

Fallout-MMO

VERZWEIFLUNG IM EIGENBAU

Schon lange vor Fallout 76 haben eifrige Fans ihren eigenen Fallout-Multiplayer-Modus entwickelt. Doch dieser ist genauso gnadenlos wie das Ödland selbst. Von Michael Sonntag



Michael Sonntag

Michael ist Gaming-Journalist, Geschichtenjäger und Podcaster bei Enliven. Wenn er eine Bande im postapokalyptischen Ödland von Fallout gründen müsste, wären es die »Charmebolzen«. Ihre Mitglieder hätten alle Fähigkeitspunkte in Charisma investiert und würden jeden Dialog gewinnen. Und sie würden nie einen Fuß nach draußen setzen.

So gut, so unterhaltsam und so brillant Fallout als Singleplayer-Rollenspiel auch ist: Sobald das Wort »Multiplayer« dazukommt, beginnen die großen Probleme. Sechs Jahre nach seinem holprigen Release ist Fallout 76 dank seiner Erweiterungen zu einem rich-

tig guten Spiel herangewachsen – aber immer noch weit davon entfernt, alle Fans abzuholen. Eher kein Fan ist wohl der Spieler, der die Basis des Xbox-Chefs Phil Spencer per Atomschlag hochgejagt hat, auch das ist in Fallout 76 offenbar möglich. Doch das

endzeitliche Online-Rollenspiel ist nicht das erste Projekt, mit dem das Ödland-Erlebnis für eine größere Spielerschaft zugänglich wurde. Ab 2008 produzierte der Originalschöpfer Interplay ein eigenes Fallout-MMO. Ein waghalsiges Unterfangen, da Interplay

Knallige Action wie hier in Fallout 76 muss man sich in FOnline vorstellen, die antike Optik gibt nicht viel her.



Um das Ödland so authentisch wie möglich zu halten, durften die Entwickler kaum eingreifen. Das hatte allerdings auch zur Folge, dass Chaos herrschte.



zwei Jahre zuvor schon die Lizenz für die Marke an Bethesda verkauft hatte – allerdings nur für Singleplayer-Spiele, wie Interplay im darauffolgenden Rechtsstreit immer wieder beteuerte. Letztlich gewann Bethesda Anfang 2012 endgültig vor Gericht, womit Interplay die Entwicklung des Fallout-MMOs schweren Herzens einstellen musste.

Das ist die offizielle, stellenweise glücklose Geschichte der Fallout-Online-Spiele. Wenn wir uns allerdings der inoffiziellen Seite des Ganzen widmen, geht die Geschichte noch viel weiter zurück. Denn der Traum, das erbarmungslose Ödland gemeinsam zu erleben, existiert schon seit den ersten Fallout-Teilen in den späten Neunzigern.

Eifrige Fans des Szenarios begannen damals, ihren eigenen ultimativen Fallout-Multiplayer-Modus zu entwickeln. Aber so viel Erfolg sie auch über die Jahre damit hatten, es kostete sie auch genauso viele Nerven (und digitale Leben). Ich habe mit Spielern gesprochen, die diese Entwicklung erlebt haben und immer noch begleiten.

»FOnline ist das Fegefeuer«

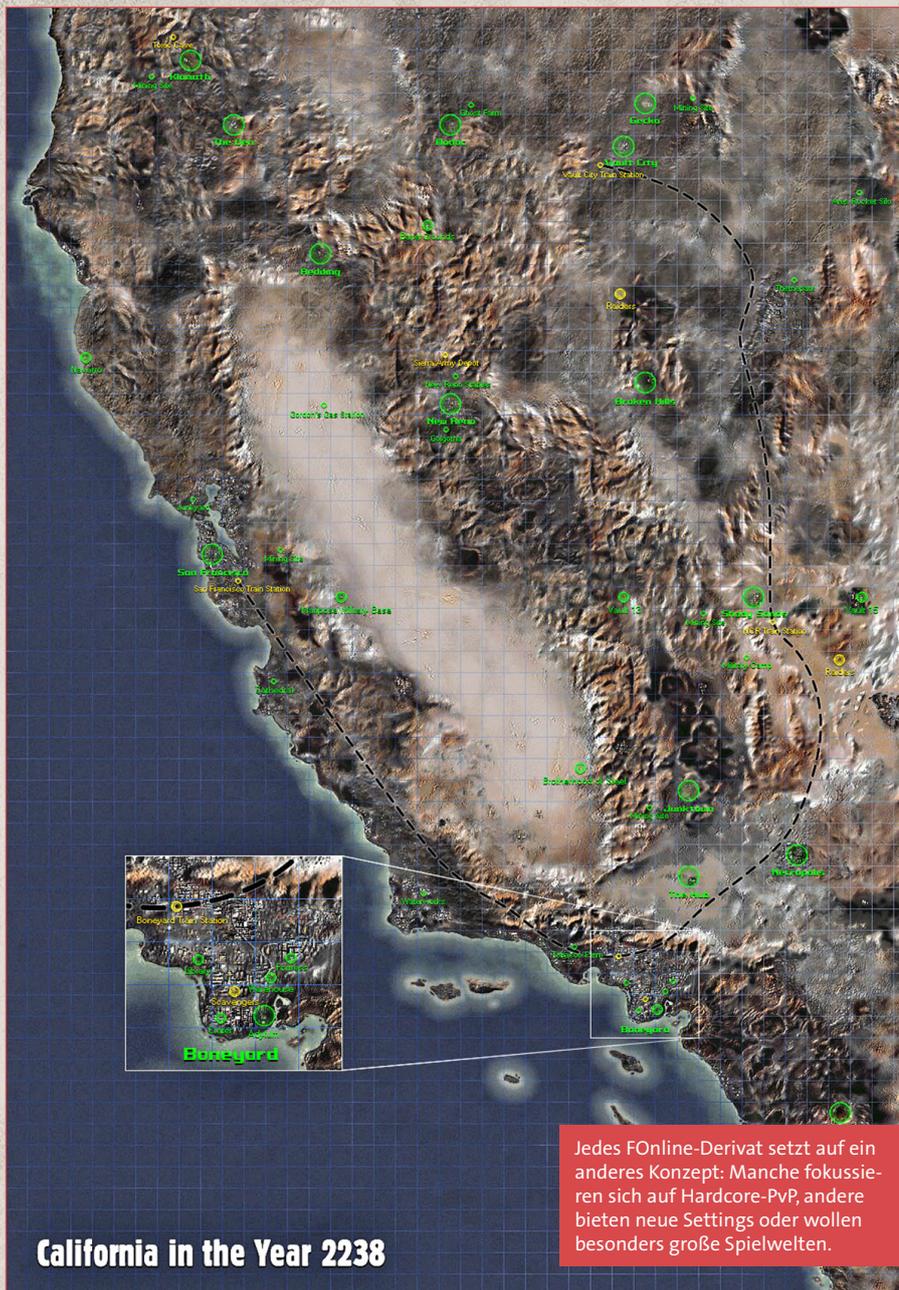
Bei meinen Recherchen für diesen Artikel habe ich das Gefühl, selbst Fallout zu spielen. Ich erkunde die Ruinen einer uralten Community, die eigentlich nicht mehr existiert. Was mir bleibt, sind nur die emotionalen Erinnerungen von Zeitzeugen und die lückenhaften Aufzeichnungen längst vergessener Wikis. Alles begann im Jahr 2004, als der russische Spieler Cvet und sein Team mit der Entwicklung der FOnline

Engine begannen, der Basis für kommende Fan-produzierte Fallout-Online-Spiele. Diese Engine verwendete Assets aus den ersten beiden Fallout-Teilen und Baldur's Gate. FOnline: The Life After war Cvet's erstes Spiel. Die Spieler sollten gemeinsam in der Spielwelt von Fallout 2 umherziehen und Quests erledigen, Beute sammeln und in Echtzeit gegeneinander kämpfen. Nach ersten Tests im kleineren Kreis bildete sich eine richtige Community jedoch erst ab dem zweiten Beta-Test im November 2008.

Ohne ausgereifte Balance und ohne eingreifende Moderation verlief das Spielgeschehen sehr chaotisch und toxisch – zwei Eigenschaften, die den Multiplayer-Modus von da an sehr stark prägen sollten. Cvet war es allerdings wichtig, das Ödland so authentisch wie möglich zu erleben und den Spielern alle Freiheiten zu lassen. »Es gibt Himmel und Hölle, und dazwischen gibt es das Fegefeuer. FOnline ist das Fegefeuer, von da aus kann man nirgendwo hingehen«, fasst es der damalige Spieler Bybka zusam-

Über die Jahre gab es rund 20 FOnline-Projekte, sieben davon sind noch aktiv. Einige wurden eingestellt, andere bauten auf den Ressourcen von Vorgängern auf.





California in the Year 2238

Jedes FOnline-Derivat setzt auf ein anderes Konzept: Manche fokussieren sich auf Hardcore-PvP, andere bieten neue Settings oder wollen besonders große Spielwelten.

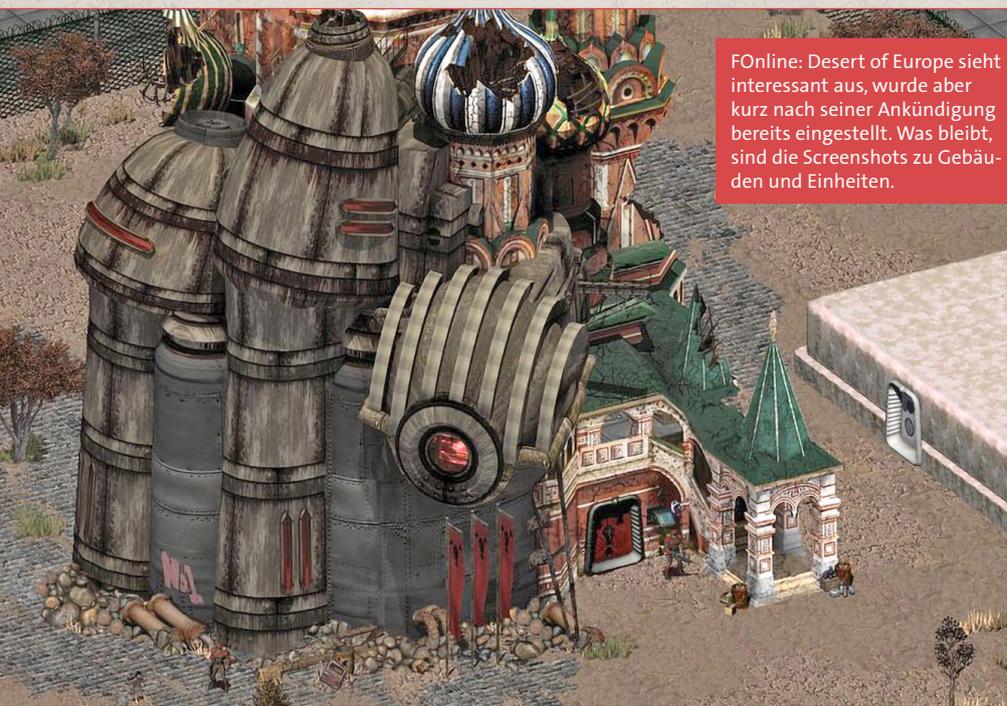
men. Wie die problematischen Aufzeichnungen zeigen, bildeten sich während der Beta innerhalb kürzester Zeit unterschiedliche ideologisch gefärbte Fraktionen, die die Spielwelt terrorisierten, kleinere Verbände jagten und anschließend so lange Kriege mit größeren Fraktionen führten, bis keiner mehr von ihnen lebte.

Rund um die nächsten Beta-Tests wurden das Spiel und die Foren immer mehr von Trollen geflutet. Mods konnten die Situation nur mit strengen Bannmaßnahmen unter Kontrolle bringen. Als die Engine für weitere Projekte herungereicht wurde, kam es im Sommer 2010 zu einem Eklat, der auch den Originalentwickler in ein schlechtes Licht rückte. Die Gruppierung FOnline: The New Future entdeckte im Software Development Kit, dass Cvet über ein Master-Passwort verfügte, mit dem er sich jederzeit Zugang zu jedem Projekt verschaffen konnte, das auf seiner Engine basiert. Im Rahmen einer Protestaktion demonstrierte die Gruppe den Einfluss dieses Passworts und stürzte FOnline: The Life After für kurze Zeit ins Chaos. »Wir haben gezeigt, was passieren kann, wenn man sich einen Master-Zugriff verschafft. Es hat viel Spaß gemacht. (...) Wir geben zu, dass wir etwas zu weit gegangen sind«, erklärte das Team in seinem Bekenner schreiben. »Stellt euch nur vor, was passiert wäre, wenn alle Projekte untergegangen wären. Wir haben euch davor bewahrt.« Weiter heißt es: »Leute, lasst uns zusammenleben, uns nicht gegenseitig fertig machen und ein gutes FOnline entwickeln.« Daraufhin wurde die Sicherheitslücke geschlossen, Cvet machte das SDK öffentlich und überließ FOnline sich selbst. Der von dannen gezogene Erfinder widmete sich ab da seinem eigenständigen postapokalyptischen MMO Last Frontier – bis heute.

Dutzende Projekte streben nach der perfekten Vision

Über die Jahre entstanden rund 20 FOnline-Projekte, jeweils mit einer großen russischen und englischen Community. Viele dieser Spiele wurden mittlerweile pausiert oder endgültig eingestellt, aktiv sind noch sieben. So sollte FOnline: Desert Europe den Überlebenskampf in eine neue Region mit frischen Fraktionen verfrachten, bislang entstanden allerdings nur sehr interessante Screenshots. FOnline: Ashes of Phoenix bietet die größte und härteste Spielwelt aller Projekte, bereitet aber gerade die nächste Season vor und ist deshalb aktuell offline.

Abseits dessen bauten viele Spiele auf den Ressourcen ihrer Vorgänger auf. Das russische The Life After wurde wegen fehlender Finanzierung eingestellt und ging später dann als FOnline: Another Way to Die weiter. Das englische Projekt FOnline: 2238 brachte nach seiner Abschaltung das Projekt FOnline: Reloaded hervor. Auf Discord unterhalte ich mich mit aktiven und ehemaligen Entwicklern beider Projekte. In Bezug auf FOnline wirken die Aktiven euphorisch und



FOnline: Desert of Europe sieht interessant aus, wurde aber kurz nach seiner Ankündigung bereits eingestellt. Was bleibt, sind die Screenshots zu Gebäuden und Einheiten.

Früher richtete sich FOonline nur an Hardcore-Spieler. Heute arbeiten die Fraktionen koordinierter und bilden Neulinge lieber aus, statt sie abzuknallen.



die Ehemaligen müde, aber stolz. »Wir hatten anfangs keine Ahnung davon, wie man ein Online-Spiel entwickelt«, erzählt mir Lexx, Questdesigner und Mitglied der Rotators, dem Sieben-Personen-Team hinter FOonline: 2238. »Wir waren irgendwann ausgebrannt, weil wir die ganze Zeit Bugs beheben mussten. Wir haben zumindest ein paar Sachen richtig gemacht, und rückblickend fühlt es sich gut an, daran gearbeitet zu haben. Es war eine riesige Lernerfahrung für alle Beteiligten. Heute lieben die Leute diese Looter-Shooter, wir haben das vor 15 Jahren gemacht und hatten ursprünglich eine Spielerzahl von etwa 1.000 Leuten.«

Die Community fordert

Aber die Community und ihre Wünsche blieben ihre größte Herausforderung. Es war nahezu unmöglich, eine Vision des Spiels zu finden, mit der alle einverstanden waren. Je erbarmungsloser, je authentischer das Ödland wurde, desto toxischer wurde auch der Umgang der Abenteurer untereinander. Und jede Gegenmaßnahme seitens der Mods verschlimmerte es nur. Irgendwann mussten sie die Changelogs über einen anonymen Bot-Account posten, damit nicht eine bestimmte Person den ganzen Hass abbekam. Von der eigentlichen Vision der Entwickler wollten die aktiven Spieler nichts hören.

Lexx erinnert sich und sieht im Rückblick Fehler auf beiden Seiten: »Vom ersten Tag an haben die Spieler ständig versucht, alle Regeln zu brechen, was uns natürlich sehr verärgert hat. Jetzt weiß ich, dass wir die Kreativität der Spieler hätten unterstützen sollen, anstatt dagegen zu arbeiten.«

Lexx gibt mir ein Beispiel: NCR, die Hauptstadt von FOonline: 2238, wurde von KI-Wachen beschützt, um neuen Spielern eine sichere Zuflucht zu bieten und aggressive Spieler fernzuhalten. Doch die Banditen waren clever und zogen sich einfach Vault-Anzüge an. So sahen sie wie Level-Einser aus und konnten nah genug an ihre Opfer



Der Nostalgie immer treu geblieben: FOonline basiert heute immer noch auf der Grafik und den Assets von Fallout 2 aus dem Jahr 1998.



herankommen, um sie mit Bomben zu überfallen. Oder noch gewiefter: ein Moderator, der hinter dem Rücken seiner ahnungslosen Kollegen eine eigene Gang im Spiel gründete und dieser dann von ihm manipulierte Leistungsverstärker verschaffte. »Mehr Freiheit hätte am Ende wahrscheinlich ein viel besseres Spiel ergeben. Es wäre allerdings immer noch ein Titel gewesen, bei dem der stärkere Spieler auf den schwächeren eingeschlagen hätte«, so der ehemalige Entwickler. Als sie genug hatten, ließen sie ihr Werk einfach in der Wüste des Internets zurück, indem sie es als Open Source veröffentlichten. So wie die meisten anderen eingestell-

ten Projekte, immer mit dem Hintergedanken, dass es andere fortführen können.

Die Zähmung des wilden Ödlands

Entwickler Kilgore hat den Code von FOnline: 2238 übernommen und darauf FOnline Reloaded aufgebaut, das er mit einem dreiköpfigen Team betreut. Der Leiter hat einen interessanten Werdegang: Er ist einer der Anführer von Bang Bang Smash, einer der ältesten FOnline-Clans, der seine Philosophie angeblich bei einer Jet-Überdosis erlangte (so die selbst erdachte Lore). Als ehemaliger Spieler beschäftigte er sich viel mit dem Balancing und fand dabei auch effektivi-

ve Lösungen, um die Gier der Leute zu bremsen. »Normalerweise lassen getötete Spieler ihren ganzen Loot fallen. Im Jahr 2017 habe ich diesen Full Loot Drop auf eine kleinere Anzahl von Orten beschränkt, womit viele Probleme gelöst werden konnten. Diese Zonen waren weiterhin gefährlich, aber auch hart umkämpft. Zu meiner Überraschung wurde die Community dadurch auch weniger toxisch.« Im Gegensatz zu den Kleinkriegen von früher stünden heute viel mehr die Eroberungen von Basen und Städten im Vordergrund, die Ausrüstung und Boni versprechen. Aber das größte Problem bleibt für ihn (wie für alle anderen Nachfolgeprojekte) die

FAN-COMIC

Ein selbsterstellter Community-Comic zu FOnline, den uns der Spieler mr.fantastic zugespielt hat.



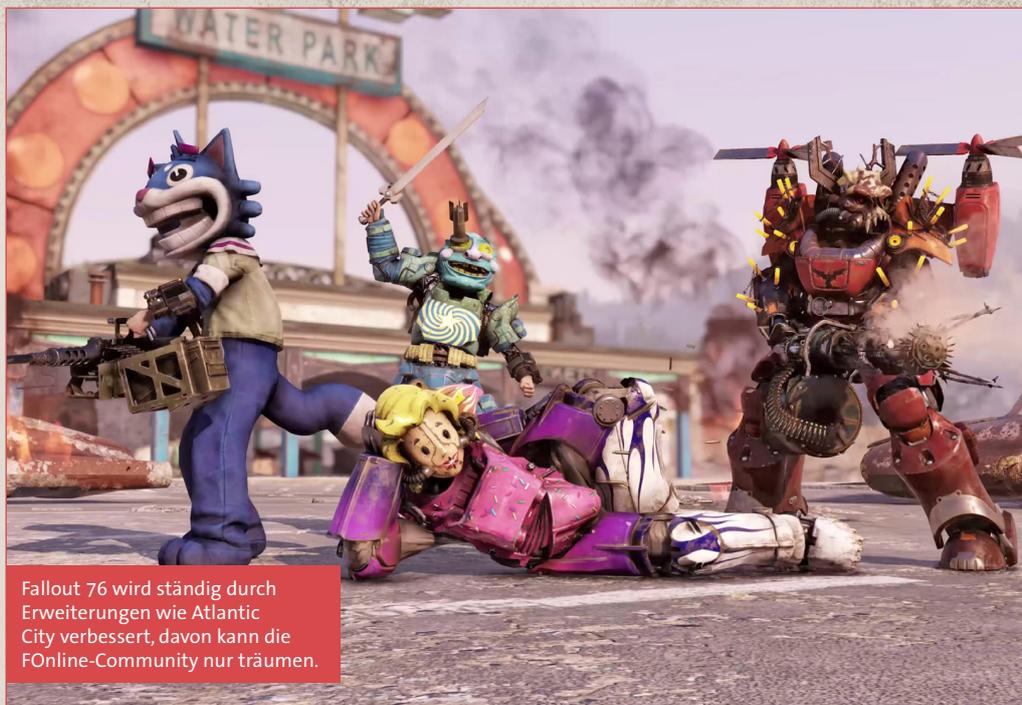
Langlebigkeit des Spiels. »Früher richtete sich FOnline gefühlt nur an Hardcore-Spieler, da die Neulinge meistens nach 15 Minuten gegangen sind, wenn sie alles beim ersten Überfall verloren haben. Heute ist das anders: Langweilige Fleißaufgaben sind schneller erledigt, es gibt keine Stufenbegrenzung mehr, es gibt mehr Möglichkeiten, alles ist viel weniger »hart« als früher«, so der Chefentwickler. Allerdings wächst die Nachfrage nach neuem Content schneller, als das technische Knowhow hinterherkommt. Kilgore gibt mir einen Einblick: »Das Spiel ist zu groß, um es in Bezug auf Inhalt, Balance und Mechanik korrekt zu pflegen. Zudem fehlt es an fähigem Personal. Die meisten Leute, die sich meldeten, wollten oft helfen, bekamen Ratschläge und Werkzeuge, aber sie haben selten etwas geliefert. Gleichzeitig können wir nicht jede coole Idee hinzufügen, wenn sie die jahrelang fein abgestimmte Formel durcheinanderbringt.«

Brutale Bruderschaft

Auf der anderen Seite des Erdballs leitet Crazy wiederum das russische Spinoff-Projekt Another Way To Die. »Der Hauptgrund dafür, dass FOnline noch lebt, ist meiner Meinung nach, dass die Gemeinschaft der alten Fallout-Fans noch lebt«, erklärt er. Für ihn scheitert es nicht an den Ideen, sondern am Nachwuchs. »Ich versuche, das Spiel sowohl für Einzelspieler als auch für Fraktionen interessant zu gestalten.« Was besonders gut bei der Community ankommt: die Möglichkeit, neue Rassen zu spielen, beispielsweise Ghouls, Mutanten, Roboter oder Todeskrallen. Auch Crazy beobachtet, dass die Toxizität über die Jahre gesunken sei, vor allem weil sich auf seinem Server die Fraktionen mittlerweile zu zwei großen Parteien – den Turtles und den Wastelandbums – zusammengeschlossen hätten, die organisierter und koordinierter (und damit erfolgreicher) als kleinere Banden vorgehen.

Mit den Jahren seien die Spieler in der Community nicht weniger brutal, aber definitiv weiser geworden, findet Crazy. Die Erfahrenen sehen in den Neulingen keine reine Beute mehr, sondern mehr Truppenstärke – weshalb sie mehr Zeit darauf verwenden, sie für ihre Fraktion zu rekrutieren und auszubilden. »Ich möchte dieses Verhalten weiter fördern und experimentiere mit unterschiedlichen Ansätzen. Ich möchte in Zukunft Anreize für Fraktionen einführen, die neuen Spieler einzuführen«, erzählt er.

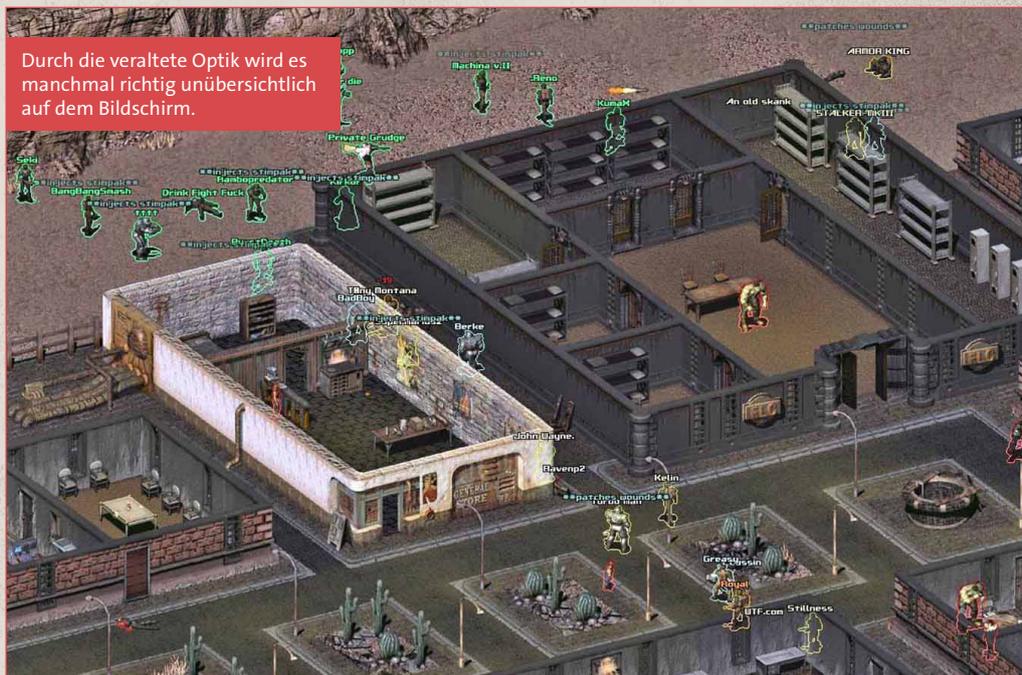
Doch natürlich herrscht weiterhin ein rauer Ton im Ödland, und wer nicht aufpasst, wird schnell ausgeraubt. Krieg bleibt eben immer gleich. Aber bevor alles gleich bleibt und Langeweile oder Machtmonopole aufkommen, hat der nächste Server Wipe die Karten längst wieder neu gemischt. Die Freiheit, sich jedes Mal zu fragen, was die Spieler heute im Ödland erwartet bleibt auch 20 Jahre später der große Reiz von FOnline. Das versichern mir alle Spieler, egal wie viel Nerven sie das Spiel gekostet hat. ★



Fallout 76 wird ständig durch Erweiterungen wie Atlantic City verbessert, davon kann die FOnline-Community nur träumen.



Der FOnline-Erfinder Cvet hat dem Spiel mittlerweile den Rücken gekehrt und arbeitet seit Jahren am eigenen MMO Last Frontier.



Durch die veraltete Optik wird es manchmal richtig unübersichtlich auf dem Bildschirm.