

Fallout 4

DER RISKANTE WEG ZUM SPIEL DES JAHRES

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

Auf DVD: Preview-Video



Fallout 4 ist das meisterwartete Spiel des Jahres. Und gleichzeitig das am besten gehütete Geheimnis. Wir haben uns eine neue Demo von Creative Director Todd Howard vorspielen lassen, unsere Erkenntnisse in einem Exklusiv-Interview mit Bethedas Vice President Pete Hines diskutiert und setzen für Sie nun alle Puzzleteile zusammen. Von Dimitry Halley

Warum hat das so lange gedauert? Diese Frage brennt uns schon seit der Ankündigung von Fallout 4 im Rahmen der E3 unter den Nägeln. Jahrelang mussten Fans der postapokalyptischen Rollenspiel-Serie auf ein offizielles Lebenszeichen warten, seit 2012 brodeln die Gerüchteküche. Dass Bethesda zur Ankündigung die erste eigene Pressekonferenz auf der wichtigsten Spielemesse der Welt nutzt, ist natürlich eine clevere Strategie. Das Publikum bricht in Jubelstürme aus wie bei kaum einem anderen Spiel der E3, für viele Magazine und Blogs ist Fallout 4 der Sieger der Messe und eines der meisterwarteten Spiele aller Zeiten.

Trotzdem fragen wir Pete Hines, warum das so lange gedauert hat. Der Vice President von Bethesda überlegt einen Moment, ist generell sehr vorsichtig, uns nicht zu viel zu verraten, nennt dann aber doch zwei Gründe: »Nummer eins: Je länger die PR-Kampagne geht, desto schwieriger wird es, den Hype am Laufen zu halten. Dann hat man am Ende einige große Momente, aber dann wird's zwangsläufig wieder still um das Projekt. Bei einem kurzen Zeitraum wie von jetzt bis November ergibt sich das Problem so nicht.«

Grund Nummer zwei: »Wir können das Spiel jetzt zeigen, wie es wirklich ist. Vor einem Jahr wären so viele Sachen noch nicht klar gewesen. Viel wichtiger ist aber eine Sache an Punkt eins: Wir wollen nicht alles spoilern müssen, um die Leute über eine lange Werbekampagne bei der Stange zu halten. Der kurze Zeitraum ermöglicht es uns, nichts über die Story zu verraten und den Spieler viele Aspekte unserer Welt auf eigene Faust erkunden zu lassen.«

Und während wir im Rahmen der Quakecon 2015 hinter verschlossenen Türen eine Gameplay-Demonstration von Creative Director Todd Howard ver-

Unsere Gesprächspartner: Pete Hines & Todd Howard

Während Creative Director Todd Howard die Präsentation auf der Quakecon leitete, bekamen wir auf der Messe noch Gelegenheit mit Bethesda's Vice President Pete Hines zu sprechen. Beide sind Veteranen der Branche: Pete Hines arbeitet seit 2001 im Bereich PR für Bethesda und war an allen Fallout-Titeln des Studios beteiligt. Todd Howard hat mit The Elder Scrolls 2: Daggerfall (1996) begonnen, arbeitete seither an jedem The Elder Scrolls-Nachfolger und hatte bei Fallout 3 und 4 die kreative Leitung inne.



Pete Hines



Todd Howard

Zum ersten Mal wird auch die Welt vor der Apokalypse spielbar sein.

folgen, wird schnell deutlich, warum diese Reise ins Unbekannte so wichtig ist für die Atmosphäre von Fallout 4. Denn das post-apokalyptische Boston könnte damit ganz große Klasse werden – wenn, ja wenn am Ende alle Fäden stimmig zusammenlaufen.

Der Baseball-Bunker

Die Quakecon-Demo beginnt vergleichsweise ruhig im Hinterland von Diamond City,

einer Festung der Commonwealth-Fraktion. Wir schmunzeln: Der Stützpunkt ist ein umgebautes Baseball-Stadion, das es in Boston tatsächlich gibt (Fenway Park) – Fallout 4 setzt den Trend von Fallout: New Vegas fort und bezieht sich direkt auf Bauwerke, die gegenwärtig in der Stadt existieren. Wir blicken aus der Ego-Perspektive auf das heruntergekommene und neu errichtete Gebäude. Wer wir sind, erklärt uns ein kur-

zes Einführungsvideo, das aus E3-Material zusammengeschnitten ist, aber auch ein paar neue Szenen enthält.

Es ist ein cleverer Schachzug, in diesem Video die Welt von Fallout zu zeigen, bevor sie der nuklearen Katastrophe zum Opfer fällt. Denn obwohl es bisher kaum Informationen zur Story des Spiels gibt, wird hier eine wichtige Information vorweggenommen: Auch der vierte Teil behält sich die



Die Quakecon-Demo zeigt vor allem das üppige Waffenarsenal – hier die heißlaufende Mini-Gun.

So funktioniert das Charactersystem

Auch in Fallout 4 gibt's das S.p.e.c.i.a.l.-System – eine Abkürzung für Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Luck. Bei jedem Levelaufstieg verteilen wir in diesen Attributen Punkte, unsere Perks sind jetzt an sie gekoppelt. Heißt: Wer viel in Stärke investiert, bekommt Zugang zu allen stärkerrelevanten Perks. Diese lassen sich wiederum jeweils leveln – insgesamt ermöglicht das Spiel für jede Figur 275 freischaltbare Besonderheiten. Nicht schlecht! Diese Individualisierungsmöglichkeiten lassen Skyrim und Fallout 3 weit hinter Fallout 4 zurück. Ein besonderes Highlight ist auch die Darstellung der Perks: Auf einem riesigen interaktiven Poster präsentiert der Vault Boy in Comic-Grafik, wie jeder Perk funktioniert. Darüber hinaus wird viele Spieler freuen, dass es nach oben hin keine Levelbeschränkung geben wird und das Spiel – wie in Skyrim – auch nicht mit Abschluss der Story endet. Wer lange spielt, kann seinen Überlebenden zu einer unzerstörbaren Kampfmaschine entwickeln, die laut Bethesda für knapp 400 Stunden Beschäftigung findet.



ironische Note, die die Reihe atmosphärisch auszeichnet. So wirkt das heimische Idyll der Spielfigur wie ein vermeintliches Paradies: Wir haben eine wunderschöne Frau, ein gesundes Kind, einen eigenen Hausroboter und ein reich ausgestattetes Zuhause in einem typischen amerikanischen Vorort im Stil der 50er-Jahre. Das wirkt wie der perfekte Traum vom Selfmade-Man – so perfekt, dass man auf den ersten Blick kaum drüber stolpert, dass ein Versicherungsvertreter uns einen Schutzbunker für einen nuklearen Holocaust verkaufen will.

Mr. Fuckface

Es war zwar auch schon in Fallout 3 möglich, in der Zeit vor der Apokalypse zu spielen – das ging aber nur als Simulation im Rahmen der mäßigen Download-Erweiterung Anchorage. Und weil die sich ganz auf den dritten Weltkrieg konzentriert, fielen die widersprüchlichen Subtöne im Kampfgetöse eher unter den Tisch. Jetzt lernen wir die Gesellschaft in all ihrer Komplexität interaktiv kennen – eine Welt, die eigentlich im Kern gar nicht so viel besser ist als die postapokalyptische Zukunft. Während wir unsere Spielfi-

gur vor dem Badezimmerspiegel per Editor an unsere Bedürfnisse anpassen, werfen bereits die ersten Minuten viele der philosophischen Fragen auf, die die Serie bisher so spannend gemacht haben.

In der Quakecon-Demo geht Todd Howard in diesem Szenario noch ein wenig mehr ins Detail: »Wir haben ja bereits angekündigt, dass Hausroboter Codsworth Tausende von Namen aussprechen kann. Jetzt zeigen wir Beispiele.« Und die sind herrlich schräg: Von eher gewöhnlichen Namen wie Angela, Matthew, McFly, Katniss bis zu selbstironischen Exoten wie Boobies und Fuckface. Bethesda kennt die Gewohnheiten der eigenen Fans – nicht schlecht. Noch beeindruckender ist aber das Innenleben des kleinen Robos. Im Hinblick darauf, dass Codsworth die Katastrophe übersteht und dem Spieler als Begleiter in der Kampagne zur Seite steht, hat Bethesda sich bemüht, seine Innereien komplett zu rekonstruieren. Heißt konkret: Unter der stählernen Ummantelung des Kerlchens sind zig Schrauben und Röhren so angeordnet, dass Mr. Handy in tausend Bauteile zerspringt, wenn er im Gefecht mal abgeschossen wird.

Das Auge für Details

Im Kleinen wird so sehr schön sichtbar, welchen Detailgrad Bethesda bei Fallout 4 anstrebt. Das ist wahrscheinlich nur möglich, weil sich das Team im Vergleich zu anderen Publishern sehr viel Zeit mit den eigenen Entwicklungen lässt. Sollten sich solche Facetten durch die gesamte Spielwelt ziehen, dann dürfte Fallout 4 mit einem der reichhaltigsten Szenarien aufwarten können, das unser Medium bisher gesehen hat.

Das vermeintliche Paradies hält natürlich nicht an. Die Ereignisse überschlagen sich für den Spieler und seine Familie, es beginnt



Der Fatman ist ein handliches Nukleargeschütz, das kleine Atombombchen verschießt.





In der Demo kündigt unser Hund durch angelegte Ohren und besorgten Blick nahende Gefahr an.



Preston Garvey ist einer der zwei vorgestellten menschlichen Gefährten. Er wirkt wie ein geradliniger Soldat.

eine Flucht zum rettenden Schutzbunker. Danach folgt die Katastrophe, die Welt geht unter – Zeitsprung: 200 Jahre später erwacht die eigene Figur in der postapokalyptischen Zukunft. Unser Held ist der letzte Überlebende von Vault 111. Was mit unserer Familie passiert ist, bleibt wie alle Infos zur Story fürs Erste ein Geheimnis. Bleibt zu hoffen, dass es diesmal gute Gründe für die Geheimniskrämerei gibt. Denn wenn Fallout 3 und Skyrim eine Schwäche hatten, dann war dies ganz sicher die ebenso wendungsarme wie kurze Hauptstory.

Anders als bei Bioware

Zumindest wissen wir bereits, wer wir sind, während sich die Spielfigur der Diamond-City-Festung nähert. Der erste Teil der Demo

dient dazu, zwei neue Gefährten vorzustellen. Da gibt's zum einen Preston Garvey, einen afroamerikanischen Commonwealth-Anführer mit langem Jagdgewehr. Gefährtin Nummer zwei ist Piper, eine junge und rebellische Zeitungsjournalistin, die mit Trenchcoat und Baskenmütze einer französischen Widerstandskämpferin aus dem Zweiten Weltkrieg ähnelt. Beim Bürgermeister von Diamond City eckt sie aus irgendeinem Grund an. Wir vermuten, dass ihm einige Artikel in ihrem Magazin nicht gefallen. Während die Dame kokettierend mit unserer Spielfigur flirtet, redet Entwickler Todd Howard über mögliche Romanzen.

»Jeder menschliche Begleiter ist ein potenzieller romantischer Partner für den Spieler. Und zwar unabhängig von Geschlecht

und Hautfarbe.« Wie genau diese Kontakte ablaufen sollen, verrät er aber nicht – so sind eher generische Dialogoptionen wie in Skyrim denkbar oder heißblütige Affären wie in The Witcher 3. Oder echte, nachvollziehbare Beziehungen. Denn die Gefährten Piper und Preston scheinen über ausgefeilte Persönlichkeiten zu verfügen. Als Spieler interagiert man beispielsweise im Dreifachgespräch mit Piper und dem Bürgermeister – die junge Journalistin weiß sich dabei durchaus pfiffig zu rechtfertigen.

Deshalb wollen wir von Pete Hines wissen, wie wir uns die Gefährten und ihre Rolle in der Story vorstellen sollen. »Bei uns funktioniert das ein bisschen anders als bei einem Dragon Age oder Mass Effect«, erklärt der Vice President. »Bei Bioware-Spielen



Wachroboter lassen sich durch die Hacking-Fähigkeit manipulieren und für die eigenen Zwecke einsetzen.

sind die Gefährten integraler Bestandteil der Geschichte, aber in Fallout geht's um Freiheit. Der Spieler soll die Wahl haben, allein oder zu zweit durch die Welt zu reisen und beides muss völlig unabhängig voneinander funktionieren. Deshalb können wir die Gefährten nicht zu sehr ins Geschehen eingreifen lassen, beispielsweise in den Dialogen.«

Alles geht, nichts muss

Das ist zwar keine wirklich befriedigende Antwort zu den Romanzen, dafür gibt Pete Hines aber noch einen Einblick, warum Begleiter im neuen Fallout unheimlich wichtig sind: »Das ist anders als in Skyrim. Da bist du das Drachenblut, der große Held. In einer High-Fantasy-Welt ist ohnehin alles mehr oder weniger in Butter, es gibt jede Menge bewohnte Dörfer, die Leute gehen ihren Aufgaben nach. Du fühlst dich nie wirklich allein, bist aber durch deine Sonderrolle auch zwangsläufig auf andere angewiesen. Die Welt von Fallout 4 lebt aber von der Idee einer zerstörten Gesellschaft. Da gibt's keine beständige Population, keinen normalen Alltag. Hier kann ein Begleiter einen gigantischen Unterschied machen.«

In Skyrim waren Gefährten in der Regel nette Ergänzungen, in Fallout 4 ist es allein durch die harsche Atmosphäre eine komplett andere Geschichte, die der Spieler durch sein Verhalten erzählt. »In unseren Spielen geht's nie um eine Sache allein, sondern um die Kombination«, sagt Hines. »Wir wollen dem Spieler die Chance geben, aus all diesen Aspekten seine eigene große Geschichte zu schreiben. Und wenn er das als einsamer Wolf tut, ist das eine komplett andere Sache als mit einer Begleiterin, in die sich die Figur eventuell sogar verliebt.« Alles geht also, nichts muss – das ist die Devise hinter Fallout 4.

Gerade im Vergleich zu Bioware zeigt sich allerdings auch die große Herausforderung, die Fallout 4 am Ende meistern muss: Denn je umfangreicher die Sandbox bei einer offenen Spielwelt ausfällt, desto größer ist auch die Gefahr, dass sich die Geschichte der Spieler am Ende generisch anfühlt. Fallout lebt von ausgefallenen Charakteren, moralisch kontroversen Quests, involvierten Fraktionen und einem Rollenspiel-System, das sich auf die Dialoge und auf die eigene Persönlichkeit auswirkt.

Vor allem Geballer

Von diesen Aspekten gibt's in der Demo noch sehr wenig zu sehen, von den Ballereien allerdings jede Menge. Denn den kompletten Rest der knapp 20-minütigen Demo verbringt unser Held damit, sich durch die Kleinstadt



Scharfschützengewehr mit Nahkampf-Bajonet? Dank Crafting kein Problem.

Lexington zu schießen. Kaum haben wir mit unserem treuen Hund den ersten verlassenen Straßenzug betreten, legt unser Begleiter lauernd die Ohren an. Plötzlich brechen aus den Fenstern mutierte Ghoule und attackieren uns. So ein Ereignis ist laut Pete Hines nur teilweise geskriptet: »Wir wissen nicht, aus welcher Ecke der Spieler kommt. Deshalb erstellen unsere Level Designer jedes Areal als ein Gebiet voller Möglichkeiten.«

Das heißt, wir haben an dieser Stelle den Fehler begangen, unvorsichtig über die Straße zu laufen. Ein leiseres Vorgehen hätte die Konfrontation womöglich verhindert. Unser Held wird indes von der Übermacht überwältigt, flüchtet in den Super Duper Mart und hackt eine Sicherheitskonsole, um den Wachroboter zu aktivieren. Der Umgang mit dem Computerterminal sieht in der Demo ähnlich aus wie in Fallout 3 und New Vegas und wird wohl wieder abhängig sein von unseren Skills.

Es gibt Ladezeiten

Allerdings sind wir neugierig, wie sich die Gefährten auf die Möglichkeiten in der Spielwelt auswirken. Unser Hund sucht beispielsweise im Supermarkt nach nützlichen Gegenständen und leistet im Kampf sein Bestes, um uns zu unterstützen. Dafür dürfte der pelzige Begleiter natürlich weit weniger aussteilen können als Präzisionsschütze Preston Garvey, der aber als Spürnase und für vorsichtiges Schleichen deutlich schlechter geeignet sein wird. Und

was würde Hausroboter Codsworth tun? Ergeben sich mit ihm neue Hacking-Möglichkeiten? Das sind Fragen, die Bethesda gegenwärtig noch nicht beantworten will – aber zumindest sollen sich Quests je nach gewählter Begleitung spürbar anders entwickeln und spielen.

Zwischen Innen- und Außenräumen wird es indes je nach Größe der Areale Ladezeiten geben. Zwar haben viele Pressevertreter bisher anders darüber berichtet, uns gegenüber erklärt Pete Hines aber: »Wenn man die Straße entlangläuft, wird es viele Räume geben, in die man ohne Ladezeit hinein kann. An anderer Stelle gibt's dann eine Tür mit kurzer Wartepause. Das hängt wirklich von den Größenverhältnissen ab.«

Wir wehren uns mit allem, was wir haben: Lasergewehr, Schrotflinte, aufgemotzte Pistole, kämpfen gegen verbleibenden Ghoule im Super Duper Mart. Kaum ist die Gefahr gebannt, gesellen sich wildernde Raider dazu und attackieren uns. Schade eigentlich, dass Bethesda sich in puncto Waffen nicht noch ein bisschen Zeit nimmt, auf das Crafting-System einzugehen. Schließlich sollen wir aus allerhand sammelbarem Schrott bis zu 700 Erweiterungen für unsere Waffen anfertigen können. Von Zielfernrohren über Mündungsdämpfer und Lauferweiterungen soll sich jedes Detail modifizieren lassen. Die Kombinationsmöglichkeiten, die sich so eröffnen, sind beeindruckend:

Wir können etwa einen





Mit einem Klick zerlegen wir ein ganzes Haus in seine Einzelteile und errichten daraus ein neues nach unseren Vorstellungen.

Sniper-Kolben mit Plasma-Magazin bestücken und so ein Energiescharfschützengewehr zusammenbasteln.

Brutal wie nie

All das Zeug, das wir für unsere Bastelexperimente brauchen, einfach so am Wegesrand zu finden, dürfte natürlich schwierig werden. Zum Glück können wir in Fallout 4 unsere eigene Basis frei errichten und mit Räumen, Werkbänken und Bewohnern füllen. Doch da endet die Komplexität nicht: Sogar Handelsrouten und Versorgungslinien lassen sich automatisieren – so sichern wir uns einen konstanten Strom an Teilen für die eigenen Kreationen. Allerdings haben diese eher friedlichen Komponenten in der bleihaltigen Quakecon-Demo keinen Platz. Auch das Schleichen wird als Mechanik nur an einer Stelle sporadisch angerissen. Unser Held bewegt sich vorsichtig und geduckt, schaut behutsam um jede Ecke. Wir werden trotzdem gesehen, die Schießerei geht äußerst brutal weiter. Ob wir den Gegner mit einer Nagelkeule auseinandernehmen oder mit einer schneidenden Energiewaffe beharken, das blutige Trefferfeedback wirkt unmittelbar und stimmig. Hier wird deutlich, dass sich Fallout 4 mehr wie ein echter Shooter anfühlen wird. Zwar gibt's das taktische VATS-System noch, wer allerdings einfach nur zielen und treffen will, fährt damit genauso gut. Während sich die Ego-Ballereien in Fallout 3 noch eher ungelenkt anfühlten, ist die Sorge jetzt eher, ob sich Fallout 4 nicht zu sehr in Richtung Action-Spiel entwickelt.

Allerdings spielt Köpfchen noch immer eine große Rolle – so rennt unsere Figur in der Demo beinahe in ein Netz aus Stolperfallen. Zum Glück stoppt sie rechtzeitig und entschärft den Sprengstoff. Auch das Schlösserknacken kehrt zurück, funktioniert als Mini-Spiel allerdings quasi genauso wie in Fallout 3. Im fulminanten Finale kämpfen wir dann an der Seite der Brother-

hood of Steel gegen Raider, werden dann aber von einem Behemoth-Monster überannt. Zum Glück haben wir den Fatman, ein Mini-Nuklear-Geschütz, in der Tasche und jagen dem Ungetüm einen Atompilz mitten in die mutierte Visage.

I'm a Fatman

Hier wirkt die Diskussion um mauler Grafikeffekte, die nach der E3-Präsentation im Netz geführt wurde, fast schon albern. Während die Brotherhood-Truppen mit schweren Geschützen auf alles schießen, was sich bewegt, kracht im Hintergrund ein Helikopter spektakulär in eine Häuserfront. Die Bildrate bleibt dabei stabil, die Texturen sind scharf, auf allen Ebenen passiert etwas Beeindruckendes. Auch die Charakter- und Waffenmodelle wirken zeitgemäß, glänzen aber vor allem durch ihr Artdesign: So hat die Laserknarre eine Art Energiekurbel, die wir von Hand betätigen; der Fatman spuckt dafür knuffige Nukleargeschosse. Typisch Fallout-Humor eben.

Die anwesende Presse ist sich recht einig, dass die Präsentation als in sich geschlossenes Effektspektakel überzeugen kann. Die großen Fragezeichen tummeln sich allerdings hinter der Action-Fassade: Fallout 4 verbindet spielerische Freiheit und lineares Storytelling zu einem gigantischen Epos. Doch Bethesda zeigte auf den vorherigen Präsentationen der E3 vor allem die kreative, spielerbestimmte Seite: Crafting, Charakterbaukasten, Pipboy. Damit die Rechnung letztlich aufgeht, müssen all diese Elemente aber mit Story, Quests und Setting harmonisieren.

Wir glauben Pete Hines, dass die zurückhaltende Enthüllung von Story- und Questdetails zugunsten der Spielerneugierde wirkt. Trotzdem sind die bisher gezeigten Facetten von Fallout 4 gegenwärtig noch separate Einzelteile, die sich zu einem großen Ganzen zusammenfügen müssen. Klar, Craf-

ting, Ballereien und das S.p.e.c.i.a.l.-System (siehe Kasten S. 22) sind für sich genommen tolle Features, aber als Kitt fungieren konkrete Szenarien, Quests, Gebiete. In Fallout 3 war es eine der größten Stärken, dass man unmoralisch handeln konnte – das geht nur in einem sinnvollen Kontext von Charakteren und Schauplätzen, in denen sich das eigene Verhalten nicht beliebig anfühlt. Wenn all das nicht zu generisch ausfällt, birgt Fallout 4 das Potenzial zum besten Spiel des Jahres. ★



Dimitry Halley
@dimi_halley



Wenn Bethesda in einer Sache Meister ist, dann im Erschaffen spannender Welten, in denen ich meine Kreativität als Spieler frei entfalten kann. Mit diesem Konzept halten Fallout 3 und New Vegas bis heute Fans bei der Stange, und genau deshalb komme ich auch von Skyrim nie so richtig los. Für mich ist es also kein Wunder, dass Fallout 4 das Sandbox-Gameplay der kommenden Jahre maßgeblich beeinflussen könnte. Selten habe ich interaktives Storytelling gesehen, das so vielversprechend aussieht.

Denn Fallout 4 ist nicht einfach ein Baukasten wie Minecraft – es ist ein detaillierter, hochkomplexer Schauplatz, in dem ich eine Rolle spiele, die ich mir selbst aussuchen kann. Und damit der perfekte Mix aus inszenierter und in meinem Kopf entstehender Geschichte. Meiner Meinung nach ist das mit die größte Stärke des Mediums Spiel, und Fallout 4 nutzt diese Stärke wie lange kein Rollenspiel mehr. Allerdings gibt's gegenwärtig einige Fragezeichen hinter Szenario, Plot und Charakteren – ein bisschen Geduld brauchen wir also noch.