

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Fallout 4: Meine Reise durchs Wasteland

Tina am Samstag, dem 24. Juli 2021

Warnung: in diesem Beitrag wird Fallout 4 (Bethesda, 2015) gespoilert.

Wir schreiben das Jahr 2077. Gemeinsam mit unserem Herzblatt und unserem Sohn, sowie dem treuen Hausroboter leben wir in Sanctuary Hills und erfreuen uns unseres Lebens.

Eines Tages jedoch klingelt ein Mann an unserer Tür der sich als „Vault Tec Mitarbeiter“ vorstellt und uns recht energisch dazu überredet einen Platz im örtlichen Vault 111 – einem Strahlenschutzbunker – anzunehmen.

Gerade rechtzeitig, wie sich herausstellt, denn am 23. Oktober 2077 um 9:47 Uhr wird Boston von einem Nuklearsprengkopf getroffen und nicht nur Sanctuary Hills, sondern ein Großteil der Erde wird in Schutt und Asche gelegt. Alle Menschen, die sich nicht in die Sicherheit der Vaults retten können, erleiden ein grausames Schicksal.

Der Auslöser der Katastrophe ist der totale nukleare Krieg zwischen den Vereinigten Staaten, China und einigen anderen Atom-Staaten. Auf sonstige Erklärungen kann man an dieser Stelle höchstwahrscheinlich verzichten, denn das Fallout Universum ist wohl fast jedem ein Begriff.

Wie bereits beschrieben beginnen wir unser Spiel in unseren eigenen vier Wänden. Zunächst steht dort die Charaktererstellung an, die einiges an Fummelarbeit voraussetzt, aber sehr viel Spaß macht.

Anschließend empfangen wir den Vault Tec Mitarbeiter, wählen noch unseren Namen und einige Traits aus und besuchen das Zimmer unseres schnuckeligen Babys, bevor ein Sprecher im TV verkündet, dass Atomexplosionen stattgefunden haben.

Gemeinsam mit unserer Familie & einigen verzweifelten Nachbarn jagen wir zum Schutzbunker... und nicht alle unsere Mitbürger*innen haben das Glück eingelassen zu werden. In der Vault angekommen werden wir gemeinsam mit unserer Familie in einen 200-jährigen Kryoschlaf versetzt

Was dann passiert seht ihr euch am besten selbst an. Es gibt aber einen guten Grund, warum wir uns recht schnell auf den Weg in die neue Welt machen... 200 Jahre später: In einer von Atombomben verwüsteten Welt müssen wir uns zunächst lernen uns wieder zurecht zu finden.



Story

Schnell zieht es uns zu unserem Heimatort, an dem uns unser treuer Roboter Codsworth empfängt. Nach und nach erkunden wir nun Ort um Ort. Grundsätzlich ist es uns natürlich möglich in wenigen Stunden die Hauptstory zu vollenden.

Aber wer Fallout kennt, weiß dass es soweit nicht kommen wird. Denn besonders die Sidequests sind die Elemente, die dem Spiel Leben einhauchen. Unendliche Details, interessante Schauplätze und Geschichten aus längst vergangenen Tagen laden dazu ein, immer weiter einzutauchen.

Das immense Ausmaß des Commonwealth mag zunächst sogar etwas überfordern. Ich für meinen Teil liebe es, jede noch so kleine Ecke des Spiels zu erkunden und mich daran zu erfreuen.

Sei es, als ich ein abgestürztes Raumschiff entdecke und einer Spur aus grünem Schleim folge, nur um in einer Höhle einen Alien zu entdecken und ihm seine Waffe abzujagen. Oder auch als schräger Superheld Silver Shroud für Recht und Ordnung sorgen oder den Vault Tec Mitarbeiter wieder treffen, der uns den Platz im Vault verkaufte.

Besonders interessant war auch die Entdeckung des Boylston Club, in dem ich einige Skelette finde, nur um kurz darauf mehrere Flaschen vergifteten Weines zu entdecken und zu erfahren dass sich die Mitglieder des Clubs – ehemalige Präsidenten, Senatoren und weitere hohe Tiere – in der Nacht vor dem Bombenanschlag gemeinsam umbrachten. Und das ist nur ein Bruchteil dessen, was mich im Ödland erwartete!

In vielen Tests zu Fallout 4 ist zu lesen, dass die Hauptstory nicht unbedingt durch Kreativität und Einfallsreichtum besticht, nicht übermäßig spannend oder überraschend daher kommt und andere Spiele es um einiges besser schaffen den Spannungsbogen aufrecht zu erhalten – und das ist nicht komplett zu bestreiten.

Jedoch bin ich der Meinung, dass Fallout es sehr gut schafft, dass wir uns unser eigenes Abenteuer erlebbar und spielbar machen können, indem wir in den kleinen und großen Geschichten des Spiels versinken.



Fraktionen

In Fallout 4 gibt es insgesamt vier Fraktionen, die wir im Spielverlauf unterstützen können. Die Entscheidung fällt da nicht unbedingt leicht. Unterstütze ich die Untergrundorganisation „Railroad“, die sich für die Rettung von Androiden einsetzt?

Oder vertraue ich mich eher der „Stählernen Bruderschaft“ an, deren Ziel es ist, Technologie „aus der Asche des Krieges zu bergen und zu bewahren“? Vielleicht auch eher das „Institut“, eine mysteriöse, wissenschaftsorientierte Organisation des Commonwealth?

Und dann wären da noch die „Minutemen“ die es sich zur Aufgabe gemacht haben, die

Siedler des Ödlands vor den zahlreichen Gefahren zu beschützen. Bis zu einem gewissen Punkt ist es möglich, alle vier Fraktionen zu unterstützen, bis wir uns dann irgendwann entscheiden müssen.

Auf unserer Reise durch das Ödland ist es uns möglich, bis zu 13 Charaktere zu treffen, die wir zu unseren kurzfristigen oder dauernden Begleiter*innen machen können. Vom treuen Hund Dogmeat, über Curie – einen weiblichen, französischen Wissenschaftsroboter, Preston Garvey – den Minuteman, oder Strong – den Supermutanten sind viele interessante Begegnungen garantiert. Jeder dieser Freunde hat individuelle Eigenarten, Vorlieben und Abneigungen.

So beeinflussen verschiedenen Aktionen und Entscheidungen die Beziehung zu unseren Mitstreiter*innen. Strong mag es beispielsweise wenn wir gewalttätig sind, kann es aber gar nicht leiden wenn wir in eine Powerrüstung steigen, während Paladin Danse die Nutzung von Technik unterstützt und Chemnutzung verurteilt. Mit sieben der dreizehn Mitstreiter*innen kann ich außerdem einen romantische Beziehung eingehen. Dazu muss ich dafür sorgen, dass mein/e Auserwählte/r die maximale Zuneigungsstufe erreicht.

Zudem bringt jede/r Begleiter*in eine Quest mit sich. Die Ausrüstung der Mitstreiter*innen findet über ein Tauschmenü statt, welches natürlich auch dafür genutzt werden kann, den Begleiter*innen überschüssige Ausrüstungsgegenstände in die Hände zu drücken und als Lastesel zu missbrauchen. Sterben können die Begleiter*innen im Kampf übrigens nicht mehr. Werden sie getroffen, sinken sie für eine Weile zu Boden, bevor es wieder weitergeht.

Siedlungen und Crafting

Crafting wird in Fallout 4 von Anfang an großgeschrieben und für bestimmte Quests und Aufgaben müssen wir die Rohstoffe, die wir fürs Bauen und Gestalten benötigen, erst einmal zusammen suchen. Keramik?

Ach, da findet sich doch ein Spülbecken, dass wir zerlegen können. Holz? Die zerstörten Häuser bieten eine gute Quelle.

Fast alles, kann und darf verschrottet, eingelagert und weiter verwendet werden. So ist es uns möglich, Siedlungen im kompletten Spiel aufzubauen, eigene Häuser oder sogar Dörfer zu errichten und mit Nahrung, Wasser, Strom und Verteidigungsanlagen und vielem mehr zu versorgen, um schließlich Siedler*innen für verschiedene Aufgaben einzuteilen. Nach und nach kann ich diese Siedlungen sogar zu einem Handelsnetz verbinden.

Diese Features passen perfekt in die Endzeitstimmung hinein und machen mir sehr viel Spaß. Lediglich das Bauen von aufwändigen Häusern und Siedlungen empfinde ich als unausgereift. Die Bauteile richtig zu positionieren erfordert durch die umständliche Steuerung sehr viel Geduld.

Spätestens als die gezogene Wand zum vierten Mal nicht richtig einrastete, habe ich das Handtuch geworfen und mich auf andere Dinge konzentriert. Allgemein ist das Baumenü meiner Meinung nach unnötig kompliziert gestaltet.

Crafting spielt zudem auch eine große Rolle bei der Verbesserung von Waffen und Rüstungen, die mit beinahe unzähligen Upgrades versehen werden können. Wird das Material dafür knapp, machen wir uns eben wieder auf die Suche nach weiteren Rohstoffen.

Allgemein hat Fallout 4, was die Waffen und Rüstungsvielfalt angeht, auch schon ohne Schrauberei einiges zu bieten. Pistolen, Gewehre, Flammenwerfer, Raketenwerfer, Powerrüstungen – es gilt einiges auszuprobieren.

Ganz nebenbei gibt es dann noch legendäre Items zu erkämpfen die mit besonderen Eigenschaften glänzen. Und dann hält auch noch jede Fraktion eine besondere Waffe bereit – seid gespannt!



Perks

Die Charakterentwicklung stützt sich auf das bekannte SPECIAL-Charaktersystem, jedoch wurde es dieses Mal um einiges übersichtlicher gestaltet.

Den sieben verschiedenen Basisattributen (z.B. Stärke, Ausdauer, Glück...) sind weitere zehn freischaltbare Fähigkeiten («Perks») zugeordnet, welche sich also insgesamt auf 70 Stück belaufen. Jede dieser Eigenschaften kann man dann nochmal um weitere Stufen steigern (so kommen wir auf 275 Upgrades!), sofern ich genügend Erfahrungspunkte in die Basiseigenschaften investiert habe. Ansonsten ist es uns freigestellt, welche Perks wir zuerst ausbauen möchten. Übersichtlich als Vault Boy Poster gestaltet, macht das Leveln richtig Freude.

Mein Lieblingsperk ist der *Mysteriöse Fremde* – ein mysteriöser Charakter, der hie und da in Kämpfen auftaucht und meine Feinde kilt! Grafik: Obwohl die Grafik von Fallout viel Hohn und Spott ertragen muss, bin ich durchaus zufrieden mit dem Aussehen des Spiels.

Grafikausfälle und Ruckler waren bei mir sehr selten.

Dialogsystem

Selbst Bethesda hat es zugegeben: das Dialogsystem in Fallout 4 hat nicht unbedingt die Welt verändert. Zwar spricht unser Charakter, mit einer, auch in der deutschen Vertonung recht annehmbaren Stimme, aber bei den vier Optionen in Dialog-Sequenzen, kann man oft nur erahnen was unser Held sagen möchte, lediglich Schlagworte und Stimmungen der Äußerung können angewählt werden.

Die Lippsynchronität lässt zwischendurch auch immer wieder zu wünschen übrig und ab und zu kommt es vor, dass die Charaktere den Mund am Ende des Satzes gar nicht mehr bewegen. Steuerung: Laufen, Sprinten, Schießen... im Allgemeinen komme ich gut mit der Steuerung in Fallout klar.

Auch den oft bemängelten V.A.T.S.-Modus finde ich – da ich nicht grade ein Shooter Veteran bin – sehr angenehm. Gegen den Einsatz von Aktionspunkten kann ich die einzelnen Körperteile meiner Gegner anvisieren, während diese sich in Zeitlupe auf mich zubewegen.

Habe ich dann beispielsweise die Beine meines Gegners verkrüppelt, kann sich dieser nur noch eingeschränkt fortbewegen. An die Tastenbelegung musste ich mich dann aber erstmal gewöhnen. Wie ins Menü gelangen, die Karte aufrufen, Favoriten belegen.

Über dieses Thema könnte man sehr lange Beiträge verfassen. Letztendlich hab ich mich aber dran gewöhnt und kam gut klar.



Fazit

Über ein Spiel wie Fallout könnte ich schreiben und schreiben und hätte immer noch nicht alles erzählt.

Tatsächlich fühle ich mich so, als hätte ich hier alles, was Fallout ausmacht, höchstens angerissen. Fest steht aber, dass Fallout 4 ein absolutes Highlight für mich war und mich

sehr schnell zu hunderten Spielstunden verführt hat.

Ich war richtiggehend gefangen davon die riesengroße Welt des Commonwealth zu erkunden und seine Geschichten zu erfahren. Die kleinen und großen Schicksale, meine treuen Begleiter*innen, die wunderbare Musik, die Story und die Freiheit des Spiels machen es für mich zu einen absoluten Treffer und bügeln auch kleine Ungereimtheiten aus.

Auch mit der Hauptstory war ich zufrieden und ich freue mich – wenn ich denn irgendwann die Zeit für neue Beiträge finde – mehr über die DLC's wie Far Harbour und Nuka World zu erzählen.

Und bis dahin werde ich wohl weiterhin immer wieder mal durchs Ödland streifen, denn ich habe immer noch nicht alles gesehen!

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 24. Juli 2021 um 07:00 Uhr in der Kategorie: [Spielebesprechungen](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospiegelgeschichten.de>