative Idylle eines zur schwimmenden Stadt umfunktionierten Flugzeugträgers führen. Hier sollen Sie für einen äußerst merkwürdigen Auftraggeber einige (angebliche) Rassisten ausschalten. Im Gespräch mit den Zielpersonen kommen Ihnen schnell Zweifel an deren tatsächlicher Schuld. Andererseits sind Sie bei Ihrem Questgeber im Wort. Wir haben in solchen Situationen oft beide Varianten durchgespielt und sind auf keine Sackgassen, aber meist nachvollziehbare Konsequenzen gestoßen. Das spricht für sorgfältiges Questdesign.

**TECHNIK-CHECK**

**FALLOUT 3**



**OLDIE-PC**  
ATHLON 64 3200+ • 1,0 GBYTE RAM • GEFORCE 6600 GT

► 1024x768 ► niedrige Details  
Aufplappende Objekte in der Entfernung **1**, Wasser ohne Spiegelungen **3** und unscharfe Texturen **2**, aber wenigstens läuft Fallout 3 in minimalen Details auch auf Oldie-PCs.



**STANDARD-PC**  
ATHLON 64/3500+ • 1,0 GBYTE RAM • GEFORCE 7800 GT

► 1280x1024 ► mittlere Details  
Auch in mittleren Details fehlen weit entfernte Objekte **1**, dafür sehen Wasser **3** und Texturen **2** deutlich besser aus. Und das Beste daran: Selbst ältere PCs schaffen das locker.



**HIGH-END-PC**  
CORE 2 QUAD Q9300 • 4,0 GBYTE RAM • RADEON HD 4870

► 1680x1050 ► sehr hohe Details  
Mit maximalen Details und Kantenglättung sieht Fallout 3 umwerfend aus. Weit entfernte Objekte **1** werden dargestellt, und auch Wasser **3** sowie Texturen **2** überzeugen.

**TECHNIK-TIPPS**

► Um in Fallout 3 Breitbildauflösungen zu nutzen, müssen Sie die Datei »FalloutPrefs.ini« bearbeiten. Unter XP finden Sie die Datei unter »C:\Dokumente und Einstellungen\IHR\_BENUTZERNAME\Eigene Dateien\My Games\Fallout3«, Vista-Benutzer schauen unter »C:\Benutzer\IHR\_BENUTZERNAME\Dokumente\My Games\Fallout3«. Tragen Sie dann in der »FalloutPrefs.ini« unter »Size W=« und »Size H=« Ihre gewünschte Auflösung ein. Wollen Sie

zum Beispiel in 1680x1050 spielen, sehen die Einträge dementsprechend so aus:  
iSizeW=1680  
iSizeH=1050  
Achtung: Nutzen Sie nicht wieder das Einstellungs-Menü, sonst wird Ihre eingestellte Auflösung überschrieben.

**Checkliste**

- 5,8 GByte Speicherplatz
- 2,6 GHz Prozessor
- 1,0 GByte RAM
- Shader-2.0-Karte
- DirectX 9.0c



**SO LÄUFT FALLOUT 3 AUF IHREM PC**

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichergröße **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

<b>1</b>	<b>GEFORCE 6</b>	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra								
	<b>RADEON X100</b>	X700	X800 XL	X850 XT								
	<b>GEFORCE 7</b>	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2				
	<b>RADEON X1000</b>	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1900 TXX					
<b>2</b>	<b>GEFORCE 8/9/GTX</b>	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GSO	9600 GT	8800GT/GTS	9800 GTX	GTX 260			
	<b>RADEON HD</b>	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT	3850	4670	3870	4850	4870		
	<b>PENTIUM 4 / D</b>	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz	D 950	965 XE					
	<b>ATHLON 64 X2</b>		3200+	3500+	4000+	FX-57						
<b>3</b>	<b>PROZESSOR</b>											
	<b>Core 2 Duo</b>											
	<b>Core 2 Quad</b>											
	<b>Speicher in MB</b>	512	768	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	3.384	4.096		

<b>4</b>	<b>technisch unmöglich</b>	<b>läuft so flüssig:</b> 1024x768 niedrige Details	<b>läuft so flüssig:</b> 1280x1024 mittlere Details	<b>läuft so flüssig:</b> 1280x1024 hohe Details ohne AA / AF	<b>läuft so flüssig:</b> 1600x1200 sehr hohe Details ohne AA / AF
<b>LEGENDE</b>	<b>rückt stark</b>				

### Kampfsystem und Gegner

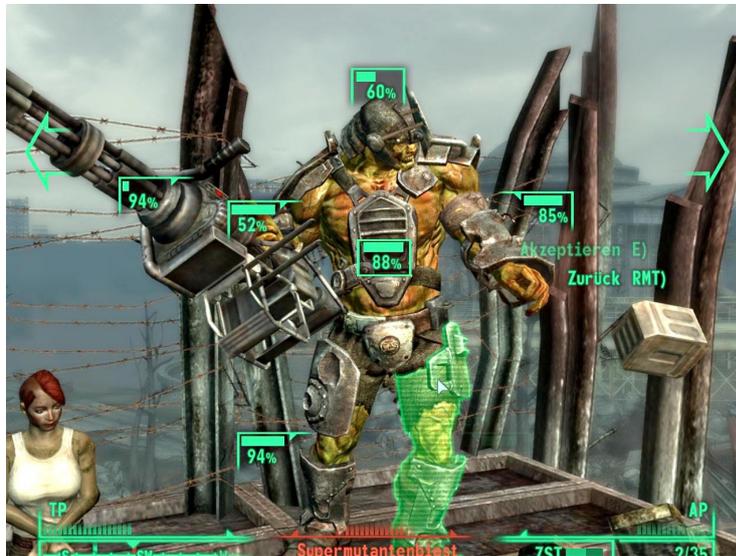
Ein Highlight in **Fallout 3** sind die flexiblen und gut zu beherrschenden Kämpfe. Entweder schießen Sie (bevorzugt aus der Ego-, optional auch aus der Schulterperspektive) wie in einem Shooter in Echtzeit auf den Gegner. **Fallout**-typischer werden die Scharmützel dann im so genannten V.A.T.S.-Modus. Ein Tastendruck friert die Spielsituation ein; der im Fokus stehende Gegner wird in Großaufnahme heranzoomt und seine Trefferzonen (Arme, Beine, Kopf, Rumpf usw.) präsentiert. Prozentzahlen geben die Chance an, mit der ausgewählten Waffe aus dem jetzigen Winkel die Körperpartie zu verletzen. Hört sich kompliziert an, funktioniert aber wie aus einem Guss und eröffnet zusätzlich zum Nervenkitzel klar einsetzbare Möglichkeiten – ein Fest für Rollenspieler. Eher actionorientierte Spieler müssen mit dem nicht hundertprozentig präzisen Zielsystem der Echtzeit-Variante leben. Ihnen sei dringend geraten: Einfach mal das V.A.T.S. ausprobieren, sich von der atemberaubenden Inszenierung der Zeitlupenkämpfe begeistern lassen – um danach höchstens noch verstrahlte Kakerlaken in Echtzeit zu zertreten. Neben allerlei mutiertem Getier treffen Sie im Spielverlauf auf verschiedene Söldner- und Banditengruppen, Ghule, Mutanten, Roboter, durchtriebene Einzeltäter und zähe, teils riesige Endgegner.

### Grafik und Sound

Ein konsequent durchgehaltener Grafikstil rundet dieses überzeu-

gende Rollenspiel ab. Zugegeben: **Fallout 3** kann technisch nicht mit Überfliegern wie **Crysis** mithalten. Die Texturauflösung wird Grafikketischen genauso wenig zufrieden stellen wie die teils ungelinkten Animationen. Am schmerzlichsten vermissen wir Staubwirbel, herumrollendes Dornengestrüpp und ähnliche Spielereien in den weitläufigen Arealen, die bestens zu den hochklassigen Wind- und Atmo-Effekten gepasst hätten. Zumal wir an einigen wenigen Schauplätzen auf tanzende Staubflocken und Verwirbelungen gestoßen sind.

Bethesda hat seine virtuelle Vision einer Trümmerwüste nach dem schrecklichsten aller denkbaren Kriegsszenarien überzeugend gestaltet: Die eindrucksvollen Lichtstimmungen in den fließenden Tag- und Nachtzyklen geben Raum für Schönheit inmitten der maximalen Zerstörung, die gesamte postapokalyptische Welt wirkt stimmig und in sich schlüssig. Dazu kommt der einzigartige **Fallout**-Stil, eine Persiflage auf die spießeigenen 50er-Jahre in den USA. Alle Alltagsgegenstände, Plakate, die vielfältige Kleidung im Spiel bis hin zu den Ladebildschirmen (wegen der kurzen Ladezeiten kaum zu sehen) sind in diesem poppigen Zitatstil gehalten. Auch hier wurde der Stil der **Fallout**-Klassiker konsequent eingefangen. **Fallout 3** inszeniert eine brutale Wüste des menschlichen Versagens als ebenso dramatisches wie ironisches Rollenspielspektakel. Für die einen große Spielekunst, für alle anderen in jedem Fall sehr gute Unterhaltung. **MT**



Im V.A.T.S.-Modus bekommen Sie die Trefferwahrscheinlichkeit für verschiedene Körperzonen angezeigt.

### Mein Spiel 2008

**Michael Trier:** Fallout 3 gehört für mich zu jenen positiven Überraschungen, auf die man nach vielen Enttäuschungen kaum noch zu hoffen wagt. Die hochklassige, den Charakter des Vorgängers respektierende Wiedergeburt eines Kult-Klassikers in zeitgemäßer 3D-Grafik bei angemessener Spielzeit – was will die Spielerseele mehr? Ich bin dem Entwickler Bethesda darum zutiefst dankbar für diesen Titel. Man hätte ja auch mit einem lauen Aufguss im Action-Gewand rechnen können, der lediglich versucht, mit dem Namen Fallout Profit zu machen. Ich habe mich mit großem Vergnügen durch so ziemlich jede Quest gespielt, verschiedene Charakterentwicklungen getestet, die deutsche und englische Version ausprobiert, mit parallel spielenden Kollegen (auch konträr) diskutiert – und bin trotz der kleinen Schwächen ziemlich sicher, hier mein persönliches Spiel 2008 gefunden zu haben. Da müsste jetzt im Dezember schon noch ein echter Hammer kommen.



michael@gamestar.de

## FALLOUT 3 ROLLENSPIEL

**ENTWICKLER** Bethesda (Elder Scrolls: Oblivion, GS 05/06: 90 Punkte) **TERMIN (D)** 30.10.2008  
**PUBLISHER** Bethesda / Ubisoft **CA. PREIS** 50 Euro  
**SPRACHE** Deutsch **USK** keine Jugendfr.  
**AUSSTATTUNG** DVD-Box, 1 DVD, 46 Seiten Handbuch

---

### GENRE-CHECK

**SOLOSPIELZEIT** 40 Stunden plus, je nach Spielweise **GENRE** ROLLENSPIEL

**SPIELSTIL** Kampf  Dialoge/Rätsel   
**CHARAKTER** simpel  komplex   
**FREIHEIT** linear  offene Welt   
**KÄMPFE** Action  Taktik   
**HANDLUNG** einfach  komplex

**SPASS** Vom Beginn bis zum Schluss ein großartiges Spielerlebnis.

**EINSTIEG** HAUPTSPIEL ENDSPIEL

---

### 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, fünf 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 HIGHEND-PCs
1 2 3 4	5 6 7	8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
P4 2,6 GHz Intel XP 2.600+ AMD 1,0 GByte RAM 5,8 GByte Festplatte	PD 950 Intel A64 X2/3.800+ AMD 2,0 GByte RAM 5,8 GByte Festplatte	C2D 4300 GHz Intel A64 X2/5.000+ AMD 2,0 GByte RAM 5,8 GByte Festplatte

**3D-GRAFIKKARTEN**  
 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

**PROFITIERT VON** Surround-Hardware  
**BILDFORMATE** 4:3  5:4  16:9  16:10  **KOPIERSCHUTZ** Securom  
**TON** Stereo  4.0  5.1  6.1  7.1

---

### BEWERTUNG

<b>GRAFIK</b>	+ tolle Fernsicht + viele Details + schicke Effekte - Bausteine wiederholen sich - teils matschige Texturen - Animationen	8 / 10
<b>SOUND</b>	+ passende, stimmungsvolle Musik + Radiosender + knackige Soundeffekte + meist sehr gute Sprecher	9 / 10
<b>BALANCE</b>	+ fünf Schwierigkeitsgrade + gute und böse Handlungen möglich + sinnvolle, originelle Talente - Gegner verhalten sich teils unlogisch	9 / 10
<b>ATMOSPHÄRE</b>	+ hervorragender, perfekt durchgezogener Stil + viel schwarzer Humor + glaubwürdige Endzeit-Stimmung	10 / 10
<b>BEDIENUNG</b>	+ gute Steuerung mit Maus und Tastatur + belegbare Schnellstasten - zu kleine, zu verschachtelte Menüs - Komfortfunktionen fehlen	8 / 10
<b>UMFANG</b>	+ zahlreiche Aufgaben, viele optional + riesige Oberwelt + Haupthandlung führt durch Welt + bis zum Schluss Abwechslung	10 / 10
<b>QUESTS</b>	+ nett erzählte Geschichten + gute und böse Lösungswege + skurrile Charaktere + viele Überraschungen, wenig Standard	10 / 10
<b>CHARAKTERSYSTEM</b>	+ ausgefeiltes S.P.E.C.I.A.L.-System + viele sinnvolle Talente + originelle Spezialfertigkeiten + ermöglicht Handlungsalternativen	10 / 10
<b>KAMPFSYSTEM</b>	+ Wahl zwischen Action und V.A.T.S. + knackig und spannend + zahlreiche Varianten möglich - Action-Modus unpräzise	9 / 10
<b>ITEMS</b>	+ massenhaft Gegenstände und Waffen + Bau originaler Waffen möglich + sinnvoller Tauschhandel + Alltagsgegenstände	10 / 10

**PREIS/LEISTUNG** Sehr gut

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

93  
SPIELSPASS