



Fallout New Vegas

Der Entwickler Obsidian setzt die Fallout-Reihe fort, hält sich dabei aber nicht sklavisch an den Vorgänger, sondern will einige vielversprechende Neuerungen im Fallout-3-Universum unterbringen.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6746

Das die bei Obsidian (**Neverwinter Nights 2**, **Knights of the Old Republic 2**) in der Mache befindliche Rollenspiel-Fortsetzung **Fallout: New Vegas** in so mancher Hinsicht andere Wege beschreitet als der preisgekrönte Vorgänger **Fallout 3** von Bethesda

Softworks (**The Elder Scrolls: Oblivion**), werden Sie gleich zu Beginn bemerken. Denn statt der Geburt Ihrer Figur steht deren Tod am Anfang. Nun ja, zumindest fast. Sie bekommen eine Kugel verpasst. Mitten in den Kopf. Anschließend verscharren die mör-



Diese reichlich schräg aussehende **Dame** ist trotz verspielter Brille der Boss einer Bande von Super-Mutanten.



Der **Granatwerfer** ist eine der neuen Waffen in Fallout: New Vegas und gehört zu den stärksten Wummen, die sich Ihr Held unter den Arm klemmen kann.

derischen Wegelagerer Sie im Sand der Mojave-Wüste. Wie Sie aus dem Grab entkommen und wie Ihr Leben im verstrahlten Westen der USA aussehen wird, verraten wir im Folgenden.

Go West!

Schauplatz von **Fallout: New Vegas** ist der Westen der USA, genauer Nevada, noch genauer das ehemalige Glücksspiel-Mekka Las Vegas. Obwohl der Wüstenstaat Nevada schon heute keine grüne Oase ist, präsentiert sich **New Vegas** optisch deutlich freundlicher als die Welt in **Fallout 3**. Ein blauer Himmel sowie gelegentliche Pflanzen lassen uns beinahe vergessen, dass wir uns durch ein postapokalyptisches Szenario bewegen. Doch eben nur beinahe. Der allgemeine Verrottungsgrad und die obligatorischen Mutanten sind eine ständige Mahnung an die Gefahren dieser Umgebung.

Obsidian rückt mit dem Schauplatzwechsel deutlich näher an die Wurzeln der Serie. Die ersten beiden **Fallout**-Teile (erschieden 1997 und 1998) spielten in Kalifornien an der Westküste der USA. Doch das ist nicht die einzige Anlehnung an die Originale.

Held mit Falten

Und da behaupte noch jemand, wir sollten uns in der Zukunft vor Robotern in Acht nehmen! Terminator? Alles Mumpitz! Denn ohne den hilfsbereiten Metallmann Victor würden Sie nämlich für alle Zeiten in der Mojave-Wüste vor

sich hingammeln. Doch Victor buddelt Sie aus und karrt Sie ins kleine Örtchen Goodspring auf den Operationstisch von Doc Mitchell. Der Arzt flickt Sie wieder zusammen. Kaum sind Sie nach der Behandlung aufgewacht, fragt Mitchell Sie, ob er Sie denn wohl richtig hinbekommen hat. Und schwups – befinden Sie sich in der Charaktererstellung von **Fallout: New Vegas**, in der Sie wie in **Fallout 3** die Optik Ihres Helden beziehungsweise Ihrer Heldin bestimmen. Weil Geburt und Größwerden in **New Vegas** entfallen, dürfen Sie nicht nur die Form Ihrer Nase, sondern auch deren Runzelfaktor bestimmen. Sie können also auch als alter Mann oder Frau nahe der Omagrenze ins Abenteuer starten.

Freudsches Vorgehen

Nachdem Sie sich für das Aussehen Ihrer Figur entschieden haben, geht's wie gehabt an die Auswahl der Grundwerte. Doc Mitchell will mittels der sogenannten Vit-O-Matic-Maschine testen, ob Sie schon fit genug sind, um wieder in die Welt entlassen zu werden. Die Maschine ersetzt das S.P.E.C.I.A.L.-Büchlein aus **Fallout 3**, Sie bestimmen folglich die Werte für Stärke, Ausdauer, Agilität, Wahrnehmung, Intelligenz, Charisma und Glück. Und selbst der G.O.A.T. (Generalized Occupational Aptitude Test, also der Allgemeine Berufseignungstest) steht wieder an. Dieses Mal allerdings nicht wie in **Fallout 3** in Form einer

Prüfung, sondern als Psychoanalyse. Aus Assoziationsspielen und einem Rorschach-Test ermittelt man Ihre Fähigkeiten. Die können Sie am Ende der Untersuchung annehmen oder über den Haufen werfen und selbst bestimmen, also ganz wie in **Fallout 3**.

Danach schickt Sie der Aufschon an die frische Luft. Der Auf-

Entwickler-Check

Obsidian entstand aus den 2003 geschlossenen Black Isle Studios (Fallout 2, Planescape: Torment). Die Firma wurde von Feargus Urquhart, Chris Parker, Darren Monahan, Chris Avellone und Chris Jones gegründet und hat sich ganz den Rollenspielen verschrieben.



Seit Bestehen lieferte das Studio zwei hervorragende Auftragsarbeiten für Bioware ab: die Fortsetzungen Knight of the Old Republic 2 und Neverwinter Nights 2. Aktuell arbeitet man neben Fallout: New Vegas mit Alpha Protocol am ersten komplett eigenen Titel.

takt von **Fallout: New Vegas** fällt mit fünf bis zehn Minuten deutlich flotter aus als der von **Fallout 3**, in dem man gut eine Stunde im Vault 101 eingesperrt verbringt.

Geben Sie Kommandos!

In **Fallout: New Vegas** dürfen Sie Ihren Begleitern detaillierte Befehle erteilen und so längst nicht nur das Kampfverhalten der Mitstreiter definieren.



- 1 Hier bestimmen Sie, ob der Mitstreiter Feinde aus der Ferne oder im Nahkampf attackiert.
- 2 Der Partner tauscht Ausrüstungsgegenstände mit Ihnen.
- 3 Soll Ihr Begleiter an Ihrem Rockzipfel kleben oder lieber etwas Abstand halten?
- 4 »Los Kamerad, zieh dich aus der Gefahrenzone zurück!«
- 5 Haben Sie lieber einen aggressiven oder passiven NPC an Ihrer Seite? Hier legen Sie es fest.
- 6 Falls Ihr Partner verletzt ist, befehlen Sie ihm über diesen Menüpunkt, sich zu heilen.
- 7 Wenn Sie lieber allein weitergehen, können Sie den Begleiter hier anweisen, Ihnen nicht zu folgen.
- 8 In Unterhaltungen mit den Kameraden erfahren Sie deren Geschichte und stauben eventuell noch eine Quest ab.



Wer *Fallout 2* (von 1998) gespielt hat, wird mit den angriffslustigen **Geckos** ein paar alte Bekannte in der Wüste treffen.



Vegas bleibt schrill: Hier macht ein **Dino** Werbung für ein Motel.



Das **V.A.T.-Kampfsystem** gibt's auch in *Fallout: New Vegas* wieder.

Hübsch: Doc Mitchell lässt Sie nicht mit leeren Händen gehen. Er schenkt Ihnen zum Abschied eine Ausrüstung, die sich an den ermittelten Charakterwerten orientiert und diese ideal unterstützt.

Weise Worte

Wenn die Intelligenz Ihrer Figur in den frühen *Fallout*-Spielen nahe dem Nullpunkt lag, konnte Ihr Held nur guttural brabbeln. Auch in *Fallout: New Vegas* haben Charakterwerte einen Einfluss auf Dialoge, allerdings in kommunikationsfreundlicherer Form. Wenn Sie beispielsweise Hilfe von anderen bei einer Quest brauchen, dann bietet Ihnen **New Vegas** Gesprächsoptionen an, die sich explizit auf Ihre Fähigkeiten beziehen. Sollten Sie einem Gegenüber vorschlagen, man möge die anstehende Aufgabe leise, still und heimlich lösen, obwohl Ihr Schleichvermögen dem eines Elefanten gleicht, spuckt der Held Sätze aus, in denen er recht vage und unsicher wirkt. Im Regelfall winkt die Person, die er um Unter-

stützung bittet, dann dankend ab. Doch damit ist nichts verloren, Sie können zu einem späteren Zeitpunkt zurückkehren, wenn Sie die entsprechende Fertigkeit verbessert haben und den Auftrag dann erledigen.

Dich merk ich mir!

Zusammenarbeit soll in *Fallout: New Vegas* ein deutlich größeres Thema werden, als es in *Fallout 3* war. Immer wieder werden sich Ihnen im Laufe der Handlung Figuren anschließen, um Ihnen zur Seite zu stehen. Die traben dann allerdings nicht einfach nur mit und kämpfen, sobald es was zu kämpfen gibt, sondern dürfen von Ihnen auch dedizierte Befehle entgegen nehmen (mehr dazu im Kasten auf Seite 35).

Zudem sollten Sie aufpassen, mit wem Sie sich wann und wo anlegen oder wahlweise zu Hilfe eilen. In Obsidians Rollenspiel-Fortsetzung sollen NPCs deutlich mehr auf das reagieren, was Sie angestellt haben. Die Gestalten in **New Vegas** merken sich Ihre

Schandtaten und Gutmenschanfälle. Besser noch: Die Kunde darüber verbreitet sich. Um diesem System einen guten und nachvollziehbaren Unterbau zu verpassen, arbeitet das Spiel mit drei großen Fraktionen: den neutralen Bewohnern des Las-Vegas-Areals, der New California Republic und der Caesar's Legion. Ob und wie Sie sich im Laufe der Handlung auf eine der drei Seiten schlagen müssen, ist allerdings noch nicht bekannt.

Hardcore-Niederschlag

Und noch eine Verbeugung Obsidians vor den beiden ersten *Fallouts*: Waffen lassen sich in **New Vegas** aufrüsten. Sie dürfen Ferngläser auf Gewehre schrauben oder größere Magazinkammern anbauen. In *Fallout 3* ging das erst durch eine Fan-Modifikation. Das bleibt allerdings nicht die einzige Änderung in Sachen Kampfgerät. Mit jedem Draufgesch-Werkzeug sollen Sie über das bekannte V.A.T. (Vault-Tec Assisted Targeting, also das über einen Pausenmodus funktionieren-

de Zielsystem) eine spezielle Attacke ausführen können. Diese Angriffe dienen primär dazu, Gegner aus den Schuhen zu heben.

Und selbst eines der größten Kritikpunkte der Fans an *Fallout 3* nimmt sich Obsidian an: des Schwierigkeitsgrades. Bethesdas Endzeit-Mär war in den letzten Spielstunden vielen zu leicht. **Fallout: New Vegas** dürfen Sie hingegen im Hardcore-Modus angehen. Darin wirken Heilpakete nicht sofort in vollem Umfang, sondern brauchen Zeit, um Sie wieder aufzupäppeln. Hat man Ihnen gar die Knochen zerlegt, müssen Sie einen Arzt aufsuchen, um vollständig zu genesen. Sie dürfen nicht unendlich viel Munition mit sich rumschleppen, Ihre Tragfähigkeiten sollen diesbezüglich begrenzt werden. Und wer ohne ausreichende Wasservorräte in die Wüste tragt, verdurstet womöglich. Kurz: Der Hardcore-Modus wird realitätsnäher. Was dem ohnehin schon tiefen *Fallout*-Erlebnis noch mehr Intensität verpassen dürfte. Und die sollen wir bereits im Herbst dieses Jahres spüren dürfen. PET



Goodsprings ist der erste Ort auf Ihrer Reise durch die Welt von *Fallout: New Vegas*.

Fallout: New Vegas

► **Angeschaut** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **4. Quartal 2010**
 ► Hersteller **Obsidian / Bethesda** ► Status **zu 70% fertig**

Petra Schmitz: Wieso glaube ich nur, dass *Fallout: New Vegas* einschlagen wird wie eine Atombombe und sogar noch um einiges besser werden könnte als *Fallout 3*? Wahrscheinlich liegt es an den vielen sinnvollen und spannenden Neuerungen, die Obsidian für die Fortsetzung geplant hat. Dass das Studio an den ambitionierten Plänen eventuell scheitern könnte, ziehe ich erst gar nicht in Betracht. Die können das!



petra@gamestar.de