

Fallout: London

MUTIGER ALS BETHESDA

Genre: Rollenspiel Publisher: – Entwickler: Fallout London Team Termin: 2022

Größer und düsterer als Fallout 4 soll sie werden, die erste Fallout-Mod in Europa. Zum Glück haben die Macher einen Release-Notfallplan. Von Peter Bathge



Peter Bathge

Peter Bathge testet seit 15 Jahren Videospiele und hat mal den E3-Auftritt von Fallout 4 geleakt, woraufhin die deutsche PR-Abteilung von Bethesda einen sehr unangenehmen Telefonanruf aus den USA bekam. Ein paar Monate später hat Peter dann wieder für Unruhe gesorgt, als er während eines Texas-Besuchs bei id Software zu nachtschlafender deutscher Zeit eine Kolumne über die Rollenspielmängel von Fallout 4 veröffentlichte. Man kann also sagen: Die Fallout-Serie liegt Peter am Herzen. Die deutsche Bethesda-PR eher nicht so, sorry.

Die Idee an sich klingt ja schon verrückt. Ein Fallout in Europa – das kann doch gar nicht funktionieren! Oder? Fiktive Technik aus Good Old America wie Vault-Tec, Powerrüstung, Nuka Cola und so weiter sind für die Identität der Fallout-Serie ungemein wichtig. Lässt sich das alles einfach 1:1 auf den Alten Kontinent übertragen, ohne dass dabei das besondere Flair der Open World verloren geht? Wir waren skeptisch – und dann haben wir mehr von Fallout: London gesehen. Mit dem Projektleiter Dean Carter (Nickname: Prilladog) haben wir über die große, neue Fallout-4-Mod gesprochen.

Ein glückliches E3-Missverständnis

Eine der größten E3-Überraschungen 2021 kam, als eigentlich alles schon vorbei war. »Wir hatten schon eine Weile geplant, einen neuen Trailer zu veröffentlichen«, vertraut uns Dean Carter im Interview an. »Aber durch eine geplatze interne Deadline verschob sich der Termin, und dann war plötzlich E3.« Und der Trailer sorgte für Furore. Der Brite führt das Team hinter Fallout: London, 20 täglich aktive Mitglieder zählt es. 60 Hobby-Designer sind es, wenn man all jene Leute dazurechnet, die sich nur sporadisch melden und am Projekt arbeiten. Sie alle aber sind mächtig stolz: Darauf, am 15. Juni 2021 das Internet gesprengt zu haben.

Denn der Trailer zu Fallout: London schlägt nach dem spärlichen Bethesda-E3-Auftritt mit Starfield ein wie die sprichwörtliche Atombombe. »Bethesdas eigenes Video

zum Fallout-76-Addon The Pitt hat um die 70.000 Views auf YouTube gemacht«, stellt Dean Carter fest, und man kann das Grinsen des Mannes durch die Telefonleitung förmlich hören. »Wir haben eine Million Views.« Zum Redaktionsschluss dieser Ausgabe sind es sogar schon 1,7 Millionen. Manch ein Zuschauer begreift zunächst gar nicht, was er da sieht, hält den Trailer für die Ankündigung eines offiziellen neuen Fallout-Spiels. »Jemand hat dem Video einen Daumen nach unten gegeben und geschrieben, dass er enttäuscht sei, dass Bethesda immer noch nicht seine Engine aktualisiert habe«, berichtet Projektleiter Dean Carter. »Das ist lustig, ja verrückt.«

Das Video erzeugt viel Aufmerksamkeit, auch auf GameStar.de. Sogar Bethesda wird dadurch auf das Mod-Projekt aufmerksam;

ein Mitarbeiter klickt sich durch die LinkedIn-Profilseiten führender London-Teammitglieder. »Wir haben viel Respekt vor Bethesda und der Fallout-Serie«, stellt Dean Carter klar, man freue sich über den Hype. Und wäre nicht böse, wenn sich die Serieneigner von der Total Conversion inspirieren ließen: »Unser Ziel ist es, zu beweisen, dass Fallout auch außerhalb der USA funktionieren kann. Diese Vorstellung ist für Bethesda offenbar sehr furchteinflößend. Ich würde [ein offizielles Europa-Fallout, Anm. d. Red.] auf jeden Fall spielen, ich liebe die Reihe.«

Fleißig im Lockdown

Zwei Jahre befindet sich Fallout: London nun schon in Arbeit, die Map ist fertig gebaut und wird bis Herbst feingeschliffen. »In drei Monaten sollten wir mit der Politur fertig sein. Aber ich will nicht lügen: Es wird so lange dauern, wie es eben braucht.« Als Nächstes muss die Welt mit Quests gefüllt werden. Die Entwickler müssen Skripte erstellen, Figuren und Schätze platzieren, Belohnungen designen, Belohnungen bestimmen. Es liegt also noch viel Arbeit vor ihnen. Aber auch schon viel hinter ihnen: Story und Szenario sind bereits weit fortgeschritten, die Fraktionen ausgearbeitet. »Durch den



Manch ein Internetnutzer verwechselt den Trailer zu Fallout: London mit einer offiziellen Ankündigung seitens Bethesda.



Die Themse spielt eine zentrale Rolle im virtuellen London. Dieser Pub ist am Fluss erbaut worden.



Fallout: London führt komplett neue Fraktionen ein, auch klassische Punks sind offenbar dabei.



Die Ritter von Camelot sind wieder da und ziehen mit Schwertern in den Kampf (links).

PROJEKTLEITER DEAN CARTER

Unser Gesprächspartner Dean Carter ist ein Mann mit vielen Talenten. Neben akademischen Abschlüssen in Multimedia-Technologie und Design hat er einen Tauchschein und darf – das kann man immer brauchen – Gabelstapler fahren. Außerdem hat er 56 Länder auf der ganzen Welt bereist und währenddessen in Chile und Peru auf Bio-Bauernhöfen gearbeitet.



ökologischen Albtraum verwandelt. Die Menschen fliehen nach London, die Millionenmetropole wird zum Schmelztiegel: Unterschiedliche Gesellschaftsschichten leben auf engstem Raum zusammen. Zu Beginn von Fallout: London steht ein Konflikt unmittelbar vor dem Ausbruch.

Ihr schließt euch einer von mehreren Fraktionen an, unter anderem ringen Adelige, Populisten, Sozialisten und Verbrecherbanden um die Kontrolle über die Stadt. Dazu gibt's Gruppierungen wie die idealistischen Ritter von Camelot, die mit altertümlichen Rüstungen und Schwertern ins Gefecht ziehen. Was natürlich fehlt, sind klassische Fallout-Fraktionen, die in den USA operieren: Enklave und Stählerne Bruderschaft gibt's nicht. Und das ist so gewollt.

Alles hört auf die Lore

Damit Fallout: London funktioniert, dürfen die Entwickler in den Augen von Dean Carter keine Abkürzungen nehmen: Die Total Conversion kann nicht einfach die US-zentrierte Technologie, die Werbeplakate und bekannten Gegenstände aus Fallout nach London transportieren. »Zur Situation in Europa gibt es in der Fallout-Lore nur ein paar wenige Informationsfitzelchen, die zum Kanon gehören«, klärt uns der Projektleiter im Interview auf. »Und noch ein bisschen mehr, das nicht offiziell Kanon ist. Wir halten uns an beides.« Aus gutem Grund: »Die Spieler sind so sehr daran gewöhnt, in Amerika zu spielen, sie haben Angst, dass ein europäisches Fallout die Lore brechen würde.«

Wo keine offiziellen Informationen vorliegen, nutzt das Team nachvollziehbare Logik, um die Situation in London zu erklären. So ist es etwa schlüssig, dass viele Waffen deutscher Hersteller und ins Ausland geschickte Roboterhelfer wie der Protectron auch in England auftauchen. »Wir können das extrapolieren«, erklärt Dean Carter. Die berühmte Power Armor kann dagegen nicht

Lockdown haben wir in den letzten zwei Jahren enorm viel geschafft«, sagt Carter. Eigentlich war für Fallout: London ein Episoden-Release angedacht. Diesen Plan ließ das Team fallen, als man merkte, wie produktiv die Leute plötzlich zu Hause waren. »Wir chatten jeden einzelnen Tag.«

Der Blick nach Europa

Das namensgebende London enthält alle bekannten Orte der echten Metropole, aller-

dings sind die nach einem Atomkrieg im Jahr 2237 ziemlich heruntergekommen. Das einstige Kolonialreich der Briten liegt da natürlich längst in Trümmern, nach Kriegen im Mittleren Osten und Europa wurden Rohstoffe rar. Also verlegt sich die Regierung auf ein altbewährtes Mittel: die Ausbeutung der Umwelt. Exzessives Fracking, also das Bohren nach Öl durch explosionsartiges Aufsprengen der Böden, hat die Insel bereits lange, bevor die Bomben fielen, in einen



Eurem Charakter könnt ihr neue Waffen und Rüstungen anziehen, die es in den USA nicht gibt. Meist sind es schlechtere Alternativen, wie das in England so üblich sei, witzelt Dean Carter.



Vault-Tec ist eine amerikanische Firma. Trotzdem gibt's in Fallout: London reichlich Gelegenheit, unter Tage die Welt zu erforschen.



so ohne Weiteres ins Spiel eingebaut werden, denn diese Technologie hat es nie über den Großen Teich geschafft. Genauso wenig wie der FEV-Virus, der in den bisherigen Fallout-Spielen Monster wie Supermutanten oder Todeskrallen hervorgebracht hat.

Englische Monster

Die Lücke, die diese altbekannten Gegner hinterlassen, füllt das Team mit eigenen Kreationen: mutierte Füchse zum Beispiel und eine Mischung aus Schwein und Ratte sowie den mit Öl bedeckten Gehenna, einen dicken Kerl, der im Nahkampf angreift. Letzteren adaptieren die Entwickler aus einem Konzept für Fallout: Van Buren, das seinerzeit eingestellte Fallout 3 von Interplay, das viele spannende Ideen in sich vereinte.

Die meisten Mutanten stammen in Fallout: London aus der Themse; der weltbekannte Fluss ist in der fiktiven Zukunft noch schmutziger als heute. Zudem dient Themse als natürliche Barriere für die Spielwelt; extra deswegen passt das London-Team einen Perk aus Fallout 4 an, damit der Held nicht unbegrenzt durch verseuchtes Wasser schwimmen kann. Die DNS-verändernde Strahlung der Themse hat das sogenannte Thamesfolk hervorgebracht. Diese am Fluss wohnenden Menschen haben reptilische Züge angenommen. Ihr an Cthulhu-Monster erinnerndes Design soll bewirken, dass ihr euch im Untergrund nie ganz wohl fühlt.

Apropos Untergrund: Amerikanische Vault-Tec-Bunker gibt's in London keine (die Lore, ihr erinnert euch), aber die Entwickler orientieren sich an realen Anlagen, die zum Beispiel während des Kalten Krieges angelegt wurden. Wer schon mal in London war, weiß zudem, wie wichtig die sogenannte Underground für die Fortbewegung in der Stadt ist. Was die U-Bahn angeht, gibt's in Fallout: London keine exakte Kopie der Tunnel, dennoch erstreckt sich unter der Spielwelt ein weitläufiges System aus Gängen, das ihr erforschen könnt. Dort fährt sogar die weltbekannte Tube; gar nicht so einfach, die als bewegliches Objekt in der Fallout-Engine darzustellen, wie uns Dean Carter verrät.

»Ich liebe das Creation Kit«, sagt Carter über die Modding-Tools von Fallout 4. »Aber es ist frustrierend, dass Bethesda so wenig Dokumentation mitliefert. Wir müssen so viel Zeit dafür aufwenden, Lösungen für Probleme selber herauszufinden. Es ist ein bisschen so, als würde man jemandem Werkzeuge in die Hand geben, aber dann die Anleitung verstecken.«

Lebendiger dank Regenschirmen

Für die Open World von Fallout: London hat das Team sich dann letztlich doch noch mit den Tools arrangiert – und mehr umgesetzt, als ursprünglich geplant war. Von Anfang an hatte Dean Carter, der das Projekt in der Frühphase nach der für ihn enttäuschenden

Ankündigung von Fallout 76 übernahm, Fallout: London mit einem DLC verglichen. Versprechen einer gigantischen Welt vermied er lange. Inzwischen sagt er: »Es wird so groß, wie es werden muss.«

Und es muss wohl ganz schön groß werden: Das virtuelle London nimmt inklusive Umland die Fläche der kompletten Commonwealth-Karte aus Fallout 4 ein. Weil in Fallout 4 die Ostküste aber zu einem großen Teil nur aus unbegehbarem Meer bestand, wird Fallout: London sogar größer als das Spiel, das ihr als Basis installiert haben müsst. Und es gibt neue Features: »Wir haben die Erlaubnis bekommen, die Mod Polluted Climate zu benutzen.« Das eröffnete neue Möglichkeiten: Neben den bekannten RAD-Stürmen gibt es in London auch Säureregen, der beständig Schaden macht – es sei denn, ihr habt einen Regenschirm dabei. Ja, richtig gelesen, wie es sich für einen britischen Gentleman/eine britische Lady gehört, führt ihr in Fallout: London einen Regenschirm mit euch. Einmal aufgespannt, seid ihr vor dem Säureregen sicher – wenn die ersten Tropfen fallen, spannen auch die NPCs ihre Schirme auf. »Das gehört zu London einfach dazu«, sagt Projektleiter Carter.

Authentisch trübe

Der Regen trägt auch dazu bei, dass Fallout: London düsterer wird als Fallout 4. Rund um Boston fühlte sich Dean Carter bei gutem

WIDERLICHE WIDERSACHER

Für Fallout: London transferieren die Macher nicht einfach die bekannten Fallout-Viecher ins Vereinigte Königreich, sondern denken sich völlig neue, zum Setting passende Gegner aus.



In der Mod lauern euch grausige Monster wie der **mutierte Flusshund** auf.



Der **ölige Gehenna** ist der Ersatz für Supermutanten, deren Entstehung auf den in den USA entfesselten FEV-Virus zurückgeht. Nach England hat es diese Mutation nie geschafft.



Schweineratten graben sich aus dem Boden, vergleichbar mit Molerats.

Für die Open World haben die Designer einige Stadtviertel rausnehmen müssen, damit ihr auch mal ins Umland der Stadt kommt.



In den U-Bahn-Tunneln wimmelt es vor Ghulen. Mit der Tube könnt ihr auch selbst fahren.

Wetter mehr an einen Sonntagsspaziergang erinnert als an einen Überlebens-Trip in der Postapokalypse. »Fallout muss viel depressiver sein, die Welt verbreitet Trübsinn und Verzweiflung.« Es soll nicht bei solchen optischen Veränderungen bleiben, um Fallout: London von Fallout 4 abzusetzen. »Die Welt wird belebter«, verspricht Carter. »Wir haben einen deutschen Leveldesigner im Team. Er ist der beste, den ich je gesehen habe. Das Team hat viel von ihm gelernt und seine Arbeit sollte Bethesda beschämen.«

Nur im Kern Fallout 4

Am spielerischen Kern von Fallout 4 soll Fallout: London zwar nicht so viel verändern, ein paar Sachen haben sich die Modder aber dann doch überlegt. Wie in Fallout: New Vegas gibt es mehr Gelegenheiten zum Rollenspiel als in Fallout 4, zum Beispiel durch häufigere Skill-Checks in Dialogen. Die Gespräche werden zudem ausformulierte Antwortmöglichkeiten bieten und nicht die kurzen, sich kaum unterscheidenden vier Optionen wie im vollvertonten Fallout 4.

Das soll Fallout: London zusammen mit viel Sarkasmus und britischem Humor einen sehr eigenen Anstrich geben – der die Stadt aber nicht der Lächerlichkeit preisgibt. »Es gibt natürlich Stereotype, mit denen wir spielen können«, erklärt Carter. »England selbst ist ja praktisch seine eigene größte Karikatur.« Aber im Grunde wollen die Modder eine ernste und düstere Geschichte erzählen – auch mit Themen wie den Folgen von Populismus (»Da kann jeder selbst Parallelen zur Realität ziehen, wie er möchte«), Militarismus oder Klassismus. Noch uneins ist man sich, ob Sklaverei im Spiel vorkommt (»Das ist ein polarisierendes Thema«), aber Kannibalismus ist etwas, mit

dem sich zumindest eine Fraktion gut auskennt. Und obwohl ihr all die wichtigen Örtlichkeiten des echten Londons wie das Riesenrad, Buckingham Palace oder das Parlament besucht, legt Dean Carter Wert darauf, dass sich dieses Abtingeln der Sehenswürdigkeiten nicht wie eine Touristenfahrt anfühlt, sondern subtiler wirkt.

Es kommt auf jeden Fall!

Offen bleibt freilich, wann wir diese ambitionierte Total Conversion endlich auch selber spielen können. So viele ambitionierte Mods erscheinen niemals oder befinden sich jahrelang in der Entwicklungshölle. Einen Release-Termin will Dean Carter nicht nennen, er erklärt aber, warum so viele Projekte seiner Ansicht nach scheitern. »Im ersten Jahr schreibst du praktisch nur Sachen auf, du lernst viel. Irgendwann erreichst du den Punkt, wo du dir das, was du bisher gemacht hast, anschaust und dir sagst: Das ist furchtbar! Dann schmeißt du alles hin. Jede Total Conversion hat ihren ursprünglichen Erfinder auf diese Weise verloren.«

Darüber hinaus arbeiten an einem Vorhaben wie Fallout: London natürlich nur Freiwillige, die im Lauf der Jahre andere Verpflichtungen haben, umziehen, Kinder bekommen – und das Projekt leidet darunter. »Ich liebe mein Team«, sagt Dean Carter. »Wir haben einige Leute, die Mods für New Vegas gemacht haben, ein paar haben einen Job in der Spieleindustrie. In ihrer Freizeit arbeiten sie für uns, ohne Geld zu bekommen. Viele Mods bekommen deshalb mit der Zeit Probleme.« Denn klar ist: »Die Arbeit im echten Leben muss Priorität haben. Wenn ich mir einen Tag frei nehmen will, kann ich das wann immer tun. Wenn wir mit der Arbeit an Fallout: London unsere monat-

lichen Rechnungen bezahlen könnten, wäre der Release natürlich deutlich früher.«

Deshalb hat sich das Team von Fallout: London einen Notfallplan überlegt. »Egal was passiert, selbst wenn morgen alles aus ist, könnten wir die bisherigen Arbeiten abschließen und eine Version veröffentlichen, in der die Leute herumlaufen können. Vielleicht gibt es dann keine Quests, sondern nur Survival-Mechaniken, aber es wird etwas da sein, das man spielen kann.« Zu diesem Zweck hat man bereits früh in der Entwicklung ein System implementiert, das selbst dann greift »wenn ich morgen von einem Bus überfahren werde«, wie Dean Carter hinzufügt. Britischer Humor eben. ★

MEINUNG

Peter Bathge
@GameStar_de



Die Fallout-Serie wirkte auf mich zuletzt ein bisschen faul. Neue Spiele wurden anscheinend nach folgender erprobter Maxime designt: »Hier ein paar Todeskrallen, da ein anderes Szenario, hier ist noch der Pip-Boy und ab dafür!« Der Look und Humor, die einst wegweisend waren, haben sich über die Jahre ganz schön abgenutzt. Wieder stapfe ich in die Vaults herunter, wieder suche ich meine Powerrüstung, haha, schau mal, ein lustiger Kurzfilm mit dem Vault-Boy, oh Supermutanten, yay, die habe ich ja schon ewig nicht mehr gesehen ...

Fallout: London gefällt mir gerade deswegen so sehr, weil seine Macher die Serie durch den Szenariowechsel neu denken müssen: Was bleibt von Fallout ohne viele der US-typischen Themen und Motive? Was ist die Essenz des Spiels? Ich bin irre gespannt, was das Team in Sachen Story aus dem Hut zaubert, um den Wegfall der Klischees (Enklave! Stählerne Bruderschaft!) zu kompensieren. Die bisher bekannten Fraktionen klingen schon mal cool, und mir gefällt, dass Fallout: London den Gesellschaftskonflikt des realen Großbritanniens ins Zentrum seiner Geschichte erhebt – natürlich humorvoll überhöht, wie es sich für die Serie gehört. Denn nur weil Fallout nach Europa geht, müssen wir nicht auf alles verzichten, was Fallout ausmacht!



Wir möchten gar nicht wissen, was dieser Metzger hier grade auf seinem Tisch zerlegt.