

## Faszination Fallout

# STRAHLUNG, TOD, MUTANTEN WARUM WIR FALLOUT LIEBEN

Seit 1997 gibt es Fallout. In diesen rund 18 Jahren hat es die Serie gerade mal auf drei Hauptteile gebracht – und jeder einzelne ist Kult. Warum eigentlich? Von Martin Deppe

Wie geschmacklos! Da erschafft eine Bande von Entwicklern mit Fallout doch einfach eine Spielsérie, in der der schlimmste aller möglichen Alpträume wahr geworden ist: ein Atomkrieg! Und das noch Üblere daran: Diese Fallout-Spiele machen da auch noch Witze über radioaktive Verseuchung und die Leiden, die damit einhergehen! Während friedensbewegte Ostermarsch-Veteranen noch ent-

rüstet das ergraute Haupt schütteln, schauen wir genauer hin: Was genau macht diese Fallout-Serie nur so faszinierend? Und was muss Fallout 4 unbedingt hinkriegen, um ebenfalls Kult zu werden? Hier die Top 10 der Kult-Komponenten, die selbst einen Atomkrieg und seine Folgen zu einer eigentlich ganz coolen Angelegenheit machen können. Zumindest virtuell. ★

Platz  
10

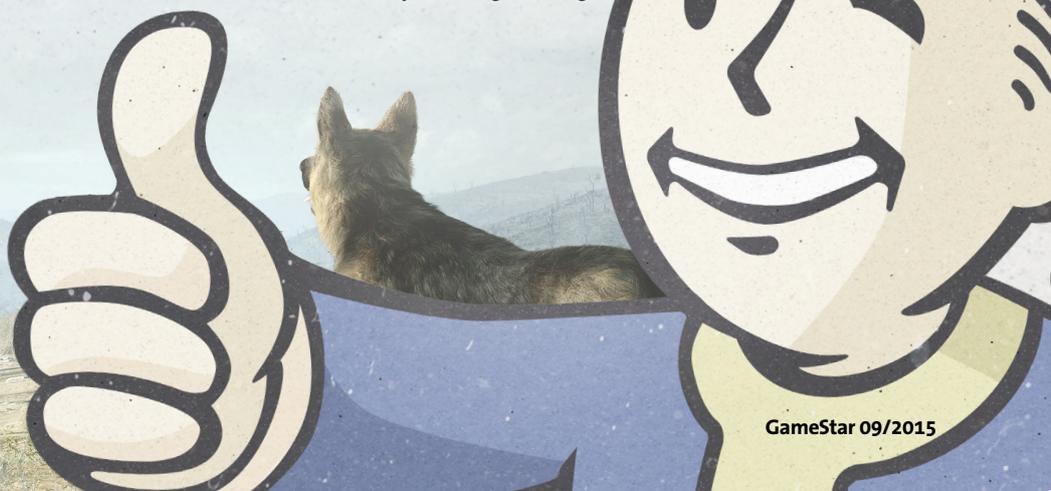
## Auferstanden aus Ruinen

Bei gefühlten 90 Prozent Braunanteil (der Rest ist grau, blutrot oder einfach nur dunkel) ist die Welt von Fallout erst einmal eines: deprimierend. Warum sollen wir das spielen, wenn's doch so schön bunte Alternativen gibt? Ganz einfach: Weil Fallout uns nicht einfach nur Trümmer in kaputten US-Landschaften vor wie Füße kippt, sondern eine postnukleare Welt erschafft, die glaubwürdig ist, sofern wir das beurteilen können, denn allzu viele postnukleare Welten haben wir seit der Abifeier nicht mehr erlebt.

Aber in Fallout erzählt eben jeder Ort eine Geschichte. Nicht nur in den echten Schauplätzen wie dem Kapitol in Fallout 3 oder Chinatown in Fallout 2. Oder in den fiktiven wie der berühmten Siedlung Megaton mit ihrer scharfen Atombombe mittendrin und Vault 101, in dem wir geboren werden und aufwachsen. Nein, auch die Nebenschauplätze wie Läden, eine Achterbahn, ein Museum, eine Bar sind nicht von der Stange, sondern handgefertigt. All diese Orte und ihre Bewohner erzählen eine Geschichte, überall gibt es etwas zu entdecken, zu erbeuten, zu plaudern. Und im Hinterkopf stellen wir uns immer vor, wie es hier wohl vor dem großen Knall ausgesehen hat. Gruselig, aber eben auch erregend-spannend.



Viva New Vegas: Aus der Glitzermetropole ist eine düstere Ruinenstadt geworden. Doch in den verfallenen Bauten warten Geschichten, Schicksale – und jede Menge Aufträge.



Platz  
9

## Mein Freund, der Mutant

Es ist leicht, eklige Mutanten einfach als Kanonenfutter in ein Spiel zu packen. Doch Fallout zeigt von Anfang an ein Herz für die mutierten Wesen, auf die wir treffen. Zumindest für die meisten. Denn wir können mit Unmengen an Charakteren reden, handeln, feilschen, ihnen Aufträge und anschließend Belohnungen abluchsen. Grandios: Wichtige Figuren kriegen schon im allerersten Fallout nicht nur Mimik und Gestik, sondern sogar eine Vollvertonung; im Erscheinungsjahr 1997 eine kleine Sensation.

Aber es kommt nicht nur auf die Technik an: Die Serie schafft es auch, den Figuren eigene Motive und vor allem nachvollziehbare Reaktionen auf unser Handeln einzupflanzen. Vom übervorsichtigen Vault-13-Bewohner über die kettenrauchende Ghul-Dame Greta und den Roboter-Cowboy Victor bis hin zu den unzähligen hässlichen Mutanten: Sie alle agieren mit und reagieren auf uns. Das Interessante dabei: Mit jedem unserer Besuche wirkt so ein Mutant irgendwie weniger hässlich, bis wir nur den Menschen in ihm sehen, ihn schließlich akzeptieren und schätzen lernen. Wir wollen zwar nicht behaupten, dass Fallout als Anti-Rassismus-Kurs taugt ... oder doch, das wollen wir! Und von der Freundschaft zum treuen Hund Dogmeat reden wir erst gar nicht.

The Super Mutant is the next advancement in human evolution. To save the world, we will convert all the worthy individuals. Simple, efficient, glorious.

• So you're making everyone into big, green, ugly mutants to save the world?  
• How are you more advanced?  
• But there's no choice involved.

Schon im ersten Fallout sind wichtige Charaktere wie dieser Supermutant vertont – das war vor 18 Jahren voll modern.

Platz  
8

## Kronkorken

Es ist die wohl coolste Währung der Spielegeschichte: Kronkorken!

Darauf muss man erst mal kommen, vor allem in den USA, dem Land der Plastik-Schraubverschlüsse. Hier bei uns sind Kronkorken ja noch Kult, eine Bierflasche mit Schraubdeckel aus Plastik gilt als Sakrileg.

Denn Kronkorken sind was für die echten Kerle. Wer jemals nachts vorm Campingzelt barfuß in so ein Ding reingetreten ist, weiß Bescheid. Und wer in irgendeinem Fallout 2.000 Kronkorken mit sich rumschleppt, um sich beim nächsten Waffenhändler in Schwarzenegger-Manier einzudecken, der braucht echt breite Schultern. Oder einen hohen Stärke-Wert. Dass wir die Kronkorken auch noch ganz anders einsetzen können, zeigen wir bei Platz 6.



Die Fallout-Waffen waren schon immer Kult. Das riesige Arsenal wird in Fallout 4 (hier im Bild) garantiert nicht schrumpfen, sondern eher wachsen.

Platz  
7

## Waffen! Waffen! Oh, und Waffen!

Das Waffenarsenal von Fallout, besonders von Fallout 3, ist riesig. Nicht nur ein bisschen, sondern so richtig riesig. Allein schon die über 40 Nahkampf-Waffen sprechen Bände, und noch mehr Bände spricht ihre klare Namensgebung wie Board of Education, ein einzigartiges Nagelbrett. Wie gesagt, das sind nur die Nahkampf-Waffen, und dabei haben wir die Faustwaffen wie Schlagringe und Kampfhandschuhe nicht mal mitgezählt.

Dazu kommen zehn Granaten- und Minentypen sowie über 30 konventionelle Kurz- und Langwaffen wie Revolver, Pistolen, MPs, Schrotflinten, Sturm- und Präzisionsgewehre. Konventionelle? Gibt's noch mehr? Allerdings: Rund zwei Dutzend Energiewaffen, vom putzigen Laser-Pistölchen bis zum Alien-Pulverisierer, von der Teslakanone bis zum dreistrahligen Lasergewehr. Dazu 13 schwere, direkte Waffen, die »Big Guns«, wie Flammenwerfer, Minigun oder Gatling Laser. Sowie vier weitere, die einen ordentlichen Feuerball hinterlassen, etwa der Missile Launcher oder seine kleine Schwester Miss Launcher, die wie ein Hinterlader funktioniert.

Und mit ordentlich meinen wir auch ordentlich: Legendär ist der Fat Man, eine Art Nuklearwaffen-Katapult, das eine Mini-Atombombe verschießt. Wem das noch nicht reicht, der nimmt den Experimental MIRV, einen einzigartigen Fat Man, der gleich acht dieser Mini-Nukes verschleudert. Leider nicht sonderlich weit.

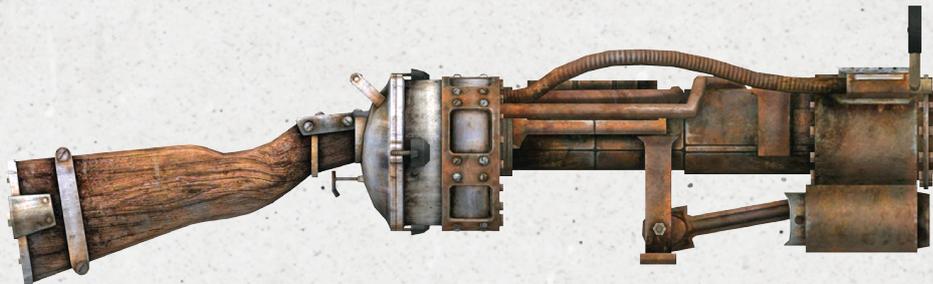


Mit über fünf Kilo Kronkorken, rund 2.000 Stück, hat ein Fan seine Fallout 4-Vorbestellung direkt bei Bethesda bezahlt.

Platz  
6

## Basteln wie MacGyver

Kebab-Flammenschwerter, Rock-It Launcher, Railway Rifle – Wer baut denn so was Abgefahrenes zusammen? Na wir! Denn ein großer Reiz von Fallout ist das Basteln à la MacGyver. Besagtes Flammenschwert namens Shish Kebab zum Beispiel bauen wir aus Rasenmäherklinge, Duschventil, Zündflammdüse und Motorradbremshebe. Alles per Schlauch mit einem Motorradtank verbunden, den wir uns auf den Rücken schnallen. Der Rock-It Launcher besteht aus Feuerwehrschauchspritze, Laubbläser, Staubsauger und einem Konduktor, Beide dengegn wir an einer Werkbank zusammen, die Baupläne vorausgesetzt. Sogar die bereits erwähnten Kronkorken lassen sich



nicht nur als Währungs-, sondern auch als Tötungsmittel einsetzen, nach der Formel: 10 Kronkorken + 1 Lunchbox + 1 Cherrybomb-Feuerwerkskörper + 1 Sensormodul = 1 Kronkorken-Mine. Es sind nicht sonderlich viele Waffen, die wir selber basteln können, aber sie tragen viel zur Endzeit-Atmosphäre bei. Hoffentlich gibt's in Fallout 4 noch deutlich mehr davon!

Die Railway Rifle verschießt Gleisnägel und besteht aus einer Krücke, einer Fissionsbatterie, einem Dampfkochof und einem Dampfaggregat.

Platz  
5

## Eldorado für Jäger und Sammler



Material im Überfluss? Nicht in der Endzeit, nicht in Fallout!

So brachial das Waffenarsenal auch ist, immer wieder kommen wir in Fallout in Situationen, wo wir zwar 200 Schuss für unsere lausige 10mm-Pistole haben, aber für unseren just erbeuteten Fat Man keine einzige Mini-Atombombe. Und schon wird bei Fallout jedes Rüstungsteilchen, jede Patrone, jeder Schluck Wasser wertvoll wie nie. Statt wie Duke Nukem aus allen Rohren zu feuern, überlegen wir uns sehr, sehr genau, ob wir die drei Schuss für unser Präzisionsgewehr nicht lieber sparen und stattdessen in den Nahkampf gehen. Aber bloß nicht mit dem Döner-Schwert, das braucht ja Benzin!

Dieses »Alles ist knapp!«-Prinzip ist nicht nur realistisch, sondern belohnt auch cleveres Ausschachten oder Reparieren noch des letzten Beutestücks. Da wird aus drei fast kaputten Magnums eben eine nur halb kaputte, und wir sind unendlich froh darüber. Auch wenn wir bei jedem Schuss beten, dass uns kein Rohrkrepiierer in den Händen explodiert.

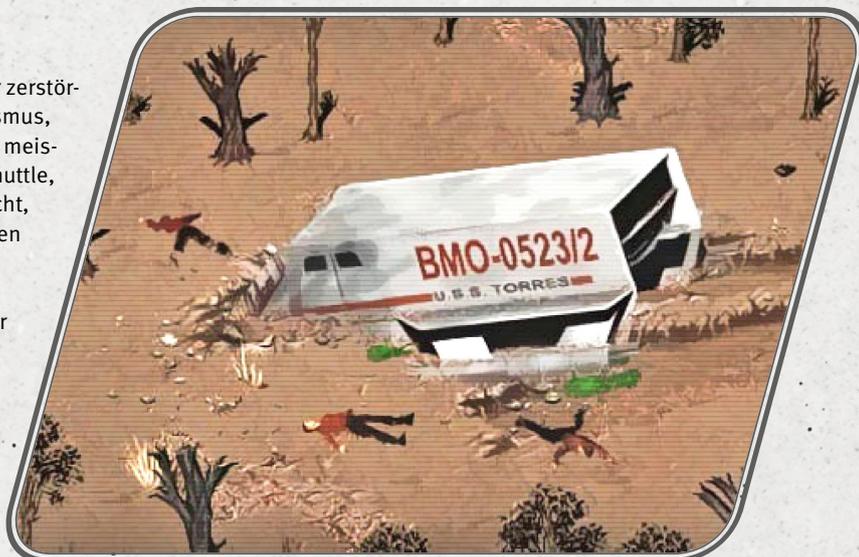
Platz  
4

## Schwarzer Humor

Humor ist, wenn man trotzdem lacht: In der zerstörten, verseuchten Fallout-Welt helfen nur Zynismus, Sarkasmus, jede Menge schwarzer Humor und Easter-Eggs, meistens aus Filmen: Da finden wir ein abgestürztes Star-Trek-Shuttle, stoßen auf König Artus, der seine Heilige Handgranate sucht, sowie auf zwei Skelette namens Owen und Beru – so heißen Luke Skywalkers Onkel und Tante.

Aber auch jenseits der Filmzitate können wir Quatsch anstellen und zum Beispiel die Ortschaft Modoc mit einer Plumpsklo-Explosion begraben. Immer wieder flimmern Werbefiguren aus den Fünfzigerjahren über halbkaputte Fernseher, rauschen aus Radios, starren von Plakaten und Bannern.

Sie wirken so naiv wie die echten Schulungsfilme aus den Fünfzigern mit ihren US-Schulkindern, die geordnet unter die Tische huschen, um dem Atomschlag zu entgehen. »Duck and Cover!«, wie es ein Film immer wieder eintrichtert, reicht dann ja auch völlig aus. Und im Freien hilft offenbar eine Zeitung über dem Kopf:



Die Serie wimmelt nur so von Anspielungen und Zitaten. Hier in Fallout 2 hatte ein Star-Trek-Außenteam offensichtlich Pech.

# Platz 3

## Eine Frage des Charakters

Von Anfang an punktet die Fallout-Reihe mit einem ausgefeilten Charaktersystem, das seinesgleichen sucht. Legitär sind die zahlreichen Perks, also Spezialfähigkeiten. Allein schon im ersten Fallout gibt's 53. Wenn wir zum Beispiel »Mysterious Stranger« wählen, wird in Zufallsgefechten vielleicht einer der Gegner zu unserem Verbündeten. Diese Perks erlauben eine enorme Bandbreite, uns einen maßgeschneiderten Charakter zu bauen. Elite-Scharfschütze, lautloser Nahkämpfer, geschickter Dieb, getarnter Scout, cleverer Händler und Diplomat: Alles ist möglich.

Fallout 3 schließlich treibt das Skillssystem auf die Spitze. Schon als Kleinkind im Vault prägen uns die ersten Erlebnisse, als Jugendlicher schlagen wir uns auf die Seite der Aufseher-Tochter oder schließen uns einigen Halbstarcken an. Unser Charakter lässt sich extrem anpassen, mit Perks werden wir zum Beispiel zum »Ladykiller«, was uns nicht nur neue Gesprächsoptionen freischaufelt, sondern uns in Gefechten gegen weibliche Gegner einen Bonus beschert (die Gegenstück-Spezialfähigkeit »Schwarze Witwe« wirkt andersrum).



Charakterbaukasten: Das Skillssystem mit seinen coolen Perks (die in Fallout 2 noch Traits hießen) erlaubt zig Spielweisen.



Das V.A.T.S.-Kampfsystem kombiniert Echtzeit-Action mit Rundentaktik. Das Beste daran: Wir können selber entscheiden, wie wir vorgehen.

# Platz 2

## Das brillante V.A.T.S.-Kampfsystem

Wofür wir die Fallout-Serie mal richtig fest in den Arm nehmen wollen, ist ihr tolles Kampfsystem. Das ist 1997, beim ersten Fallout, noch ein Rundenystem mit Aktionspunkte-Verbraten. In Fallout 2 (und dem eher schwachen Fallout Tactics) kämpfen wir fast genauso. Der Clou: Wir können in einem speziellen Zielbildschirm einzelne Körperteile des Gegners anvisieren, bis hin zu den Augen. Dieses rundenbasierte Kampfsystem ist 1999, mitten im Echtzeitstrategie-Taumel, keine Selbstverständlichkeit!

Zum Glück hält auch Fallout 3 an einem ähnlichen System fest: Mit dem coolen Vault-Tec Assisted Targeting System, kurz V.A.T.S., dürfen wir die Echtzeitkämpfe in Rundengefechte einfrieren. Der Gegner wird wie in einem Zielfernrohr herangezogen, wir können Körperteile anvisieren. Oder seine Waffe, was zu spaßigen Effekten führen kann. Für jede Trefferzone wird eine Trefferwahrscheinlichkeit eingeblendet sowie der potenzielle Schaden.

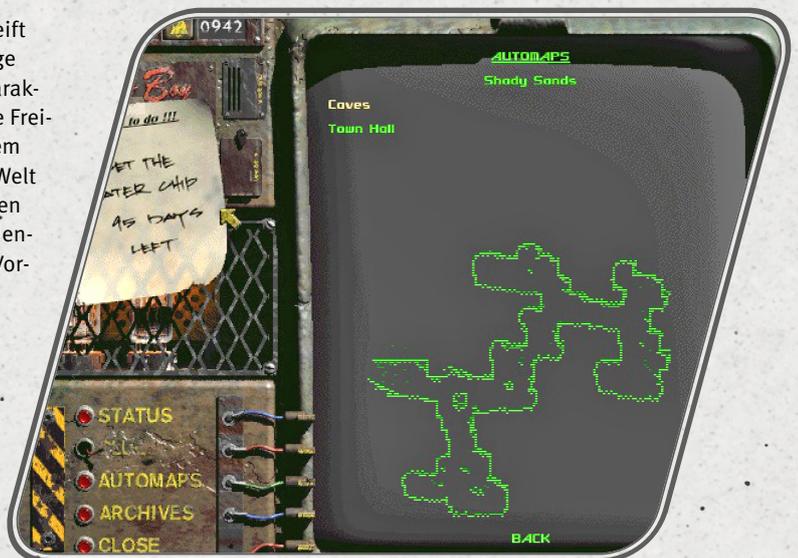
Und schon geht das Taktieren los: Lieber einen schwierigen Kopfschuss versuchen, oder doch auf die Arme zielen, damit der Feind selber an Treffgenauigkeit einbüßt? Oder auf die Beine, was ihn verlangsamt? Bei Feuerameisen kann auch ein Treffer auf die wippenden Fühler unser Leben retten, bei Robotern sind die Antennen verheerende Ziele. Dramatische Kamerafahrten sowie Zeitlupeneffekte (auch beim Sound!) runden das durchdesignte Kampfsystem ab.

# Platz 1

## Spielen, wie ich es mag

Kampfsystem, Dialoge, Skills, Perks, in Fallout greift alles perfekt ineinander. Es gibt nicht nur eine richtige Spielweise. Wir entscheiden selber, welche Richtung unser Charakter einschlägt. Und damit meinen wir nicht nur die geografische Freiheit, wie man sie etwa aus Open-World-Titeln wie GTA 5 (von dem Fallout 4 inspiriert wurde) kennt. Unser Held kann die kaputte Welt ein bisschen heiler machen oder zum egoistischen Unsympathen werden. Wer im ersten Fallout in Necropolis den spielentscheidenden Wasserchip einfach an sich reißt, nimmt in Kauf, dass die Vorbesitzer jämmerlich verdursten. In Fallout 2 können wir unsere (dösen) KI-Begleiter zum Beispiel in die Sklaverei verkaufen.

Immer wieder prallen wir auf Widersprüche und Dilemmas: »Eigentlich müsste ich den Kerl jetzt ja umbringen; um die dicke Belohnung zu kassieren, aber er ist doch sooo nett!« Etwa dann, als uns Fallout 3 auf einen umgerüsteten Flugzeugträger schickt, um einige Rassisten umzulegen. Aber die haben auf dem Schiff eine neue Mini-Weltordnung geschaffen, die uns verdammt sympathisch scheint. Und das sollen diese Rassisten sein? Es sind auch diese Aufgaben voller Widersprüche, Entscheidungen, Wendungen und teils drastischen Auswirkungen, die Fallout so herausragend machen. Wollen wir hoffen, das Teil 4 diese Tradition fortsetzt!



Bereits das erste Fallout ließ uns viel spielerische Freiheit. Unsere einzige Vorgabe: binnen 150 Tagen den Wasserchip besorgen (egal wie!), ohne den die Bewohner von Vault 13 verdursten.