

## Digitale Spiele | Fallout: New Vegas

Weit über 100 Stunden brachte **RUDOLF INDERST** mit ›Fallout 3‹ zu. Jetzt kommt eins, zwei, drei, aber nicht vier, eine Art Zwischenschritt auf den Tisch: ›Fallout: New Vegas‹. Natürlich folgen wir dieser Einladung gerne.



Wir erinnern uns ja mit Vorliebe an die ganz großen Worte berühmter Männer. Zum Beispiel sagte Jerry Falwell einst: »Labor unions should study and read the Bible instead of asking for more money. When people get right with God, they are better workers.« Zu anderer passender Gelegenheit (vulgo 9/11) ergänzte er: »I really believe that the pagans, and the abortionists, and the feminists, and the gays and the lesbians who are actively trying to make that an alternative lifestyle [and] who have tried to secularize America. I point the finger in their face and say ‚you helped this happen.«

Ich denke, die Prämisse, dass gerade eine Stadt wie Las Vegas in Nevada den nuklearen Overkill überlebt haben könnte, wäre die mit Abstand fürchterlichste Vorstellung für den leicht reizbaren Herrn. Höchstens ein Bier, pardon, ein Glas Mineralwasser mit Pat Robertson, hätte ihn da unter Umständen beruhigen können.

### Mitten im Radioaktiven

Lassen Sie uns einen Blick in die Sündenstadt riskieren - worum geht es in ›Fallout: New Vegas‹? Nicht einmal radioaktiver Niederschlag vermochte dem bunten Treiben in der Spielerstadt Einhalt zu gebieten. SpielerInnen besuchen Schauplätze wie die brütend heiße Mojave-Wüste, den kolossalen Hoover-Damm und den neonlichtdurchfluteten Vegas-Strip. Zwischen den rivalisierenden Fraktionen innerhalb der Stadt braut sich ein Krieg zusammen, dessen Auswirkungen jeder einzelne Einwohner von New Vegas zu spüren bekommt.

Durch die Entscheidungen, die man trifft, begegnet man unzähligen Charakteren, Kreaturen, Verbündeten und Feinden und bestimmt letztlich auch den dramatischen Ausgang dieses postnuklearen Machtkampfes. Der Waffenfetisch wird dabei hemmungslos bedient: Mehr als doppelt so viele Waffen wie in ›Fallout 3‹ stehen zur Verfügung - und damit ebenso viele neue Wege, mit Bedrohungen im Ödland oder den Einheimischen aufzuräumen. Die Coder haben zudem ein neues Waffen-Konfigurationssystem entwickelt: Man kann nach Herzenslust an aufgelesenen oder gekauften Waffen schrauben und sieht die Veränderungen nun in Echtzeit. Nicht nur C. Heston jubelt da: »I'll give you my gun when you take it from my cold, dead hands!«

›Fallout 3‹-Kenner mögen sich nun fragen: Wenn schon look & feel alte Bekannte sind, wo stecken dann die Neuigkeiten. Die sind – zugegeben – etwas rar gesät. Exemplarisch lassen sich drei Punkte festmachen. Zum einen gibt es nun das Companion-Wheel, mit dem die Führung seiner Begleiter einfacher wird, das Image-System, das die Konsequenzen der eigenen Handlungen aufzeichnet und den Hardcore-Modus, bei dem sich – Achtung, Marketing-Sprech – die Grünschnabel-Spreu vom Profi-Weizen trennt. Oho!

Ungewohnt neu sind leider auch jede Menge Programmierfehler, die sich in das fertige Produkt geschlichen haben. Egal, ob rückwärts laufende Hunde oder Phantomcomputer, schnell musste nachgepatcht werden, was sicherlich zu einigen unzufriedenen SpielerInnen führen dürfte.

Dennoch überwiegt die Freude: Fallout ist zurück und wird Freunde der Serie recht lange an die Bildschirme fesseln.

| [RUDOLF INDERST](#)