

Fallout 76

ICH WERD' KOPFGELDJÄGER!

Phil kann Teamkiller und andere Störenfriede in Online-Spielen nicht leiden. In Fallout 76 will er deshalb berufsmäßig Spielverderber jagen.



Der Autor

In Online-Shootern fühlt sich Phil wie zu Hause, deshalb hat er auch mindestens ein Auge auf Fallout 76 geworfen. Wo andere Survival-Crafting-Titel jahrelang unfertig im Early Access feststeckten, könnte sich Bethesda mit einem AAA-Budget und viel Feinschliff von der Masse abheben.

Als jemand, der hauptsächlich Online-Spiele zockt, bin ich schmerzhaft vertraut mit menschlichen Abgründen. Gerade meine beiden Lieblingsspiele League of Legends und Rainbow Six: Siege sind der Beweis dafür, dass Multiplayer-Titel manchmal einfach das Schlimmste im Menschen hervorbringen. Teamkills, wüste Beschimpfungen, Feeden (sich also absichtlich dem Widersacher ohne Gegenwehr opfern) – wer viel im Internet spielt, kennt jeden Trick der digitalen Spielverderber. Auch in Fallout 76 befürchten viele Fans das Schlimmste: Randalierer zerlegen einem die gerade erst mühsam aufgebaute Basis. Kriegswütige Clans starten bei der ersten Gelegenheit einen serverweiten Atomkrieg. Oder wir werden kurz vor Abschluss einer spannenden Quest hinterrücks von einem anderen Spieler gekillt. Soweit das Horrorszenario jedenfalls.

Doch dann kommt die für mich entscheidende Botschaft: Bethesda will auf notorische PvP-Plagegeister ein Kopfgeld aussetzen. Wie in GTA steigt also das Fahndungslevel entsprechend, je mehr Unheil man anrichtet. Das Kopfgeld soll so lukrativ ausfallen, dass der Gejagte zum »epischen Bossgegner« wird.

Boba Phil Seavers

Damit scheint sich ein lang gehegter Traum für mich zu erfüllen: Ich kann endlich professioneller Kopfgeldjäger werden! Der Sheriff des Fallout-76-Servers! Der Boba Fett der Endzeit! Ich werde mein Geld damit verdienen, die schlimmsten Trolle und die aggressivsten PvP-Nervensägen zu jagen und die Be-



lohnungen einzusacken, die auf ihren Kopf ausgesetzt sind – tot oder lebendig (falls das geht). Eine befriedigendere Mechanik gegen Griefer kann ich mir gar nicht vorstellen.

Davon profitieren die anderen Spieler, weil sie ihre Ruhe vor den Streithähnen haben, und ich verdiene auf diese Weise meine Ingame-Kronkorken. Vielleicht führt Bethesda ja sogar den »Bounty Hunter« als neuen Beruf in Fallout 76 ein. Dann könnte ich mich mit Gleichgesinnten in Clans organisieren und gemeinsam für Recht und Ordnung im Ödland sorgen. Wer sich nicht benimmt, wird nicht einfach wie in anderen Spielen gekickt, sondern vom Jäger zum Gejagten und schließlich in einem ehrenhaften Duell vom Server gefegt.



Keine Angst vor dicken Strahlen: Kopfgeldjäger müssen dahin gehen, wo es wehtut!

Tot oder nicht mehr lebendig

Die Fahndung nach Verbrechern könnte (richtig umgesetzt) zu einem extrem spannenden Bestandteil von Fallout 76 werden. Ich male mir schon aus, wie Wanted-Poster an die von Spielern errichteten Häuser genagelt werden: »Gesucht: tot oder lebend«. Da kommt richtig postapokalyptische Western-Stimmung auf! Mögliche Spielmechanik: Wer einen Spieler mit Fahndungslevel trifft, schlägt einfach per Pip-Boy Alarm und schon wird mein Kopfgeldjäger-Trupp auf dem Server alarmiert und zum Standort der letzten Sichtung gelotst. Von jetzt an kann sich der Rowdy nicht mehr sicher fühlen und wird ständig über seine Schulter blicken, ob sein letztes Stündlein geschlagen hat. In meiner Fantasie sehe ich mich jedenfalls schon wie Christoph Waltz' Charakter Dr. King Schultz aus Django Unchained mit einem Zahnarzt-Wagen durch das Ödland fahren, immer auf der Suche nach den Quälgeistern der Online-Welt. ★