

Wir beharken einen Wachroboter, der beim Dauerfeuer irgendwann überhitzt und abkühlen muss.

Fallout 4

# EIN HEIKLER DEAL

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Bethesda** Termin: **10.11.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **55 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Fazit-Video

**Fallout 4 liefert genau das, was wir erwartet haben. Allerdings weniger davon als seine Vorgänger.**

Von Michael Graf

Bevor Sie unseren Test zu Fallout 4 lesen, unterschreiben Sie bitte hier \_\_\_\_\_ und hier \_\_\_\_\_ und dann noch dreimal mit dem Blut eines bei Neumond geschlachteten Brahmin-Kalbs auf der Rückseite des Hefts. Herzlichen Glückwunsch, Sie haben den Bethesda-Deal abgeschlossen! Wer nämlich ein Rollenspiel der Fallout- und Elder-Scrolls-Entwickler anfasst, der muss wissen, worauf er sich einlässt. Ich habe den

Bethesda-Deal vor 13 Jahren abgeschlossen, bei Morrowind, dessen Welt mich vom ersten Schritt an faszinierte. Ich lief durch Städte, schwamm durch Meere, stieg auf Berge und hinab in Ruinen. Ich atmete Freiheit. Der Preis dafür waren eine Story, die man auf ein halbwüchsiges Meerschweinchen tätowieren könnte, Charaktere mit der Ausstrahlung löchriger Häkelpuppen, eine bundespräsidentensteife Inszenierung sowie eine generelle Ruppigkeit, eine Neigung zu Glitches, Ecken, Kanten und KI-Kapriolen.

Und so war es danach bei Oblivion und danach bei Fallout 3 und danach bei Skyrim (Fallout: New Vegas klammere ich mal aus, das war ja nicht von Bethesda). Welt grandi-

os, Story so lala, Ecken und Kanten überall. Nun also Fallout 4. Und ja, auch das Endzeit-Abenteuer ist ein typisches Bethesda-Rollen-

## Download-Pflicht

Fallout 4 möchte auf Steam aktiviert werden. So weit, so unspektakulär. Doch selbst wer das Spiel im Laden kauft, muss noch Daten herunterladen – und zwar deutlich mehr als den 500 Megabyte großen Day-One-Patch. Es sind über 20 GByte, die sich noch durch Ihre Leitung pressen müssen, bis Sie dann Fallout 4 endlich spielen können.



Mit Powerrüstung und Gatling-Laser durchsieben wir eine Todeskralle.



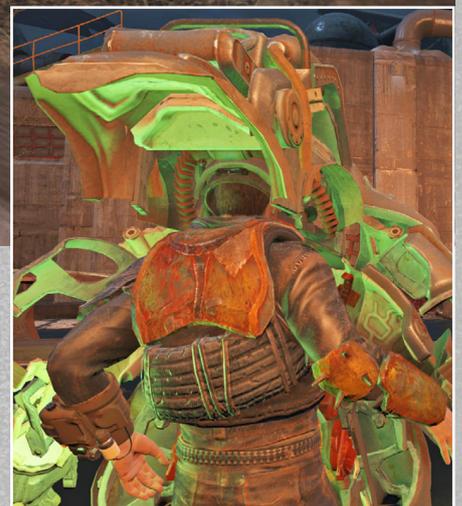
Schon kurz nach Spielbeginn bekommen wir einen Kampfanzug samt Minigun.



spiel. Es hat seine Glitches und KI-Aussetzer, seine erzählerische Unbeholfenheit und seine wüstenflusstrockenen Dialoge. Und es hat ein paar Schwächen, die ich so nicht erwartet hätte. Wer jedoch die Bereitschaft mitbringt, in eine Welt einzutauchen, die nicht ständig mit durchkomponierten Geschichten um sich schießt; wer die Bereitschaft mitbringt, sich auf eine Parallelwelt, auf ihre Atmosphäre einzulassen – der kann Fallout 4 heute noch genauso lieben wie ich damals Morrowind.

#### Das nicht so öde Ödland

Fallout 4 ist kein The Witcher 3 und kein Dragon Age: Inquisition, das Endzeit-Rollenspiel kitzelt andere Spaßnerven als die Konkurrenz. The Witcher 3 lebt maßgeblich von seinen tollen Haupt- und Nebengeschichten und seinem coolen Helden, Dragon Age von seiner Inszenierung und denkwürdigen Nebencharakteren (Ja, die gibt's sogar in Inqui-



Die Powerrüstung können wir in der Werkstatt aufrüsten (links) und dann einfach einsteigen.

sition, siehe Sera!). Fallout 4 lebt von seiner Welt. Die ist grafisch nicht mal umwerfend (abgesehen von der schicken Beleuchtung), macht das mit ihrer Stimmung aber wett. Denn das atomar verwüstete Boston samt Umland sieht so aus, wie ein atomar verwüstetes Amerika auszusehen hat. Boston selbst wirkt zwar weniger markant als Washington aus Fallout 3 oder die schillernde Casinostadt aus New Vegas, dennoch gibt's auch hier viele Besonderheiten. Etwa die

historischen Bauten entlang des Freedom Trails, der wichtige Schauplätze des amerikanischen Unabhängigkeitskriegs verbindet – und am Ende zu einer Überraschung führt. Und natürlich macht's auch ohne Touribrille großen Spaß, die von Supermutanten und Banditen besetzten Ruinen sowie die umliegenden Orte zu erforschen.

Und davon gibt's sehr viele. Boston mit seinen zerbröckelnden Wolkenkratzern, rostenden Hafenanlagen und durchlöchernten



Die Stählerne Bruderschaft in ihrem riesigen Zeppelin bekämpft das Institut.



Die Untergrundorganisation Railroad hilft den Maschinenmenschen bei der Flucht.

Autobahnbrücken thront zwar im Zentrum der Karte, drum herum liegen jedoch noch allerlei weitere Schauplätze, von den Hügeln im Norden über die Küstendörfer im Westen und die Armeestützpunkte im Osten bis zum »Leuchtenden Meer«, der lebensfeindlichen Strahlenwüste im Süden. Das macht das Ödland von Fallout 4 landschaftlich abwechslungsreicher und damit einladender als

von Fallout 3. Denn natürlich gibt es Bethesda-typisch überall Fabriken, Kirchen und Bunker, die dringend erforscht werden wollen. Schön auch, dass Boston – im Gegensatz zu New Vegas – nicht von einer Mauer umschlossen und in von Ladepausen getrennte Viertel zerhackt ist. Ich kann ohne Warterei durch die europäisch angehauchten Gassen und hinaus ins Ödland joggen.

Auch einige Bauten darf ich übergangslos betreten – bei den meisten muss ich aber wie gehabt auf einen Ladebildschirm starten. Eine klassische Limitierung der Engine, auch das gehört zum Bethesda-Deal. Denn es kann nerven, weil die Ladepausen ohne SSD schon mal eine Minute dauern können.

Die Gesamtgröße der Welt und die Anzahl der Schauplätze entspricht gefühlt Fallout 3, nachmessen lässt sich das jedoch kaum. Einige Spieler wollen herausgefunden haben, dass Boston samt Umland rund 77 Quadratkilometer umfasst, das wäre immerhin die doppelte Skyrim-Größe. Bethesda selbst schweigt bei Umfangsfragen beharrlich. Vielleicht, weil die Fallout-4-Welt eben doch nicht ganz so riesig ist wie die von The Witcher 3 – aber mal ehrlich: Wen kümmern schnöde Zahlen? Wichtig ist doch, dass es in Fallout 4 viel zu entdecken und zu erleben gibt! Und ja, das gibt es!

### Die Welt ist die Story

Die besten Geschichten von Fallout 4 sind dennoch diejenigen, die es nicht direkt erzählt, zumindest nicht im Rahmen klassischer Dialogen und Missionen. Stattdessen stöbere ich einfach durch die Welt und stolpere über interessante Orte, deren Hintergründe ich erfahren möchte. Zum Beispiel steht an der Küste ein Leuchtturm, der leuchtet – und ich will wissen, wie das geht, so ohne Storm. Oder ich finde in einem Dörfchen die Leichen von Abenteurern, die einen Schatz gesucht haben. Den muss ich haben! Oder ich beobachte ein ehemaliges Irrenhaus, das von bewaffneten Söldnern beschützt wird. Was birgt sich da drin? Oder ich diene dem Roboterkapitän eines historischen Segelschiffs. Oder, oder, oder. Die Geschichten verdienen keine Literaturpreise, sind dafür häufig skurril, witzig oder die Startpunkte von Quests. Und ja, ich finde es enorm Spaß, das Ödland danach umzugraben. Zumal am Rande immer wieder schöne Details warten. Beispielsweise hacke ich in einem Versuchsreaktor die



Die Perks sind nun übersichtlich als animiertes »Poster« angeordnet. Unser Lieblingstalent: Der mysteriöse Fremde (rechts) taucht gelegentlich aus dem Nichts auf, um Feinden den Rest zu geben.



Die Minutemen-Miliz will das Ödland schützen, muss aber erst mal aufgebaut werden.

Computer und finde heraus, dass die Forscher in E-Mails eine Art Dungeons & Dragons gespielt habe (»Ich zücke meine Schatzenklinge...«). »Environmental Storytelling« nennt das der Fachmann, und es klappt in Fallout 4 hervorragend!

Klar, da gibt es weder poetische Dialoge noch Filmbombast – sondern einfach Geschichtchen, mit denen Fallout 4 seine großartige Atmosphäre und seinen traditionell morbiden Humor unterfüttert. Noch dazu stoße ich regelmäßig auf witzige Charaktere. Zum Beispiel den Fleischfabrikanten, der seinen Konserven eine ... Geheimzutat beimischt, oder den Killerdroiden, der zum Waffenhändler umgeschult hat und als Frau angesprochen werden möchte. Außerdem stolpere ich regelmäßig über Zufallsbegegnungen, zum Beispiel mit einem verletzten Ghul-Hund, dem ich helfen und sogar einen Namen geben darf. Dafür gibt es zwei Optionen: »Sparky« ... und »Arschgesicht«! Ja, Fallout 4 bietet viel Witz und viel Skurriles – aber weniger als seine Vorgänger. Vor allem bei den Fraktionen regiert der Standard, zumal größere Siedlungen dünner gesät sind als in Fallout 3: Da wäre das ins Bostoner Baseballstadion gezimerte Diamond City, das von Ghulen und Gangstern bewohnte Goodneighbour, noch einige verstreute Gruppierungen sowie einen coolen Schauplatz, den ich lieber verschweige. Das war's. Und mit Ausnahme von Letzterem fallen diese Gruppierungen eben längst nicht so skurril aus wie etwa die Atombomben-Anbeterstadt Megaton in Fallout 3 oder das von drei schrägen Gangs (Ich sage nur: Kannibalen!) beherrschte New Vegas. Klar, die Städtchen von Fallout 4 sind stimmungsvoll, ihre Geschichten aber wenig bemerkenswert. Früher gab's mehr Freaks. Und selbst die Geschichten, die Fallout 4 zu bieten hat, muss ich erst finden. Die Story führt mich nicht dorthin.

#### Wer bin ich eigentlich?

Ah, die Story, die alte Achillesferse aller Bethesda-Rollenspiele. Diesmal beginnt Fall-

## Bugs, Glitches und peinliche Pausen

Hat Fallout 4 Bugs? Haben die Bostoner 1773 versucht, den Atlantik in die weltgrößte Teetasse zu verwandeln? Ja, natürlich! Bugs gehören zu Bethesda-Spielen, das mag ihrer Größe geschuldet sein. Die gute Nachricht: Von üblen Kloppern wie den rückwärts fliegenden Drachen aus Skyrim bleibt Fallout 4 verschont. Die schlechte Nachricht: Probleme gibt es dennoch, von Grafikfehlern bis hin zu KI-Aussetzern: Regelmäßig bleiben Gegner einfach hängen oder irren in der Gegend herum. Das lässt sich in den Kämpfen ausnutzen. Die KI-Begleiter wiederum verschwinden manchmal minutenlang. Dialoge hängen gelegentlich sekundenlang fest, regelmäßig bewegen Charaktere ihre Lippen beim Sprechen falsch oder überhaupt nicht. All das sind kleinere Ärgernisse, die in der Summe dennoch nerven – und zwar auf allen Plattformen. Deshalb werfen wir Fallout 4 um einen Punkt ab. Immerhin haben wir im Test nur einen Absturz erlebt; auch von Plotstoppn blieben wir verschont. Zwar wollte einmal ein wichtiger Storydialog partout nicht weiterlaufen, funktionierte nach dem Laden des letzten Autosaves dann aber doch.



In den Dialogen klaffen oft seltsame Pausen.

out schon vor dem Atomkrieg. Nach der Geschlechterwahl und dem fummeligen, aber optionsreichen Zurechtziehen der Gesichtszüge vor dem Badezimmerspiegel erlebe ich als Familienvater oder -mutter mit Baby Shaun und Robo-Butler Codsworth die letzten Minuten vor dem Bombenhagel. Kleine Enttäuschung: Auch wenn die deutsche Vertonung durchweg gelungen ist, kann Codsworth in der hiesigen Version keine Spielernamen aussprechen, dabei habe ich meinen Helden extra »Michael« genannt! In der englischen Fassung hat Bethesda der Blechkugel einen ordentlichen Namenswortschatz

mitgegeben – schade. Insgesamt ist der Einstieg zwar besser als das lahme Amnesie-Blabla von Fallout: New Vegas, erscheint aber gehetzt: Nach ein paar Gesprächsfetzen schrillen auch schon die Sirenen. Beziehungen entstehen da nicht wirklich. Der Beginn von Fallout 3, in dem ich im Bunker aufwache, führt besser in die Welt ein und lässt mehr Identifikation mit dem Helden zu. Nun gut, Details. Ich flüchte in den Bunker und komme 200 Jahre später wieder raus, in eine zerstörte Welt. Was dazwischen geschieht, verrate ich nicht. Sagen wir einfach, dass mein Held einen sehr persönlichen



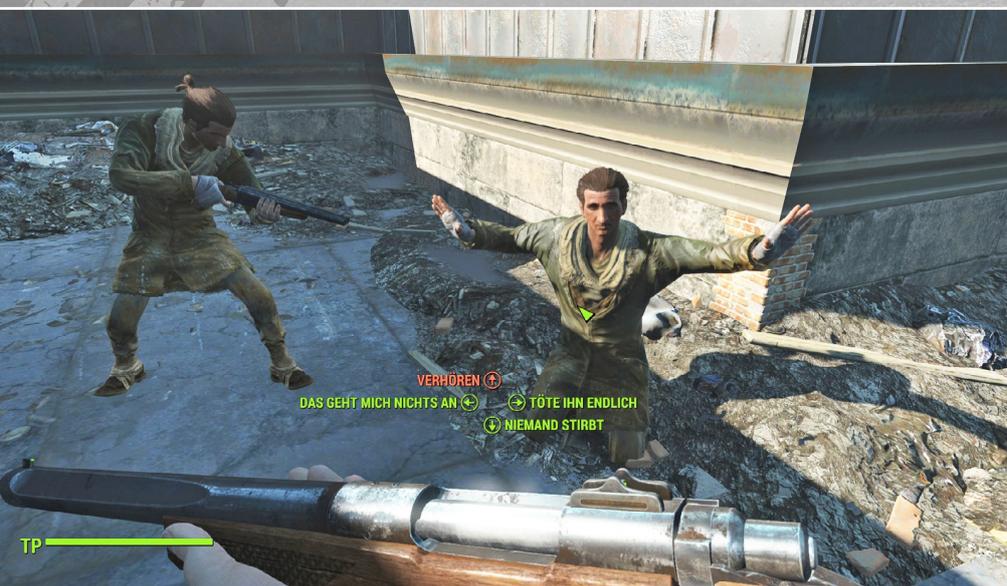
Die Synths sind künstliche Menschen des Instituts, hier treffen wir eine Armee früher Prototypen.

## Englisch vs. Deutsch

Fallout 4 lässt sich nicht nur auf Deutsch, sondern auch im englischen Original und in anderen Sprachen spielen. Die Umstellung ist zunächst keine Hexerei: Wir suchen Fallout 4 in der Steam-Bibliothek, wählen es per Rechtsklick an, klicken auf Einstellungen. Dann einfach unter dem Reiter »Sprachen« die Vorliebe auswählen. Einen Haken hat die Sache aber: Untertitel und Audiospur lassen sich gegenwärtig nicht getrennt ändern. Nicht offiziell zumindest. Wer englische Sprachausgabe mit deutschen Texten will, muss tricksen: Man stellt die Sprache auf Englisch, geht ins Data-Verzeichnis von Fallout 4, kopiert die Datei »voices.bsa« in ein anderes Verzeichnis. Dann stellt man das Spiel wieder auf Deutsch, wartet den Download ab, geht erneut in den Data-Ordner und löscht dort »voices\_de.bsa«. Im Anschluss die gesicherte »voices.bsa« in »voices\_de.bsa« umbenennen und zurück in den Fallout-Ordner damit. So kriegt man deutsche Texte und englische Sprache. Generell gibt es beim Sprachwechsel noch ein paar Macken. Legendäre Gegenstände behalten zum Beispiel die Sprache bei, in der sie generiert werden. Wenn man ein »deutsches« Item findet und dann auf Englisch umstellt, behält der Gegenstand dennoch seine deutsche Beschreibung. Wir empfehlen daher, sich vor dem ersten Spielstart für eine Sprache zu entscheiden und dann loszulegen.



Robo-Butler Codsworth kann in der englischen Version 1.000 Spielernamen ansprechen, von »Michael« bis »Sexy«. In der deutschen geht das leider nicht.



Diese Zwillinge betuern, der jeweils andere sei der Roboter-Klon. Wem glauben wir?



Das Schießen aus der Hüfte fühlt sich deutlich besser an als in den Vorgängern, ist aber ungenau.

Grund dafür hat, durchs Ödland zu ziehen. Einen Grund, der später sogar zu einem netten Story-Twist führt. Dass ein männlicher Charakter – laut Story Militärveteran – als bewaffneter Erkunder mehr Sinn ergibt als ein weiblicher – die Ehefrau hat Jura studiert – sei mal dahingestellt. Kann ja auch sein, dass mein Bild von Jurastudentinnen des Jahres 2077 nicht ganz stimmt.

Immerhin hat mein Held nun deutlich mehr Charakter. Weil er spricht! Erstmals hat Bethesda Frau und Mann eine (gute!) deutsche Sprecherstimme verpasst, was zur Atmosphäre beiträgt. Besonders, weil ich in vielen Dialogen eben nicht nur nett sein kann, sondern auch ekelig oder sarkastisch. Beispielsweise, wenn ein Bauer beklagt, dass seine Tochter von Banditen getötet wurde, und ich ausspucken kann: »Sie hat es verdient.« An der verkürzten Dialogoptionen lässt sich zwar nicht immer genau ablesen, was mein Charakter sagen wird, wohl aber seine Tonalität. Auf den Verlauf von Quests wirkt sich das selten aus, aber es passt super zur zynischen Grundstimmung! Nervig ist, dass Dialoge jetzt auch schon be-

ginnen können, wenn ich neben einem anderen Charakter stehe. Die Gesprächsoptionen werden jedoch nur eingeblendet, wenn ich denjenigen anschau, sodass ich gar nicht gleich merke, dass das Gespräch schon läuft. Zudem haken die Plaudereien gelegentlich, manchmal klaffen sekundenlange Pausen zwischen Sätzen, selten ist mal ein Sprachsamples zu lang und wird vom nächsten Satz unterbrochen, und auch die Lippensynchronität lässt schwer zu wünschen übrig – gelegentlich bewegen Figuren beim Sprechen nicht mal den Mund. Die typischen Bethesda-Haken eben.

### Vier Fraktionen für ein Halleluja

Die Story durchläuft mal packende, mal langweilige Phasen. Generell spannend ist das Grundthema: Es geht um Freiheit. Genauer: um die Freiheit von künstlichen Menschen, die vom geheimnisvollen »Institut« gebaut werden, einer Gruppe Hightech-Forscher, neben denen der Roboterkonzern RoBCo aus den Vorgängern wie ein Haufen Jungs mit Kosmos-Technikbaukästen aussieht. Dieses Institut setzt die Androiden für allerlei Arbeiten ein, erlaubt ihnen aber kein selbstbestimmtes Leben. Viele der Androiden wünschen sich die Freiheit – aber sollte man Maschinen denn befreien? Und wenn die auch noch so aussehen wie echte Menschen, wem kann ich dann noch trauen? Wer »Blade Runner« hat, der weiß, dass sich daraus grandiose Geschichten spinnen ließen. Fallout 4 schöpft dieses Potenzial jedoch nicht aus, die Suche nach verdeckten Roboteragenten etwa spielt kaum eine Rolle. Und knifflige Entscheidungen muss ich allenfalls bei der Fraktionswahl treffen.

Es gibt in Fallout 4 nämlich insgesamt vier Parteien, mit denen ich zusammenarbeiten kann. Die Untergrundorganisation »Railroad« unterstützt Androiden bei der Flucht. Soll ich da mitmischen? Oder schließe ich mich der altbekannten Stählernen Bruderschaft an, die mit religiösem Eifer nach Hochtechnologie jagt und das Institut samt seiner künstlichen Menschen vernichten



Diamond City ist das Herz der Spielwelt und wurde in einem alten Baseball-Stadium errichtet.

will? Das liegt durchaus in ihrer Macht, die Bruderschaft ist kein geschwächter Rekrutenhaufen mehr wie in Fallout 3, sondern wieder bestens organisiert und ausgerüstet, eine Militärmacht wie in den alten Fallouts. Die dritte Fraktion im Bunde sind die »Minutemen«, gewissermaßen meine eigene Miliz, die mich schon kurz nach Beginn des Spiels als Anführer aufnimmt. Diese Bürgerwehr muss ich dann allerdings erstmal aufbauen, indem ich Siedlungen errichte. Das ist ein neues Spielelement von Fallout 4, dazu gleich mehr. Die Minutemen wollen im Ödland für Sicherheit sorgen und die einfachen Bürger schützen. Wenn's sein muss, auch vor den anderen Fraktionen.

Und die vierte Fraktion – nun, zu der sage ich lieber nicht so viel. Wirklich originell ist zwar nur diese Gruppierung, insgesamt bildet Fallout 4 aber ein spannendes Meinungsspektrum ab. Ich kann übrigens auch erst mal für alle vier Banden arbeiten, Fallout 4 warnt mich deutlich, bevor ich mich im Verlauf der Story mit einer davon anfeinde. Blöd nur, dass dann die vier Story-Enden (eines für jede Fraktion) unspektakulär ausfallen. Es gibt eine vorgefertigte Schlussequenz, die keine meiner Entscheidungen aufgreift. Auf der Zielgeraden wirkt die Erzählung außerdem gehetzt, Fallout 4 wischt wichtige Wendungen mit einem Handstreich

beiseite. Aber ach, die Story. Hatte ich den Bethesda-Deal erwähnt?

### Mal klug, mal dumm

Gut, das klingt jetzt langweiliger, als es ist, hin und wieder setzt Fallout 4 nämlich durchaus erzählerische Duftmarken. Etwa, wenn ich ins Grübeln gerate, ob ich wirklich die Railroad unterstützen soll. Die Untergrundhelfer löschen nämlich das Gedächtnis befreiter Androiden, woraufhin die sich ein neues Leben aufbauen können oder dank ihrer körperlichen Überlegenheit zu Banditenbossen werden. Ist freier Wille für Maschinen vielleicht doch nicht so duftig? Auch die Inszenierung entfaltet einige Höhepunkte. Zum Beispiel bei meinem ersten Zusammentreffen mit der Stählernen Bruderschaft in ihrem riesigen Zeppelin. Wer mit den Fanatikern zusammenarbeitet, freut sich in späteren Missionen zudem über das Wiedersehen mit einem alten Bekannten aus Fallout 3. Hin und wieder steht sich Fallout 4 bei der Inszenierung aber auch selbst im Weg. Kurz vor Schluss kann es passieren, dass ich aus einem Vehikel heraus ein nicht ganz unspektakuläres Ereignis beobachten kann – oder zumindest könnte, wenn selbiges Fortbewegungsmittel nicht genau in diesem Moment herumschlingern würde wie ein besoffener Eiskunstläufer. Blöd.



Mit Begleitern wie der Journalistin Piper (links), können wir eine Romanze beginnen. Das führt aber nur zum kurzfristigen Erfahrungsbonus, wenn wir in Pipers Nähe in einem Bett schlafen.



Heiko Klinge  
@HeikosKlinge



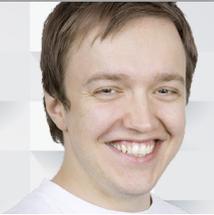
Für mich muss ein Rollenspiel vor allem gute Geschichten erzählen. Trotzdem oder gerade deswegen kann ich in Fallout 4 genauso versinken wie in The Witcher 3. Denn während Letzteres fantastische Abenteuer für mich schreibt, schreibe ich meine fantastischen Abenteuer in Fallout 4 eben selbst. Etwa das eine Mal, als ich mich eigentlich an den Raider-Anführer ranschleichen wollte, ihn dann aber aus Versehen per Kettenexplosion in die Luft jagte, was natürlich dessen komplette Bande an meine Fersen heftete und zu einem wilden Rückzugsgefecht führte. Oder als ich es nicht übers Herz brachte, ein Kinderzimmer meiner Siedlung für Crafting-Materialien zu zerlegen, sondern es stattdessen liebevoll dekorierte – einfach in der Hoffnung, dass ich hier irgendwann einmal ein Kind einquartieren kann. Ob das geht? Keine Ahnung, Fallout 4 lässt bewusst vieles im Unklaren. Es will entdeckt werden. Und genau das macht es für mich auch so faszinierend.

Ja, in Sachen Storytelling, Questdesign und Technik spielt The Witcher 3 tatsächlich eine Liga höher. Dafür konnte ich mich in noch keinem anderen Rollenspiel so frei entfalten und als Charakter definieren wie in Fallout 4. Es erzählt nicht seine Geschichte, sondern meine. Und wenn diese Geschichte beinhaltet, dass ich beim Anglegen meines eigenen Gartens wegen der fummeligen Steuerung allein 15 Minuten mit dem Bau des Gartenzauns verbracht habe, dann kann man natürlich die Bedienung kritisieren. Oder sich fragen, warum ich diesen Gartenzaun ums Verrecken perfekt hinkommen wollte, obwohl es spielerisch keinerlei Relevanz hat. Denn wenn ein Spiel es schafft, mich so lange zu einer eigentlich vollkommen sinnlosen Beschäftigung zu motivieren, dann muss es bei allen Schwächen etwas ganz Besonderes sein.

Höhepunkte sind allerdings dünn gesät, meist servieren die Haupt- und Fraktionsmissionen Aufgabenstandard à la »Töte alle Gegner« oder »Hole dieses oder jenes«. Vor allem bei den Minutemen jagt eine uninspirierte Reißbrett-Quest die nächste. Schon klar, das macht The Witcher 3 auch nicht anders, aber das Hexer-Abenteuer strickt wenigstens nette Geschichten drumherum. Das gelingt Fallout 4 nicht immer, zumal es kaum interessante Charaktere gibt. Fast alle Figuren bleiben blass. Mit einer prominenten Ausnahme gibt es kaum besondere Aufgaben oder Schauplätze. Der Bethesda-Deal eben. Für eine Handvoll Kronkorken (also Geld) und Erfahrungspunkte bieten zudem alle Fraktionen langweilige, zufallsgenerierte Mini-Quests an. Da soll ich dann irgendwen umbringen, mit irgendwem sprechen oder irgendwas holen oder irgendwo hin-

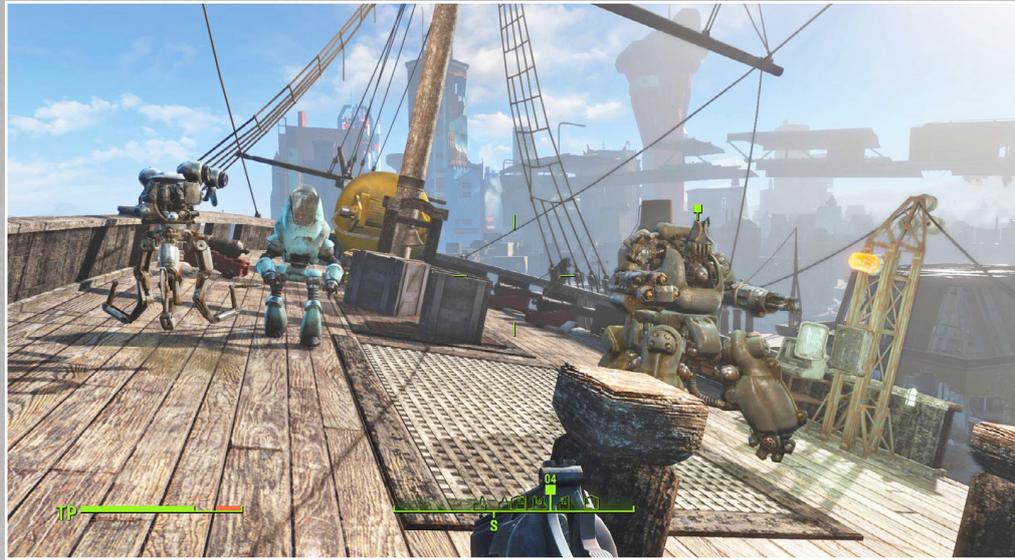


Jochen Redinger  
@JochenRedinger



Für Fallout 4 schlagen zwei Herzen in meiner Brust. Das eine meckert etwas leiser über die altbackene Grafik, Perks, die ich vermisste, die wieder mal ziemlich lahme Hauptgeschichte und (viel lauter) über die katastrophal nervtötende Menüführung auf dem PC. Aber zumindest eine Sache habe ich nicht anders erwartet: Die Story fesselt mich trotz eingehämmertes Dringlichkeit kein Stück, im Gegenteil. Sobald der Einstieg vorbei ist, interessiert mich das Schicksal gewisser Leute überhaupt nicht mehr, viel lieber jage ich Levelaufstiegen und neuen Skillpunkten hinterher. Das andere Herz freut sich: Die Open-World-Faszination kriegt Bethesda nämlich viel besser hin, das Erkunden, Kämpfen und Plündern überragt die eigentliche Geschichte wie ein Supermutant einen rüdigen Ödlandkötter. Denn auch wenn der nicht von Bethesda stammende Serienteil New Vegas immer noch manches besser kann – vor allem die Perks finde ich dort interessanter – dreht sich die Suchtspirale aus herumziehen, aufleveln und in noch gefährlicheren Gebieten herumziehen seit dem ersten Schritt in den Commonwealth. Banditen, die sich über meine vorangegangenen Überfälle gruseln, verrückte Chefköche mit Shotgun, all das erzeugt eine glaubwürdig abgefahrene Welt, die mich trotz Macken sofort in ihren Bann schlägt. So wie Krieg immer gleich bleibt, ändert sich halt auch Fallout nicht großartig. Aber was es kann, kann es gut!

bringen. Das wäre an sich ja schon müde genug, manchmal teilt mir Fallout 4 dabei aber direkt hintereinander dieselbe Aufgabe zu. So reise ich für die Bruderschaft zu einem Bauernhof, um dessen Besitzer zu überreden, seine Ernte zu spenden. Klar, wofür hat man denn einen hohen Charismawert? Wieder zurückgekehrt soll ich aber wieder zum gleichen Bauernhof, erneut um Ernte bitten. Wer hätte gedacht, dass ein Haufen zeppe-



Wunderbar skurril: Wir unterstützen die Roboterbesatzung eines historischen Segelschiffs.

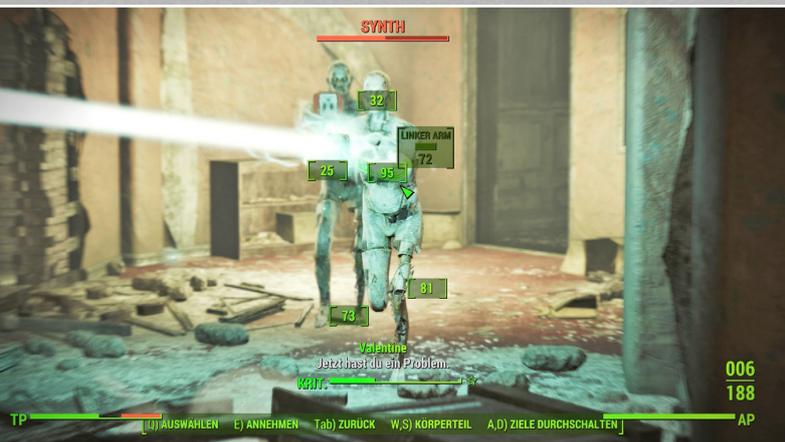
linreisender Technologiefanatiker solche Witzbolde sein können?

### Unsterbliche Liebschaften

Also gut, Botschaft angekommen: Die Welt macht's. Doch was wäre die schönste Welt, wenn ich sie alleine erkunden müsste? Zum Glück stellt mir Fallout 4 wieder Begleiter zur Seite, 13 davon gibt es. Mitnehmen darf ich immer nur einen einzigen, selbst Traditionshund Dogmeat lässt sich nicht mit anderen Kameraden kombinieren. Dafür darf ich ihm per Perk beibringen, Gegner niederzuringen, was im Gegensatz zu vielen anderen Animationen cool aussieht. Wen ich sonst mitnehmen kann, hängt teils von meiner Fraktionszugehörigkeit ab, teils muss ich die Damen und Herren in der Spielwelt finden. Der erste Kumpan ist Robo-Butler Codsworth, der die Apokalypse ebenfalls überlebt und eine seltsame Lust am Töten entwickelt hat. Stars des Ensembles sind der Mutant Strong, der nach der »Milch der Menschenliebe« aus Shakespeares Macbeth sucht, oder der Trenchcoat-Detektiv Nick Valentine, der Film-Noir-Charme mit einem interessanten Twist verbindet. Generell sind die Begleiter lebendiger als die blassen Skyrim-Krieger, etwa weil sie ebenso regelmäßig wie launig die Mission und die Umgebung kommentieren.

Originell sind aber nicht alle. Die Journalistin Piper etwa erfüllt alle Klischees, die es über rebellische Jungjournalistinnen so gibt. Was mich nicht davon abgehalten hat, eine Romanze mit ihr anzufangen!

Grundsätzlich bestimme ich wieder durch meine Aktionen, ob mich ein Mitstreiter mag oder nicht. Strong etwa findet es super, wenn ich gemeinsam mit ihm denselben Gegner bekämpfe (»Mutanten kämpfen zusammen. Bilden Einheit.«), hasst es aber, wenn ich an Waffen bastle. Piper mag keine Ungerechtigkeit und schätzt dafür Schlösserknacken. Wenn die Zuneigung des Begleiters den Maximalwert erreicht hat, schalte ich einen Perk frei, Piper etwa erhöht dauerhaft den Erfahrungsgewinn bei Überredungserfolgen. Das wirkt auch dann, wenn ich den Kameraden gar nicht dabei habe – was durchaus motiviert, die Begleiter auszutauschen. Jeder Kumpel bringt zudem eine (simple!) Quest mit, und mit sieben der 13 darf ich auf hohen Zuneigungsstufen eben flirten, einen bestandenen Überredungstest später sind wir ein Paar. Danach bekomme ich kurzfristig Bonus-Erfahrung, wenn ich mit meiner Liebschaft in der Nähe in einem Bett geschlafen habe. Explizite Szenen fehlen. Fallout 4 zeigt nur ein keusches »Bettgeflüster«-Symbol.



Die Zeit im V.A.T.S. wird nur noch verlangsamt statt komplett angehalten. Mit erfolgreichen V.A.T.S.-Einlagen füllen wir die Energie für kritische Treffer (rechts), die wir in Fallout 4 per Tastendruck selbst auslösen dürfen.

## Was geht App?

Zu Fallout 4 hat Bethesda eine Begleit-App für iOS und Android veröffentlicht, die sich mit dem Spiel koppeln lässt. Darauf kann man dann den Pip-Boy aufrufen und etwa das Inventar verwalten oder dem Helden ein heilendes Stimpack zu verabreichen. Auf dem Smartphone hat das aufgrund der mickrigen Menüs wenig Sinn, auf größeren Tablet-Bildschirmen erschien uns das allerdings durchaus praktisch. Denn die Menüs sind mit Fingerbedienung eben doch nicht ganz so umständlich wie mit Maus und Tastatur. Tatsächlich mal eine nützliche App.



Ausrüsten darf ich die Mitstreiter ebenfalls, via (umständlichem) Tauschmenü drücke ich ihnen Waffen in die Hand und Rüstungen an den Körper. Es geht aber nicht immer alles, Strong etwa weigert sich standhaft, Panzerung zu tragen. Na ja, er kann sie zumindest für mich schleppen, die Begleiter taugen nämlich auch als Lastesel. Anders als in Fallout: New Vegas können die Begleiter übrigens nicht mehr sterben. Bei schwerem Beschuss sinken sie nur eine Weile zu Boden. Damit will Bethesda offensichtlich die miserable KI ausgleichen, die Mitstreiter rennen ständig in den Kugelhagel oder in mein Fadenkreuz, hängen fest, stehen störrisch im Weg oder verschwinden minutenlang. Zur Strafe setze ich sie ohne Reue als Kugelfang ein. In einer Lobby wartet ein Kamikaze-Supermutant mit Mini-Atombombe? Kein Ding, ich warte einfach in sicherer Entfernung und schicke den Kollegen Valentine nach vorne – bumm! Witzig, aber auch dämlich.

### Brutalität in Zeitlupe

Doch wie spielt sich Fallout 4 denn nun? Generell besser als seine Vorgänger. Erstens, weil mein Charakter schneller läuft und sogar sprinten kann. Zweitens hat Bethesda das »Shooter-Gefühl« aufpoliert, sowohl mit dem Gamepad als auch mit Maus und Tastatur spielen sich die Schießereien geschmeidiger als in Fallout 3 sowie New Vegas. Allerdings vor allem in der Egoperspektive, die optionale Third-Person-Ansicht bleibt umständlich, vor allem in engen Räumen. Und Fallout 4 dadurch auch nicht zum reinen Shooter, zumal Waffen beim Schießen aus der Hüfte ziemlich streuen. Macht aber nix, zum gezielten wie taktischen Ausschalten kann ich ja immer noch den traditionellen V.A.T.S.-Modus verwenden. Darin visiere ich – gegen Aktionspunkte-Kosten – gezielt die Körperteile der Gegner an. Die lassen sich dadurch verkrüppeln, zum Beispiel können Feinde mit kaputten Beinen zwar noch laufen, aber nur langsam. Zumindest theoretisch. Meiner Erfahrung nach wirkt sich das Verkrüppeln nämlich weniger stark aus als in früheren Fallouts, in denen Kontrahenten mit Behinderung fast nichts mehr zustande brachten. Dafür lohnt sich der V.A.T.S.-Einsatz also kaum, auch wenn er Spaß macht.

Manchmal ist das V.A.T.S.-System aber eben doch taktisch wichtig. Beispielsweise, wenn ich einer dick gepanzerten Todeskralle gezielt in ihren verwundbaren Bauch lasere. Zudem lassen sich im V.A.T.S. abermals platzende Köpfe und abfallende Gliedmaßen

beobachten, Fallout 4 geizt nicht mit Gewalt. Das mag manche Spieler stören. Befriedigend ist dafür die neue Mechanik für kritische Treffer. Die sind nämlich kein reines Zufallsprodukt mehr, sondern lassen sich im V.A.T.S. manuell auslösen. Normale V.A.T.S.-Treffer füllen eine Leiste; sobald die voll ist, darf ich einen kritischen Schlag oder Schuss auslösen, der mehr Schaden anrichtet, garantiert trifft und dann natürlich möglichst ein verwundbares Körperteil treffen sollte. Mit Perks lässt sich die Häufigkeit kritischer Treffer zudem steigern. Anders als früher pausiert Fallout 4 in der Zielansicht übrigens nicht mehr komplett, sondern läuft in Zeitlupe weiter. Das ist sogar sinnvoll, weil ich so in Ruhe warten kann, bis mir die verlangsamten Feinde ihre empfindlichsten Körperteile zuwenden. Außerdem lassen sich Granaten direkt im Anflug abschießen. Werfen darf ich die Sprengkörper aber nicht mehr im V.A.T.S.-Modus.

### Schleichen fürs Überleben

Apropos: Im Gegensatz zu früheren Fallouts sind Granaten sehr nützlich, weil sie auch starke Gegner zuverlässig ausschalten. Zugleich werden die Granaten schnell zu meinem größten Feind, weil vor allem Raider mit Sprengwaren um sich schmeißen, als ob's kein Morgen gäbe. Besonders in engen Räumen kann das enorme Probleme verursachen, zumal mich Fallout 4 schon früh ins Häusergefecht gegen Banditen schickt. Auch in späteren Einsätzen schwankt die Balance manchmal stark, etwa wenn ein

Feind überraschend einen »Fat Man« dabei hat, einen Mini-Atombombenwerfer. Da beiße ich schon bei einem Treffer ins Gras. Meine Überlebenschancen in solchen Fällen steigen deutlich, wenn ich als Schleicher antrete und die Situation vorher ausspähe. Zudem richten Treffer aus dem Hinterhalt mehr Schaden an. Weil aber nicht jeder Rollenspieler gerne herumkriecht, wäre es schön gewesen, wenn Bethesda alle Spielstile gleichwertig behandelt hätte. Andererseits sind spätere Story-Missionen tendenziell zu einfach.

Immerhin lassen sich die sechs Schwierigkeitsgrade jederzeit umschalten. Je höher, desto härter teilen die Gegner aus und desto schwächer ich selbst. Noch dazu bringen Stimpacks & Co. auf der höchsten Stufe »Überleben« weniger Lebenspunkte zurück. Im Gegenzug finde ich mehr legendäre Items. Die Stärke der Gegner passt sich überdies dezent an meinen Charakterlevel an, auf hohen Stufen treffe ich häufiger zähere Varianten der Standardgegner. Einen echten Hardcore-Modus wie in Fallout: New Vegas, in dem man auch essen, trinken und schlafen musste, hat Fallout 4 aber nicht. Und Strahlung senkt nicht mehr meine Attribute, sondern (wie im Mobile-Ableger Fallout Shelter) die maximale Gesundheit. Zumindest, bis ich die Strahlung mit RadAway-Pillen oder einem Arztbesuch wieder loswerde. Ein kluges System, weil leicht verständlich und dennoch taktisch wichtig. Auch Waffen und Rüstungen nutzen sich nicht mehr ab und müssen nicht mehr repariert werden. Ich persönlich finde



Das Pip-Boy-Inventar sieht stimmungsvoll aus, ist aber vor allem auf dem PC umständlich zu bedienen. In die Liste passen nicht mal die Namen der Items vollständig rein.

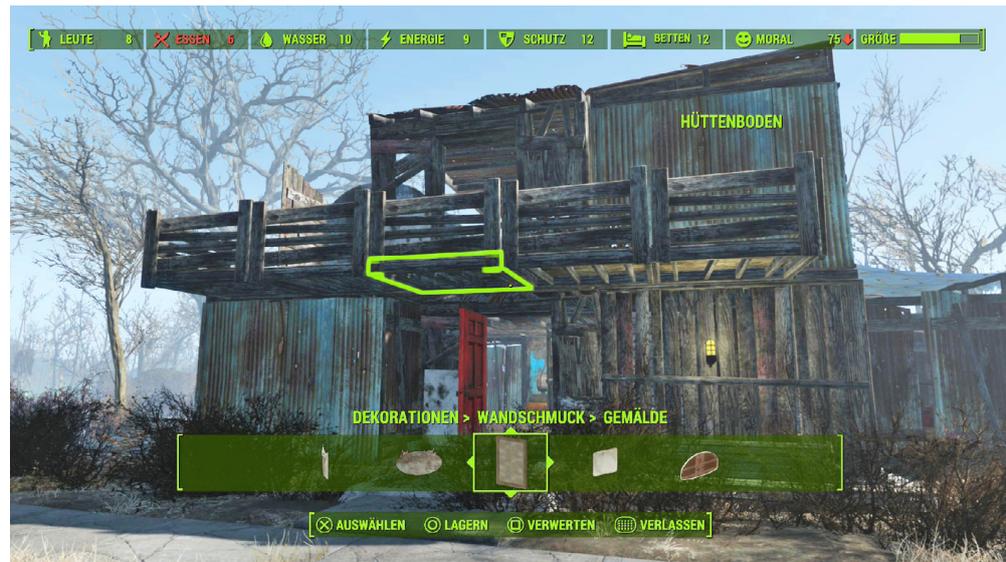
das schade, weil es mich in früheren Fallouts zwang, beim Waffenwechsel taktischer zu denken. Andererseits war der Flickzwang auch nervig. Wohl eher Geschmackssache.

### Ich bin ein Panzer!

Nur eines will in Fallout 4 regelmäßig repariert werden: die Powerrüstung. In früheren Fallouts war die einfach eine besonders dicke Klamotte, für die ich einen bestimmten Perk brauchte. Jetzt brauche ich keinen Perk mehr, dafür ist die Powerrüstung endlich das, was sie schon immer hätte sein sollen: ein Kampfanzug! Von hinten steigt mein Held in das zwei Meter hohe Stahl-Exoskelett ein und stampft fortan als Ein-Mann-Panzer durchs Ödland. Ich vertrage mehr Schaden, kann mehr schleppen (zum Beispiel eine Minigun), bin besser vor Strahlung geschützt und selbst das Interface-Design ändert sich. Ein grandioses Gefühl! Kein Wunder, dass mir Fallout 4 schon im ersten Kaff, durch das ich spaziere, eine eigene Powerrüstung samt Minigun spendiert. Den Kampfanzug darf ich behalten, in entsprechenden Werkstätten einlagern, reparieren sowie mit Upgrades ausstatten, etwa einem Elektroschocker, einem Jetpack oder einem Unsichtbarkeitsmodul. Dafür brauche ich neben dem Material auch bestimmte Fähigkeiten, fortschrittliche Rüstungsmodule setzen hochstufige Perks voraus.

Das Herumschrauben an meinen Powerrüstungen (ich kann beliebig viele besitzen, muss sie aber erst mal finden) verströmt ein grandioses Iron-Man-Feeling, mein Kampfanzug wird rasch mein ganzer Stolz. Schwächen hat er allerdings auch. Erstens macht er mich zwar mächtig, aber nicht unverwundbar. Zweitens braucht die Powerrüstung sel-

## Home Sweet Home



Wir bauen uns ein Haus. Das bringt spielerisch wenig; wer Bastelei à la Minecraft mag, kann sich damit aber stundenlang beschäftigen. Blöd nur, dass das Eigenheim immer aussieht wie eine Bruchbude – aber so ist das in der Endzeit eben.

tene Fusionskerne als »Batterien«, bei längeren Ausflügen sollte ich immer einige davon dabei haben. Sonst muss ich meinen saftlosen Anzug stehen lassen. Witzig übrigens: Wenn ich im Kampfgebiet aus einer noch geladenen Powerrüstung aussteige (was jederzeit geht, etwa, wenn ich eine Werkbank verwenden will), riskiere ich, dass ein Gegner einsteigt und den Kampfanzug gegen mich einsetzt, sodass ich meine eigene Powerrüstung zerstören muss. Schön, dass Bethesda an solche Details gedacht hat.

### Der Endzeit-Bastler

Crafting spielt nicht nur bei der Powerrüstung eine Rolle, ich darf auch an allen anderen Klamotten und Waffen herumbasteln. Upgrades gibt es nämlich viele, von Schalldämpfern über exaktere Visiere und Läufe bis hin zu strahlungsabweisenden Legierungen. Die Zutaten dafür sammle ich in der Welt, selbst Schrott wie Aschenbecher und

alte Zeitungen (die seltsamerweise »Stoff« abwerfen) lässt sich verwerten. Anders als in The Witcher 3 werden Items automatisch in Handwerksmaterial zerlegt, was die Bastelei komfortabler macht. Das Schrauben und Plündern passt nicht nur ins Endzeit-Szenario, sondern motiviert mich auch enorm: Es gibt stets irgendwas zu optimieren, irgendwelches Material ist immer knapp. Praktisch auch, dass ich gesuchte Zutaten im Handwerksmenü markieren kann, damit in der Spielsicht kleine Lupen über den zugehörigen Items schweben. Das macht die Sucherei einfacher.

Auch abseits des Handwerks kann sich das Waffen- und Rüstungssortiment sehen lassen. Von Pistolen, Schrotflinten und Gewehren über Laser- und Plasmawaffen bis hin zu Flammen- und Raketenwerfern gibt's allerlei Kriegswerkzeug. Und der Rüstungsvielfalt kommt zugute, dass es für Brust, linken und rechten Arm sowie linkes und rech-



Martin Deppe  
@GameStar\_de



Pfft, die Kollegen immer mit ihrer »Story«. Wozu brauche ich eine Story, wenn ich so tolle Waffen basteln kann? Erst schießen, dann nicht fragen – das war schon immer meine Fallout-Taktik. Umso besser, dass ich die in Fallout 4 so ausleben kann wie in keinem der Vorgänger: Eine 08/15-Pistole zu einem Scharfschützengewehr aufmotzen? Meine Powerrüstung nicht nur hochpowern, sondern auch noch lackieren? Bin dabei! Und das Witzige ist, dass man meinen Waffen die Basteleien auch ansieht: Hier ist ein Reflexvisier eben kein Hightech-Visier mit Laserpunkt, sondern eine... Blechdose. Diese Mischung aus McCyber, Jagged Alliance und eben Fallout ist für mich grandios. Und noch grandioser, weil ich in den Gefechten auf beinah-rundenbasiert umschalten kann. Nur die herumfliegenden Körperteile finde ich unnötig übertrieben – aber auch das ist eben Fallout.



Monströse Mirelurk-Königinnen teilen übel aus, gebären Jungtiere und spucken Gift – ein Fall für hochstufige Helden mit schlagkräftiger Bewaffnung.



Das Herumbasteln am Eigenheim macht Spaß, auch die Inneneinrichtung muss natürlich stimmen. Die Bauteile passen allerdings nicht immer perfekt zusammen, wir müssen viel herum-schieben und -probieren, bis alles passt.

tes Bein getrennte Panzerungsteile gibt, die unterschiedliche Boni bringen können. Nach dem Zufallsprinzip verteilt Fallout 4 zudem »legendäre« Gegner in der Welt, die härter sind als normale, aber Ausrüstung mit einzigartigen Boni abwerfen. Neben überflüssigen Baseballschlägern und Reifenhebern habe ich dabei auch eine hervorragende Laspistole erbeutet, die mich durchs halbe Spiel begleitet hat. Wohl gemerkt durch Zufall, als ich in einer Fabrikrune einen legendären Ghul traf. So dienen die Spezialgegner auch als Belohnung für Erkunder.

Zu guter Letzt wirft auch noch jede Fraktion eine besondere Waffe ab. Die Bruderschaft etwa spendiert mir ein paar Signalgranaten, mit denen ich einen Transport-Vertibird anfordere. Der kann mich an jeden bereits entdeckten Punkt der Karte fliegen und ersetzt so die (natürlich ebenfalls wieder mögliche) Schnellreise über die Karte. Das dauert zwar länger, dafür kann ich während des Fluges mit der Bord-Gatlingkanone herumballern. Noch nützlicher ist das Vertibird-Taxi aber als Geschützturm: So lange ich kein Ziel angebe, bleibt der Vogel am Boden und ich

kann ich mit dem Geschütz in aller Seelenruhe und mit unerschöpflicher Munition drauflos ballern. Etwa, um ein anderweitig unüberwindliches Supermutanten-Nest auszuheben. Dieses kreative »Beugen« der Spielmechanik hat in Bethesda-Spielen Tradition, und Spaßig ist es auch.

### Ein Perk für alle Fälle

Späßig ist auch die Charakterentwicklung. Bethesda hat das althergebrachte SPECIAL-System nämlich übersichtlicher gestaltet. Jedem Attribut von Stärke bis Glück sind nun zehn freischaltbare Fähigkeiten (»Perks«) zugeordnet, insgesamt gibt's also 70. Jedes Talent lässt sich dann nochmals in zwei bis fünf Stufen steigern – vorausgesetzt, ich habe die nötige Stufe erreicht und genügend Punkte ins zugehörige Attribut gesteckt. Pro Level verdienen ich nämlich einen Zähler, den ich entweder in einen Perk oder einen Charakterwert investieren darf. Angeordnet sind die Fähigkeiten als »Poster« mit animierten Vault-Boy-Bildchen statt wie früher als umständliche Liste – schön! Ich muss mich in dieser Perk-Hierarchie natürlich nicht stur von oben nach unten durcharbeiten, also nicht erst leiser schleichen lernen (Beweglichkeitsstufe 3), bevor ich schneller nachladen darf (Beweglichkeitsstufe 8). So lange ich die Voraussetzungen erfülle, darf ich kreuz und quer alles lernen, was mein Heldenherz begehrt. Für Spezialisierungs-Freiraum ist also gesorgt, zumal mir alle Perks sinnvoll erscheinen.

Bleibt nur die Frage: Was will ich eigentlich? Einen heimlichen Pistolero, einen schlösserknackenden Plasmagewehr-Rambo, einen Powerüstungs-Panzerschrank? Investiere ich lieber in möglichst viele Talente oder



Im zwielichtigen Goodneighbour steht eine noch zwielichtigere Bar samt (hervorragender!) Sängerin und Roboter-Barkeeper. Außerdem hat das Kaff eine der originellsten Quests zu bieten: Als Comic-Superheld verkleidet bekämpfen wir das Böse!



**Michael Graf**  
@Greu\_Lich



Ich liebe die Fallout-Serie, und ich mag auch Fallout 4. Ich mag seine stimmungsvolle Welt, ich mag seine Androiden-Story, ich mag seinen Humor und seine Freaks. Hier stecken zudem mehr liebevolle Details drin, als es auf den ersten Blick scheint, etwa die Zufallsbegegnung mit »Arschgesicht« oder die Dungeons-&-Dragons-Atomforscherklasse! Und dennoch ... dennoch hinterlassen fast 100 Stunden Fallout 4 bei mir das flauwe Gefühl, dass mehr drin gewesen wäre, dass Fallout 4 weder sein Universum noch seine Story-Prämisse voll ausschöpft. Frühere Serienteile hatten noch mehr skurrile Begegnungen, noch mehr Freakfraktionen, noch mehr Denkwürdiges zu bieten – und mussten ihre Spielzeit seltener mit uninspirierten Standardquests strecken. Mancher Spieler dürfte sich wegen des entfallenen Reparaturzwangs, der vereinfachten Dialogsystem und den unsterblichen Begleitern auch über die »Casualisierung« der Endzeit ärgern. Mich selbst stört all das zwar weniger, ich kann's aber verstehen.

Bethesda, das traditionell mit dem Geschichtenerzählen ringt wie eine Schlange mit einem Mungo, stolpert zudem über The Witcher 3. Das Hexer-Rollenspiel hat erst kürzlich eine erzählerische Messlatte für Open-World-Rollenspiele gelegt, die Fallout 4 nicht mal streift. Klar, die Story hat auch ihre tollen Momente, oft plätschert sie aber auch einfach dahin. Auch viele Nebenquests könnten origineller sein. Was mir an Fallout 4 hingegen viel mehr Spaß macht als in The Witcher 3 und Dragon Age ist das Eintauchen in die Welt, das Buddeln nach Geheimnissen, das Erschnuppern von Details. Oder einfach das Erleben zufälliger Irrsinns, etwa wenn ich eine Fat-Man-Atombombe auf einen Parkplatz schieße und die atombetriebenen Autowracks anschließend gleißend in die Luft fliegen. Oder wenn sich ein Wachroboter und ein paar Rad-Skorpione gegenseitig nieder machen. Diese Traditionsstärken aller Bethesda-Spiele kommen in Fallout 4 abermals voll zur Geltung, ich liebe es einfach, das Ödland zu durchstreifen.

Nicht umsonst hat Bethesda »The Wanderer« als Trailersong für Fallout 4 gewählt: Die Freiheit, das Wandern machen den größten Reiz aus – am liebsten natürlich als Ein-Mann-Panzer, diese Iron-Man-Powerrüstung ist einfach bombig! Genau wie das Crafting. Und als Minecraft-Veteran mag ich sogar den Häuserbau – aber nur mit dem Gamepad. Die PC-Bedienung ist generell verkorkst, was auch zum Wertungsabzug gegenüber den Konsolenversionen führt. Nein, Fallout 4 ist weder ein perfektes noch ein technisch voll zeitgemäßes Spiel, aber dennoch ein sehr gutes. Wer gerne tagelang in stimmigen Welten versinkt und Fallout 3 mochte, der kann das Ticket nach Boston lösen.



Zugegeben, Dogmeat ist kein besonders schöner Name, aber den Hund nur »Hund« zu nennen, wäre lieblos. Mit Gebell macht er uns auf versteckte Items aufmerksam.

spezialisiere ich mich auf wenige, dafür aber hochstufige? Letzteres kann sich lohnen, aber dauern. Die vierte Stufe von »Wissenschaft« etwa schaltet zwar geniale Powerrüstungs- und Waffen-Upgrades frei, setzt aber sechs Intelligenzpunkte und Stufe 41 voraus. Die coolsten Perks bietet übrigens das Glücks-Attribut, mein Favorit ist der »Mysteriöse Fremde«. Damit taucht im V.A.T.S.-Modus hin und wieder eine Gestalt auf, die meine Gegner zerlegt. Einfach so, ohne Erklärung. Das ist einfach typisch Fallout!

#### Diese! Menüs!

Womit wir fast am Ende wären. Fast? Ja. Es gibt nämlich noch ein »Aber«, und dessen Größe hängt davon ab, auf welcher Plattform man Fallout 4 spielt. Und mit welchem Eingabegerät. Die Pip-Boy-Menüs sind zwar stimmungsvoll, aber schon mit dem Gamepad schwierig zu bedienen. Das Inventar etwa entpuppt sich als umständliche Liste, die nicht mal lange Item-Namen vollständig anzeigt. Es hilft zwar, dass ich Waffen und Rüstungen per Tastendruck heranzoomen und an der Werkbank umbenennen kann, das sollte aber nicht nötig sein. Außerdem werden Item-Fähigkeiten gerne mal in winziger Schrift angezeigt, wichtige Werteboni verstecken sich als schnöde Zahl irgendwo

am Rand. Umständlicher geht's kaum? Doch, wenn man das Ganze mit Maus und Tastatur bedient! Dann erhöht das Pip-Boy-Inventar den Fingerverschleiß nämlich noch mehr, weil ich pro Mausclick stets nur zwei Kategoriereiter weiterspringen darf, selbst wenn es mehr gibt. Heißt: Um im Inventar von »Waffen« zu »Schrott« zu schalten, muss ich gezwungenermaßen einen Zwischenhalt bei »Hilfsmittel« einlegen.

Und noch viele andere Funktionen brauchen mehr Klicks, als nötig wären. So setzt man kein Menü auf den PC um! Und auch keine Schnellzugriffsleiste. Obwohl »Leiste« ist das falsche Wort: Das Menü ist nämlich kreuzförmig, weil aufs Digikreuz des Gamepads ausgelegt. Den Gegenständen werden zwar auch Zahlentasten zugewiesen, aber in unintuitiver Reihenfolge, noch dazu folgen auf »1« bis »9« die Tasten ».« und »-«. Und die liegen auf europäischen Tastaturen bekanntermaßen unten rechts. Der Clou: Obwohl sich viele Tasten umbelegen lassen, geht das mit den Schnellwahlziffern nicht. Und einfach mit dem Mousrad durch die Waffen schalten? Ha, schön wär's!

#### Dörfer- und Häuserbau

Und das war immer noch nicht alles, es gibt ja noch den Baumodus. Wie vorab groß an-



E-Mails und Texte auf den antiken Terminals verraten zusätzliche Details zur Story.



Fallout 4 schlägt zu Beginn einen ernsten Ton an, die Themen Krieg und Verlust spielen zumindest theoretisch eine große Rolle.

Menüs wie das Crafting kommen direkt von den Konsolen und steuern sich arg hakelig. Dafür macht das Schrauben an Waffen und Rüstungen großen Spaß.

gekündigt darf ich nun an bestimmten, vorgegebenen Bauplätzen eigene Häuser und sogar ganze Dörfer hochziehen. Das ist sogar sinnvoll, so rekrutiere ich nämlich Mitglieder für die Minutemen-Miliz und schalte deren spätere Story-Missionen frei. Dafür muss ich für Nahrung, Wasser, Strom, Verteidigung und Schlafplätze sorgen, außerdem teile ich mit Funktürmen angelockte Siedler zum Arbeiten ein. Mit dem Perk »Lokaler Anführer« kann ich zudem Händlerbuden hochziehen und Handelsrouten zwischen meinen Siedlungen einrichten. Letztere sorgen dafür, dass ich in jeder Siedlung, die zum Handelsnetz gehört, auf die Materialvorräte aller Siedlungen zurückgreifen kann.

Es gibt zwar nicht überragend viele Bauteile, mir gefällt trotzdem, dass ich frei herumbasteln darf. Allerdings ist das schon allein mit dem Gamepad umständlich. Denn die Bauteile »rasten« nicht immer richtig ein, oft passt nicht alles so zusammen, wie ich's gerne hätte. Da ist viel Herumprobieren gefragt, viel millimeterweises Verrücken. Da kann man Videos und Bilder von verschachtelten Hütten, die sich an einem alten Leuchtturm emporwinden, noch so cool finden – bis man das in Fallout 4 selbst gebaut hat, fließen Schweiß und Tränen den Charles River hinunter. Weniger geduldige Spieler

werden da schnell das Handtuch werfen, zumal Fallout 4 verdammt wenig erklärt, nicht nur im Baumodus, sondern generell. Viel zu oft muss sich im Hilfemenü herumsuchen, und selbst das hilft nicht immer.

Dass ich aus der Ego-Perspektive bauen muss, trägt auch nicht gerade zur intuitiven Bedienbarkeit bei, es gibt keine übersichtliche, externe Baukamera. Und das kann stören, weil ich mit derselben Taste etwas aus dem Baumenü wähle, mit dem ich es auch in der Spielsicht aufhebe. Was dazu führt, dass ich von allen anwählbaren Gegenständen wegschauen muss, bevor ich drücke – sonst verrücke ich ständig Wände und Möbel. Aber das ist ja noch gar nichts! Statt Häuserteile und Einrichtung einfach per Klick aus dem Menü zu wählen, muss ich mit den Pfeiltasten durch die Liste schalten. Und das gewählte Item platziere ich mit der »Benutzen«-Taste, per Mausklick lassen sich Gegenstände nur rotieren! Lächerlich! Und auch all das lässt sich im Steuerungsmenü nicht ändern. Mich jedenfalls hat das Bauen auf dem PC schnell so genervt, dass ich ein Gamepad angeschlossen habe. Und das war bislang kein Teil unseres Deals, Bethesda. Umständliche Menüs, schön und gut. Aber so einen Quatsch hätte ich nicht erwartet. Und wagt es nicht, darauf hinzuweisen,

dass das ja durch Mods sicher besser werden dürfte. Modbarkeit ist super, es ehrt euch, dass ihr diese Möglichkeit wieder anbieten wollt (noch gibt es die Mod-Tools nicht). Aber für eine reibungslose Umsetzung eines Spiels seid immer noch ihr selbst verantwortlich, nicht eure Community. ★



Am Bordgeschütz eines Vertibirds zerlegen wir einen Supermutanten-Behemoth.

## FALLOUT 4

### SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i5 2300 / Phenom II X4 945	i7 4790 / AMD FX-9590
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7870	Geforce GTX 780 / Radeon R9 290X
8 GB RAM, 30 GB Festplatte	8 GB RAM, 30 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- gläubwürdiges Weltedesign
- stimmungsvolle Beleuchtung
- gelungener Soundtrack
- sehr gute deutsche Vertonung
- schwache Animationen und Texturen

### SPIELEDISIGN



- vielfältiges, motivierendes Crafting
- variantenreiche Charakterentwicklung
- verbessertes Shooter-Spielgefühl
- individuelle Gegnertypen
- Menüs und Baumodus enorm umständlich

### BALANCE



- Schwierigkeitsgrad jederzeit änderbar
- alle Talente sinnvoll
- selbst auf hohen Stufen noch coole, neue Fähigkeiten
- vielen wird nicht vernünftig erklärt
- Schwierigkeit schwankt stark

### ATMOSPHÄRE / STORY



- stimmungsvolle, großartige Welt
- spannendes Sklaverei-Grundthema
- viele skurrile Geschichten
- Entscheidungen
- Story und Nebenquests schöpfen Potenzial des Szenarios nicht

### UMFANG



- große, prall gefüllte Spielwelt
- Unmengen an Aufgaben
- Erkundung lohnt sich
- reichhaltiges Waffen- und Rüstungssortiment
- vier Fraktionen samt eigenen Enden

### ABWERTUNG

Fallout 4 leidet unter den typischen Bethesda-Glitches: verschwindende Menüs, KI-Aussetzer, Grafikfehler und (zum Glück seltene) Abstürze. All das nervt, macht's aber nicht unspielbar.

### FAZIT

Endzeit-Rollenspiel mit großer, stimmungsvoller Welt, aber weniger skurrilen Geschichten als in den Vorgängern.

88

-1

87