

Community-Report: Fallout 76

DIE COMMUNITY REAGIERT MIT LIEBE

Die Testwertungen sind eindeutig: Fallout 76 ist eine der größten Enttäuschungen der letzten Jahre. Trotzdem gibt es viele Fans, die den Survival-Titel lieben – und sich über die kritischen Stimmen ärgern. Von Dom Schott

In der Welt von Fallout 76 ist Mike für seine Todesfallen berühmt. Der Kanadier baut aufwändige Konstruktionen, die unvorsichtige Spieler in ihr Verderben locken sollen. Seine wohl berühmteste Falle ist das berühmte Todeskrallen-Labyrinth: Als exzentrischer Zirkusdompteur verkleidet, begleitet Mike vorbeiziehende Spieler zu einem Bunkereingang, der die Neankömmlinge mit Werbeprüchen herausfordert: »Schlagt das Labyrinth!« und »Gewinnt einen Preis!« heißt es auf den Schildern, die Mike angebracht hat.

Wer den Bunker aber betritt, findet sich plötzlich in einer lebensbedrohlichen Falle wieder: Eine Todeskralle stürzt sich sofort auf die Spieler, die entweder gegen das übermächtige Monster kämpfen oder versuchen müssen, zum Ausgang des Labyrinths zu gelangen. Mike hat unterdessen längst den Eingang verriegelt und beobachtet das Spektakel von den sicheren Zuschauererrängen, die er extra dafür gebaut hat. Das C.A.M.P.-Feature, das Spielern erlaubt, eine Basis – oder in Mikes Fall tödliche Herausforderungen – zu bauen, ist für den Kanadier der wichtigste Grund, immer und immer wieder in die Welt von Fallout 76 zurückzukehren.

Seine Opfer sind nur selten wütend auf ihn, im Gegenteil: Mike bekommt täglich An-

fragen von Dutzenden Spielern, die seine Todesfallen mit eigenen Augen sehen wollen. Die Konstruktionen des Kanadiers sind zu virtuellen Touristenmagneten einer Community geworden, für die Fallout 76 eines der besten Multiplayer-Spiele der letzten Jahre ist. Dass Bethesdas Online-Titel dabei laut einhelliger Kritikermeinung zu den größten Enttäuschungen der Dekade gehört, macht Mike wütend: »So viele Artikel und Videos behaupten, dass Fallout 76 tot ist und niemand mehr dieses Ding spielen will. Die Wahrheit ist: Wir sind alle noch hier – und haben eine Menge Spaß.«

Lieblingsspiel trotz Niedrigwertungen

»Spaß« ist tatsächlich kein Wort, das in den Tests und Kritiken von Fallout 76 sonderlich häufig genannt wird. Das erste Online-Fallout-Spiel ohne klassische Singleplayer-Story enttäuschte zum Release im November 2018 vor allem mit technischen Problemen: Glitches, regelmäßige Abstürze, verbuggte – und obendrein repetitive – Questreihen sorgen für Niedrigwertungen, die Fans von Bethesdas Apokalypse-Franchise bisher nicht gewohnt waren. Auch Mike, der bis heute über 300 Stunden mit Fallout 76 verbracht und den Titel längst zu seinen Lieb-



lingsspielen zählt, gehörte anfangs zu den Kritikern. Im GameStar-Interview erinnert er sich an den Release zurück, der seine Liebe zum Fallout-Franchise auf die Probe stellte: »Ich begleite Fallout 76 seit der Open Beta und habe alle Probleme live miterlebt, die das Spiel von Anfang an trübten. Ich habe den Titel in seinem schlechtesten Zustand erlebt, aber auch direkt das große Potenzial erkannt, das mit jedem Update und Patch deutlicher wurde.«

Etwas mehr als ein Jahr nach Release blickt Fallout 76 auf mittlerweile 15 große Patches und Dutzende kleinere Updates zurück, die teils Kleinigkeiten, teils zentrale Spielmechaniken überarbeitet haben. Das wertschätze auch die Community, die dem Survival-Titel treu geblieben ist, erklärt uns Mike. Allerdings kritisiert er die Berichterstattung zu Fallout 76, die den Veränderungen in seinen Augen nicht gerecht werde: »Das Spiel heute ist ein grundlegend anderes Spiel als im November 2018. Es ist eine Schande, dass dieser Titel weiterhin so viel Kritik erntet, die auf alten Infos fußt und einfach nur dem Trend folgt, Fallout 76 zu hasen. Der Spielejournalismus, aber auch YouTuber, die von Views und Klicks leben, stellen dieses Spiel immer wieder als Desaster dar, das niemand mag – weil Wut und Empörung am meisten Geld bringen.«

Dass vor allem Fallout-Fans angesichts des schwierigen Launches enttäuscht und wütend waren, lässt sich bis heute in Kom-

Mike posiert stolz vor einer seiner Todesfallen: Ein Bunker, der Spieler entweder mit Stromschlägen tötet oder mit einem Schatz belohnt.





mentarspalten und Videokolumnen nachverfolgen. Doch selbst auf YouTube gibt es Fans wie Mike, die ihre Leidenschaft für Fallout 76 mit ihren Zuschauern teilen, selbst wenn das Dislike-Wellen, wütende Nachrichten und sogar Hassbotschaften bedeutet.

Die Zuschauer laufen weg

Einer dieser Fans ist auch der YouTuber RifleGaming, der Fallout 76 von Release an begleitet. Für seine mittlerweile rund 670.000 Abonnenten veröffentlicht der Amerikaner regelmäßig Let's Plays, Guide-Videos oder launige Video-Kolumnen, die von seinen Abenteuern in der virtuellen Postapokalypse erzählen. Besonders der Service-Gedanke scheint RifleGaming zu reizen: Er will anderen Spielern ärgerliche Fehler ersparen und gelernte Tricks weitergeben. Vielen Zuschauern gefällt die Leidenschaft des YouTubers für Fallout 76, doch einige schreiben ihm immer wieder hasserfüllte Nachrichten, privat als auch öffentlich. Unter nahezu jedem seiner Fallout-Videos finden sich Kommentare wie »Wer Fallout 76 spielt, ist scheiße!«, »Warum spielst du den Mist noch?« und »Bitte nicht noch mehr davon!«. Im November 2019, knapp zwölf Monate nach Release des Spiels, eskaliert die Situation schließlich: Sichtlich genervt von der anhaltenden Wut der »Fallout-Hasser« veröffentlicht RifleGaming ein Video mit dem Titel »Könnt ihr bitte aufhören, mich wegen Fallout 76 zu hassen?« Darin erklärt er: »Mir macht es

Die Überlebenden der Postapokalypse sind erstaunlich freundlich und empathisch — das liegt auch an der Tatsache, dass Spieler einem Kampf erst zustimmen müssen.



wirklich viel Spaß, dieses Spiel zu spielen, und ich sehe so viel Potenzial für die Zukunft. Das Ding wird immer besser und besser werden, zumindest meiner Meinung nach. Meine Meinung, okay? Hasst mich bitte nicht dafür. Immerhin bin ich so mutig, das mal öffentlich zu sagen.«

RifleGaming habe »Tausende und Aber-tausende« Abonnenten verloren, einfach nur, weil er Fallout 76 weiterspielt: »Mit jedem Video über dieses Spiel verliere ich Abonnenten und das nervt gewaltig, weil ich wirklich seit 2010 versuche, diesen Kanal groß zu machen.« Trotzdem wolle er weiterhin Spiele spielen, mit denen er aufrichtig Spaß hat – und dazu gehöre nun mal auch Fallout 76. Viele seiner Zuschauer sprachen ihm daraufhin Mut zu und lobten ihn für die Videos, mit denen es dem YouTuber immer wieder gelinge, die schönsten Seiten von Fallout 76 einzufangen. Und die sind manchmal nicht viel mehr als einfach nur eine freundliche Begegnung in der Einöde.

Perfekte Bühne für unvergessliche Begegnungen

Von einer solchen Begegnung zehren auch Dave und seine Ehefrau Mila seit Wochen. Auf Reddit berichtet der 41-jährige Schmied aus Kanada von einem ihm unbekanntem Spieler, der seiner Frau einen unvergesslichen Erfolgsmoment beschert hat. So beneidet Mila ihren Ehemann schon längere Zeit wegen seines C.A.M.P.s, das in ihren Augen wesentlich hübscher als ihr eigenes sei – und das, obwohl sie jeden Tag viele Stunden in das Sammeln und Anfertigen neuer Gegenstände und Dekor steckt. Dave dazu: »Immer mal wieder kommt so ein Spieler zu meinem Lager und macht für mich das Herz-Emoticon oder den Daumen nach oben, nachdem er sich alles angesehen hat. Meiner Frau ist das noch nie passiert.« Das änderte sich allerdings in der Nacht zum 1. Dezember, wie Dave weitererzählt: »Du, Fremder, hast ihr den Glücksmoment des Jahres beschert! Du hast sie bei ihrem eigenen Lager besucht, ein paar der Gegenstände, die sie dort verkauft, erworben, gewartet, bis sie dich wirklich auch sieht – und ihr den Daumen nach oben und ein Herz geschickt.« Danach habe der Unbekannte außerdem noch eine ganze Reihe wertvoller, hochklas-

siger Gegenstände als Geschenk zurückgelassen, bevor er schließlich weiterzog. »Sie war völlig aus dem Häuschen und hat noch Stunden später davon erzählt!«

Seit Release spielen Dave und Mila fast jeden Abend gemeinsam nach Feierabend auf ihrer Couch Fallout 76. Beide wissen, dass dieses Spiel alles andere als perfekt ist. Die Kritik zum Launch sei mittlerweile allerdings schlichtweg hinfällig, wie der 41-Jährige im GameStar-Interview erklärt: »So viele Leute sind so schnell zur Stelle, wenn es darum geht, auf Fallout 76 herumzuhacken. Aber denen entgeht total, was für ein besonderes Spiel das eigentlich ist. Klar hat dieser Titel Probleme, ich will gar nichts anderes behaupten. Aber ich bin überzeugt, dass Bethesda daran arbeitet, das in den Griff zu kriegen.« Das Spiel sei schon jetzt »kein Vergleich mehr« zur Release-Version, fährt der Schmied fort, und es werde immer noch »besser und besser«. Die größte Stärke von Fallout 76 habe aber nicht zwangsläufig mit konkreten Features zu tun, sondern mit den Spielern selbst – eine Feststellung, die wir in unseren Interviews mit Fallout-Fans immer wieder hören. So erklärt uns Dave, wie ausgesprochen freundlich und hilfsbereit der durchschnittliche Fallout 76-Fan im Vergleich zu anderen Spielen sei: »Es ist immer wieder eine Freude zu sehen, wie Spieler sich kleine Geschenke machen und zusammenarbeiten, füreinander da sind. Ich spiele einen Nahkampf-Cha-



RifleGaming spricht zu seinen Zuschauern über die negativen Kommentare unter seinem Fallout-76-Content auf YouTube.

rakter und es ist gleichermaßen wundervoll wie seltsam, wenn mich wildfremde Spieler auf dem Boden liegen sehen und direkt wiederbeleben. Und wenn ich selbst jemandem auf die Beine helfe, geben sie mir immer den Daumen nach oben. Hach!»

Gute Taten werden belohnt

Einer dieser selbstlosen Samariter, die Spielern wie Mila mit Geschenken eine Freude bereiten, ist der 23-jährige Jacob. Der Bauarbeiter pflegte mit Fallout 76 lange Zeit eine On-off-Beziehung: Die Faszination am Fallout-Universum lockte ihn immer wieder in die Spielwelt, bis ihn Bugs, Abstürze und Glitches nach kurzer Zeit wieder vertrieben. Mittlerweile aber läuft das Spiel so stabil, dass Jacob täglich in der virtuellen Welt unterwegs ist und trotz seines noch recht niedrigen Levels anderen Spielern Gegenstände schenkt, die er selbst nicht mehr gebrauchen kann – einfach nur, weil ihn die oft euphorischen Reaktionen und Danke-Gesten der anderen Spieler so sehr freut: »Ich habe selbst nicht viel, aber ich helfe, wo ich kann!«, erklärt er uns. »Die Leute sollen sehen, wie freundlich die Community ist und wie gut dieses Spiel sein kann. Deswegen helfe ich Neulingen, wo ich kann, schütze sie vor Angriffen und gebe ihnen Tipps.« Und diese Freundlichkeit zahlt sich schließlich doch immer wieder auf überraschende Weise aus, wie uns Jacob weiter berichtet: »Immer wieder melden sich die Leute, denen ich mal geholfen habe, nach einiger Zeit bei mir und belohnen mich mit irgendwelchen Gegenständen für meine Freundlichkeit. Einige von ihnen sind echte Freunde für mich geworden.«

»Das ist ein Bethesda-Spiel.«

Von all den Fans, die wir für diese Reportage interviewen, hat der 40-jährige Chris die meiste Spielzeit auf der Uhr: Knapp 1.000 Stunden hat der amerikanische Elektroniker seit Release in der Welt von Fallout 76 verbracht. Die virtuelle Postapokalypse sei für ihn das perfekte Gegengewicht zu seinem Job und Alltag. Allerdings verbringt er seine Spielzeit nicht mit dem Bau tödlicher Fallen oder als freundliches Helferlein für Neueinsteiger, sondern er rollenspielt den wohl herausforderndsten Charakter, der in der Welt von Fallout 76 überhaupt denkbar ist: der »ganz normale Typ«. »Der ganz normale Typ hat keine besonderen Stärken. Er ist nicht unbedingt ein Pazifist, aber er hat keine Waffen-Skills und auch keine Lust, welche zu erlernen, also levelt er auch keine Kampffähigkeiten auf. Er hasst außerdem Roboter, handelt und interagiert also nur mit anderen Spielern. Er hat keine Ahnung von Crafting und ist auf das angewiesen, was er findet oder als Geschenk erhält. Schließlich hat er keine Lust, viel Zeug zu tragen und schleppt nur das Nötigste mit sich herum. Alles andere wird an Ort und Stelle zurückgelassen«, so Chris. Bisher sei diese Spielweise extrem fordernd, geradezu anstrengend. Chris er-



Das C.A.M.P.-Feature ist ein essenzieller Baustein für die Fallout-76-Community. Die selbstgebauten Lager sind Dreh- und Angelpunkte der meisten Interaktionen und Begegnungen.



Neben dem Voice-Chat haben Spieler die Möglichkeit, mit Hilfe vorbestimmter Emotes miteinander zu kommunizieren. Der Vorteil: Diese Symbolsprache verstehen alle.



Der »ganz normale Typ« ist die Kreation eines Fans, der als Durchschnittskerl die Postapokalypse überleben will. Möglich sei das nur, weil andere Spieler ihm selbstlos unter die Arme greifen.

zählt von notorischem Munitionsmangel und ewigem Herumschleichen, um Konfrontationen aus dem Weg zu gehen. Möglich sei dieser Spielstil tatsächlich nur, weil ihm regelmäßig andere Spieler weiterhelfen: »Diese Community ist so freundlich und hilfsbereit, die haben selbst ein Herz für einen ganz normalen Typen.« Die Kritik, die Fallout 76 nach wie vor umgibt, nimmt der 40-Jährige gelassen auf: Er sei schlichtweg zu alt, um sich um die Meinung von anderen Menschen zu kümmern, die etwas über sein Lieblingsspiel zu sagen haben. Dass dieser Titel aber natürlich alles andere als fehlerfrei ist, weiß Chris

ebenso wie die anderen Fans, die wir interviewt haben – aber er erinnert Kritiker auch daran, mit was für einem Entwicklerteam sie es hier zu tun haben: »Das ist ein Bethesda-Spiel. Ihr solltet wissen, was das bedeutet. Wenn du zwei Stunden spielst, ohne irgendeinen Bug oder Glitch zu erleben, hast du verdammt Glück. Wenn das passiert, dann lache ich einfach herzlich drüber, starte im Notfall das Spiel neu und weiter geht's. All das ist es wert, gemeinsam mit anderen Spielern eine gute Zeit in der Postapokalypse zu haben, wie es sonst in keinem anderen Spiel da draußen denkbar wäre.« ★