

## Fallout 4

# Bomben, Bauen, Boston

Fallout goes Minecraft - beim Rollenspielteil und VATS wagt Bethesda zwar wenig Experimente, dafür basteln wir durch enorm ausgebautes Crafting alles von Power-Rüstungen bis zur eigenen Siedlung.

Von Markus Schwerdtel und Maurice Weber

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Bethesda** Termin: **10.11.2015**

**E**in friedlicher Sommermorgen im Jahr 2077. Der Held von Fallout 4 steht vor dem Badezimmerspiegel und überlegt, ob er sich den Bart nicht doch abrasieren sollte.

Wie seine Frau das wohl findet? Die steht nämlich hinter ihm und kommentiert seine Entscheidungen in Sachen Aussehen. Immerhin darf er das auch machen, während sie sich im Spiegel aufhübscht. Jetzt aber schnell ins Erdgeschoss. Dort wartet schon der lästig-servile Haushalts-Roboter Codsworth und bietet uns ein erbauliches Frühstück an.

Daraus wird aber auch nichts: Es klingelt an der Haustür und ein VaultTec-Vertreter will uns einen Platz im Bunker verschauern – für den Fall, dass plötzlich der nukleare Welt-

untergang hereinbrechen sollte oder so. Dazu füllen wir einen Bunker-Psychotest aus, bei dem wir die Charakterwerte unseres Helden nach dem bekannten SPECIAL-System festlegen. Also Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility, Luck – hier bleibt Fallout 4 seinen Rollenspielwurzeln treu. Und natürlich auch in Sachen Weltuntergang, der lässt tatsächlich nicht lange auf sich warten. Nur Minuten nach dem Vertreterbesuch fällt eine Atombombe. Der gebuchte Familien-Bunkerplatz hilft nicht viel, der Held verliert Ehepartner und Kind im Strahlenblitz und kann sich nur wie durch ein Wunder in den Vault 111 retten. Als er den nach rund 200 Jahren wieder verlässt, befindet er sich zwar immer noch im Boston, doch die Welt ist nicht mehr die alte.



Viele Feinde sind alte Bekannte, zum Beispiel diese mutierten Behemoths.



Fallout 4 lässt uns eigene Häuser, Siedlungen und Festungen bauen.



Für die Beleuchtung müssen wir Generatoren aufstellen und verkabeln.



Ein schönes Domizil zieht Siedler und Raider an, also müssen Türme her.



Ideal zu verteidigen: eine Festung mit dem Rücken zum Wasser.

## Im Bad dauert's länger

Die gerade beschriebene Badezimmer-Szene ist die Charaktererschaffung in Fallout 4. Im Spiegel verändern wir per Mauszeiger das Aussehen – und zwar ganz ohne die typischen Schieberegler, wir greifen kurzerhand mit dem Mauszeiger ins Heldengesicht und ziehen etwa die Nase zurecht. Wie gehabt herrscht dabei freie Geschlechterwahl, wir suchen uns aus, ob wir als Herr oder Dame des Hauses ins Spiel einsteigen. Trotzdem dürfen wir beide Ehepartner gestalten, das Aussehen des Babys richtet sich nach den Visagen der Eltern.

Umso trauriger, dass der Held seine Frau bzw. seinen Mann nebst Kind beim Atomangriff verliert. Nach dem Verlassen von Vault 111 trifft er in seinem heruntergekommenen Haus immerhin noch den treuen Roboter Codsworth, auch wenn der in den letzten 200 Jahren sichtlich gelitten hat. Nettes Detail: Bethesda hat für rund tausend beliebte Namen Dialoge für den Robo-Butler aufgenommen. Verpassen wir unserem Helden beispielsweise den Namen »Howard«, begrüßt uns Codsworth tatsächlich begeistert als »Mr. Howard!«. Ob das auch mit deutschen Namen funktionieren wird? In jedem Fall lässt obendrein unser Held zum ersten Mal in der Seriengeschichte von sich hören. 13.000 Sätze sprach der Synchronsprecher dafür ein.

## VATS nichts Neues

Im verwüsteten Boston von Fallout 4 finden sich Veteranen aus Fallout 3 schnell zurecht, denn spielerisch bleibt vieles beim Alten. Wieder hat man dank des VATS-Kampfsystems die Wahl, ob man lieber wie in einem Shooter actionreich ballert oder quasi run-

denweise kämpft. VATS verlangsamt die Zeit und lässt den Spieler einzelne Körperteile per Klick anvisieren. Die Trefferchance hängt dabei von Charakterwerten ab statt von unserer Zielsicherheit als Shooter-Pistoler. Besonders gelungene Attacken zeigt das Spiel wieder als brutale Finisher in allen Details. So weit, so bekannt, dazu kommt diesmal ein neues Rüstungssystem, das mehrere Schichten erlaubt. Wie das im Detail funktionieren soll, ist allerdings noch nicht ganz klar.

Die gezeigten Feinde sind bislang durchweg alte Bekannte. Wir kriegen es wieder mit Raiders, mutierten Ratten und verstrahlten Skorpionen zu tun. Ist aber auch logisch, warum sollte die Fauna im verstrahlten Boston auch so viel anders mutieren als die Kollegen in Washington, dem Schauplatz von Fallout 3?

## Dogmeat, fass!

Mit dabei ist wie in Fallout 3 der treue Schäferhund. Der ist diesmal richtig nützlich und hört auf Befehle. Beispielsweise untersucht

er die Umgebung und apportiert gezielt einzelne Gegenstände. Einfach mit dem Fadenkreuz auf einen bestimmten Punkt oder ein Objekt zeigen und per kontextsensitivem Tastendruck den Befehl dazu geben. Im Kampf hilft der Wauwau natürlich auch.

Gespielt wird Fallout 4 wahlweise aus der Ego- oder Third-Person-Perspektive. In Letzterer sieht man mehr vom Helden, der dank der aktuellen Creation Grafikkengine von Bethesda besonders realistisch wirkt. Das Technikgerüst kam schon bei Skyrim zum Einsatz, aber die Entwickler haben es mit neuen Technologien wie Volumetric Lighting aufgebrezelt. Bethesda werkelt immerhin schon seit 2009 im stillen Kämmerlein an Fallout 4. Besonders die Ruinen von Boston sehen teils richtig beeindruckend aus und versprühen jede Menge Endzeit-Flair – auch wenn Fallout 4 dabei sichtlich mehr Mut zur Farbe zeigt als der Vorgänger und nicht nur auf Grau, Braun und Grün setzt. Das steht dem Spiel richtig gut zu Gesicht, aber ein Grafikkracher der allerneusten Bauart ist es trotzdem nicht. Die Animationen

## Fallout Shelter

Um die Wartezeit auf Fallout 4 ein wenig zu versüßen, hat Bethesda ganz überraschend das kostenlose iOS-Spiel Fallout Shelter veröffentlicht. Das ist aber kein Rollenspiel, sondern lässt uns einen eigenen Vault verwalten. Wir bauen unseren Bunker mit verschiedenen Räumen aus und kümmern uns um die Bedürfnisse der Bewohner. Das Spiel setzt auf ein Free2Play-Geschäftsmodell und verkauft uns Pakete mit zufälligen Items. Allerdings müssen wir keine Ingame-Währung kaufen, um etwa den Bau von Zimmern zu beschleunigen. Fallout Shelter ist komplett offline spielbar.





Fallout 4 zeichnet rund um die Ruinen von Boston eine deutlich farbenfrohere Postapokalypse, als wir das gewohnt sind – schick!

machen derzeit zum Beispiel noch einen recht staksigen Eindruck.

### Worum geht's eigentlich?

Allerdings haben wir von den Bewohnern der postapokalyptischen Welt noch recht wenig gesehen. Überhaupt gibt es zur Story bislang nur Gerüchte. Gezeigt hat Bethesda nur den Einstieg, der eben erstmals in der Serie schon vor dem Weltuntergang beginnt. Erst 200 Jahre später erwacht unsere Hauptfigur dann wieder. Aber wie überlebt sie denn nun so lange?

Aufschluss könnte ein Leak aus dem Jahr 2013 geben, der schon das Boston-Szenario und andere Details korrekt vorhersagte. Demnach wird der Protagonist in Vault 111 auf Eis gelegt und in einen kryogenen Schlaf versetzt. Bekanntlich schützen die Vaults ja nicht nur Menschen vor dem atomaren Ende, sondern führen auch immer eigene Experimente durch und sollten die Reaktionen der Bewohner analysieren. Weiter spe-

kulieren lässt sich über die in die Story verwickelten Fraktionen. Angeblich soll Fallout 4 unter dem Codenamen »The Institute« entstanden sein. Das Institut ist eine geheimnisvolle Organisation mit Zugriff auf modernste Technologien wie Androiden und einem Hauptquartier in Massachusetts – dessen Hauptstadt ja Boston ist. Zufall oder ein Gerücht, das genau ins Schwarze trifft? Die Zeit wird es zeigen.

### Der Pip-Boy der Zukunft

Sicher ist dagegen die Rückkehr des Pip-Boys. Auch diesmal trägt der Held die klobige Apparatur am Arm, die als Inventar und Statusanzeige dient. So nett animiert war sie aber noch nie: Wenn man zwischen verschiedenen Reitern hin- und herwechselt, dreht die Spielfigur tatsächlich am zugehörigen Regler, als würde sie das Gerät bedienen. Auch neu: Der neueste Pip-Boy hat eine Handvoll witziger Minispielchen für zwischendurch auf der Platine, in denen

wir russische Atomraketen in bester Space-Invaders-Manier vom Himmel blasen.

All das gibt's auch für unser Handy, denn den Pip-Boy wird es nun auch als App für Mobile geben. Die verknüpfen wir mit unserem Spiel, sodass wir sie tatsächlich als zweiten Bildschirm für unser Inventar nutzen können. Ganz in die Vollen geht Bethesda mit der Collector's Edition. Hier liegt wirklich ein echter Pip-Boy bei. Der braucht zwar ein Handy, das man als Bildschirm einsetzt, aber dann können wir uns das Teil stilecht an den Arm gurten wie ein wahrer Ödland-Bewohner! Wie es Todd Howard von Bethesda treffend während seiner E3-Präsentation formulierte: eine dümmliche Spielerei, aber eine verdammt coole!

### Alles zerlegen!

Besonders stark betonte Bethesda auf der E3 das umfangreiche Crafting in Fallout 4. Rund 50 Basiswaffen wie Baseball-Schläger oder Laserpistole mötzen wir mit 700 Upgrades auf und passen sie unseren Wünschen an. In den Schläger kann man etwa ein paar Nägel hämmern oder gleich ein Kreissägeblatt dranschrauben. Die perfekte Pistole lässt sich aus einem Sammelsurium an Griffen, Läufen und anderen Bauteilen zusammenschreiben. Sogar die Power-Rüstung darf man ordentlich tunen.

Die Rohstoffe für diese Erweiterungen liefern die in der Spielwelt gefundenen Gegenstände. Selbst der scheinbar noch so nutzloseste Gegenstand kann seinen Sinn haben und uns wichtige Materialien liefern. So lässt sich zum Beispiel aus einer Babyflasche das nötige Glas für ein Zielfernrohr gewinnen. Mehr noch, sogar ganze Gebäude dürfen wir plattwalzen und recyceln.

### Alles bauen!

Gesammelte Materialien können wir noch in viel mehr stecken als nur Waffen oder



Die Charaktergestaltung läuft ganz ohne Slider ab, wir ziehen mit der Maus direkt das Gesicht zurecht und dürfen als Mann oder Frau spielen.

Rüstungen. Fallout 4 lässt uns damit ganze Häuser, ja sogar Festungen bauen. Wir richten etwa eine Wohnung mit passenden Sofas ein oder befestigen eine Stellung mit automatischen Geschützen gegen Raider-Übergriffe. Allerdings wird man seine Häuser vermutlich nicht einfach in die Landschaft stellen können, wir gehen von designten Positionen aus – sonst würde unter Umständen die Balance zu sehr leiden. Trotzdem haben wir jede Menge Freiheit, denn mit einem einzelnen Haus ist es nicht getan. Wir können ganze Siedlungen errichten und damit andere Bewohner anlocken –

darunter auch Händler mit besonders hochwertigem Sortiment. Wer will, kann für seine neuen Schützlinge sorgen, indem er Nahrung anbaut oder Stromgeneratoren platziert. Daran schließen wir Geräte an, die wir dann per ebenfalls selbst gebauter Konsole steuern dürfen. Die Auswahl reicht vom Nützlichem wie etwa Straßenbeleuchtung bis hin zum Luxus wie eigene leuchtende Anzeigetafeln. Wer sogar mehrere Siedlungen beherrscht, darf zwischen ihnen Handelskarawanen einrichten. Gut: Reine Rollenspieler ohne Crafting-Ambitionen können diesen Teil des Spiels einfach

ignorieren, sie sehen trotzdem das Ende. Aber wenn der Siedlungsbau wirklich so umfangreich und vielseitig wird wie in der Demo gezeigt, dann wollen wir ihn bestimmt nicht verpassen. **MS / MA**



Unsere dicke Powerrüstung dürfen wir nach eigenem Geschmack aufrüsten und lackieren.



### So geht Crafting!

Maurice Weber  
Trainee  
maurice@gamestar.de

Crafting ist ja für mich eigentlich oft eine nervige Nebensächlichkeit. Langweilige Zutaten sammeln, um in chaotischen Menüs belanglose Items zusammenzupfriemeln – muss ich wirklich? Wie's spannender geht, zeigt Fallout 4, jedenfalls wenn es seine Versprechen auch hält. Die halbe Spielwelt und sogar ganze Gebäude zu recyceln, um im postapokalyptischen Ödland meine eigene Bastion der Zivilisation aus dem Boden zu stampfen – dafür kann ich mich begeistern, das klingt richtig faszinierend.

Wie gut Fallout 4 als Rollenspiel wird, das lässt sich aus den minimalen Storyschnipseln, die wir bislang gesehen haben, kaum errahnen. Aber der von Bethesda gezeigte Einstieg wirkt enorm stimmig. Die organische Charakterstellung vor dem Spiegel und durch eine Umfrage, der Einstieg in eine heile Welt, kurz bevor das Ende hereinbricht, all das zieht mich in die Welt und macht Lust auf mehr.

# Celebrate the games!



06.-09.08.2015, Köln

Jetzt Tickets sichern! [gamescom.de](http://gamescom.de)

Koelnmesse GmbH, Messeplatz 1, 50679 Köln, Deutschland, Telefon: +49 180 60 89 999\*, [gamescom@visitor.koelnmesse.de](mailto:gamescom@visitor.koelnmesse.de)  
(\*0,20 Euro/Anruf aus dem dt. Festnetz; max. 0,60 Euro/Anruf aus dem Mobilfunknetz)



**gamescom**

