

Digitales | Games: Fallout 4

Na na na na na na na na FATMAN! Sieben Jahre nach dem Erscheinen des letzten Teils veröffentlicht *Bethesda* nun die Fortsetzung seiner lang ersehnten ›Fallout‹-Reihe, ›Fallout 4‹. Doch wird das Spiel seinen Vorgängern gerecht? Wir durchstreifen postapokalyptische Einöden, Supermutanten-Kolonien und das ein oder andere Ghoulnest, immer auf der Suche nach dieser einen Antwort. Den Fatman bedient: **DANIEL MEYER**.



Jeder, der schon Mal ein *Bethesda*-Rollenspiel wie ›Fallout‹ oder ›The Elder Scrolls‹ gespielt hat, kennt den geheimen Vertrag, den man beim Kauf mit *Bethesda* unterschreibt: Man erhält eine gigantische Welt voller Möglichkeiten: Städte, die es zu erkunden, Berge, die es zu besteigen und Meere, die es zu durchqueren gilt. Man fühlt die Freiheit, seinen Charakter und dessen Geschichte nach eigenem Ermessen formen zu können. Ganz gleich, ob man sich für eine heroische Heldenrolle oder doch eher für die eines umher streifenden Psychopathen entscheidet. Gleichzeitig billigt man jedoch auch ein eher zweitrangiges Storytelling, Nebencharaktere, die meist der mentalen Vielschichtigkeit eines Stück Brotes gleichkommen, und einem Game voller spielmechanischer Fehler – vieler, vieler Fehler.

Auf der Suche nach dem Sohn. Ach, vielleicht später

Ist ›Fallout 4‹ eines dieser typischen *Bethesda*-Spiele? Definitiv. Wie in den früheren ›Fallout‹-Versionen stellt man sich gleich zu Beginn als Überlebender eines weltumfassenden Atomkrieges einer vollkommen neuen, freibegleitbaren, postapokalyptischen Welt entgegen. Das Ziel: Den verlorenen Sohn wiederfinden, der während des Kryoschlafs entrissen und in die karge, verseuchte Wildnis des ehemaligen Bostons verschleppt

wurde. Erste Anhaltspunkte lassen sich schon bald finden, doch den vielen Nebenmissionen und -Geschichten ist es zu verdanken, dass die Suche nach dem eigenen Fleisch und Blut schnell zur Nebensache wird und man sich lieber erst einmal auf eigene Faust durch Horden von Raidern und Mutanten metzeln möchte.



Dabei ist ›Fallout 4‹ in seiner Art sicherlich einzigartig. In einer Zeit, in der sich Rollenspiele mit stark geschichtsorientierten Meisterwerken, wie beispielsweise ›Witcher 3‹, messen müssen, fokussiert sich Bethesda's Spiel auf etwas ganz anderes - unseren Erkundungstrieb. Es sind nicht die meist monotonen Aufgaben (töte Mutanten, finde Gegenstände) oder die eigentliche Suche nach dem Sohn, die einen durch das karge Commonwealth aka Boston führen. Es ist eher die Frage nach dem »Was gibt es hier zu entdecken?« Nicht selten führen Nebenmissionen durch unentdecktes Gebiet, zerstörte Wolkenkratzer oder eingerostete Häfen, manchmal von friedlichen Tieren bewohnt, manchmal von tödlichen Ghoulen oder Mutanten, die unsere Neugierde befriedigen und mit seltenen Gegenständen belohnen. Dabei sehen die einzelnen Bereiche so aus, wie sie nach einem verwüstenden Atomschlag auszusehen haben: karg, kalt und menschenunfreundlich. Zugegeben, im Vergleich zu seinen Konkurrenten, kann ›Fallout 4‹ grafisch nicht gerade trumpfen, die Vielfältigkeit der einzelnen Gebiete tröstet jedoch ein wenig über diese Tatsache hinweg.

Von Bugs, Glitches und der Hassliebe zu einem Hund

Nichtsdestotrotz bestätigt sich leider auch die andere Seite des *Bethesda*-Vertrags - Fehler existieren in ›Fallout 4‹ und das zuhauf. Bereits in den ersten Wochen füllten sich die öffentlichen Foren und Internetseiten



mit Hunderten von Bug- und Glitchangaben.

Anfangen von einfachen Grafik- und Clippingfehlern scheint bis hin zu KI-Aussetzern alles vertreten zu sein. Des Öfteren bleiben Gegner in Wänden stecken oder irren ziellos durch die Gegend. Befreundete KIs, bspw. unser haariger Freund, der auf den wohlklingenden Namen »Dogmeat« hört, scheinen noch schlimmer zu sein; verschwinden immer wieder für einige Minuten oder stellen sich regungslos in die feindlichen Schusslinien,

was vor allem in Schleichmissionen oder mit Fallen bespickten Arealen zu viel Frust führt und Partner in vielen Fällen zu einfachen Kugelfängern abwertet. Böser Hund. Hängende Dialoge und nicht synchronisierte KI-Bewegungen sorgen zudem für weitere Ärgernisse, lassen sich jedoch meist durch das Laden des letzten Autosaves wieder beheben.

Alles hat eine Geschichte, man muss sie nur finden

Sieht man von diesen Fehlern ab, macht ›Fallout 4‹ auch vieles richtig. Die neu hinzugefügte Stimme des Protagonisten ist selbst in Deutsch erfrischend anzuhören und lädt zu sarkastischen Dialogen ein. Zudem wurde das Charaktersystem übersichtlicher gestaltet, KI-Beziehungen implementiert und die Möglichkeit geboten, eine eigene Siedlung aufzubauen – alles nette, kleine Gimmicks. Der größte Pluspu



unkt bleibt, wie in den vorigen Teilen, die Liebe zum Detail: Wenngleich die Hauptstory ein wenig linear und ohne größere Handlungsspitze daherkommt, sind es gerade die Hintergrundinformationen, die durch Hacken von Terminals, lesen von Büchern oder belauschen von KIs entstehen und die Welt zu etwas Authentischem machen. Betritt man ein verlassenes Fabrikgebäude, sind dort nicht einfach nur Banditen. Sie haben eine Geschichte, die in einzelnen Memoranden wie z.B. PC-Daten aufgeschrieben wurden und erklären, warum man gerade in diesem Moment, in diesem Gebäude auf sie stößt. Zur Mitte des Spiels erhält das Handlungsgeschehen zudem weiteren Tiefgang, der den Spieler zwingt sich mit dem Thema des »künstlichen Lebens« auseinanderzusetzen – Chapeau Bethesda!

Die Zusammenfassung

Mit der großen Erwartung, die ›Fallout 4‹ mit sich brachte, hatte Bethesda sicherlich bereits vor dem Release eine große Aufgabe zu bewältigen. Nun, 3 Monate später, schlagen wohl zwei Herzen in der Brust der meisten Fans der ›Fallout‹-Reihe: Ein Frohes, das sich über eine weitere Erkundungstour in den Weiten des Commonwealth freut und seine Liebe für die verrückten Details ausleben kann, und ein Enttäushtes, hervorgerufen durch die vielen Fehler im Spiel, zurückgebliebener Grafik und den glanzlosen Haupt- und Nebenquests.

Ich, für meinen Teil, hatte Spaß an der zerstörten Landschaft, dem Erproben verschiedener Waffensysteme, ja selbst dem Ausnutzen des einen oder anderen Bugs. Und selbst wenn einige Fehler beinahe zur Weißglut trieben – war das ja immerhin Teil des *Bethesda*-Vertrags, oder nicht?

Holt den Fatman raus!

| [DANIEL MEYER](#)

Titelangaben

[Fallout 4](#)

Bethesda

erhältlich für PlayStation 4, Xbox One, Microsoft Windows

ab 49,00€ UVP