



Die Geschichte von Van Buren, des gescheiterten Fallout 3, beginnt mit Wasteland, Interplays kultigem Endzeit-Rollenspiel von 1988. Jahrelang versucht dessen Chefentwickler Brian Fargo, einen Nachfolger zu realisieren, kann sich mit dem Lizenzinhaber Electronic Arts aber nicht einigen. Daher reift bei Interplay und dessen Rollenspielabteilung Black Isle Studios der Entschluss, ein neues Abenteuer in einem ähnlichen Szenario zu entwickeln. Das Resultat ist 1997 das erste Fallout, das zwar einige Bezüge zu Wasteland hat, jedoch ganz eigene Qualitäten einbringt. Die Mischung aus Mad-Max-Welt und retro-futuristischem Setting nach 50er-Jahre-Bauart, der schwarze Humor, das motivierende Charakter- sowie Skill-System und der atmosphärische

Soundtrack von Mark Morgan inklusive dem Song »Maybe« der Ink Spots sind einige der Gründe, warum Fallout ebenfalls zu einem Kultspiel reift und sowohl Kritiker als auch Spieler begeistert. Ein Jahr später folgte Fallout 2, das so ziemlich alle Charakteristika des Vorgängers erbt – inklusive seiner Beliebtheit. Danach ist es nur logisch, dass in nicht allzu ferner Zukunft ein Fallout 3 folgen soll. Doch es kommt anders.

### Unruhige Zeiten bei Interplay

Die Entwicklung von Fallout 3 läuft unter dem Arbeitstitel »Van Buren«, was auf die Angewohnheit der Black Isle Studios zurückgeht, neue Projekte nach ehemaligem US-Präsidenten zu benennen. So fungiert beispielsweise das ebenfalls nie veröffentlichte Baldur's Gate 3: The Black Hound unter dem Arbeitstitel »Project Jefferson«. Der

Fallout 3-Patron Martin Van Buren regierte die Vereinigten Staaten von 1837 bis 1841. Es waren hässliche Jahre. Wirtschaftskrisen stürzten das Land in die Depression, Banken brachen zusammen, die Arbeitslosigkeit schoss auf ein Rekordhoch. Im Bundesstaat Missouri tobte ein absurder Bürgerkrieg zwischen Mormonen und der Nationalgarde, die die frisch gegründete Glaubensrichtung im Auftrag des Gouverneurs aus dem Land treiben sollte. Für all das konnte Van Buren nichts, er tat aber auch nichts, um die Lage zu bessern. Weil er überdies Texas den Beitritt zu den USA verwehrte, um den Frieden mit Mexiko zu bewahren, erntete Van Buren den Ruf des Zauderers, der das Land vor die Hunde gehen ließ. Seine politischen Gegner verspotteten ihn als »Martin Van Ruin« und kritisierten noch dazu seinen angeblich luxuriösen Lebensstil. Die Präsident-

### Fallout (1997)



Der Urvater verbindet rundenbasierte Taktikkämpfe mit einem ausgefeilten Charaktersystem, einer schwarzhumorigen Endzeitwelt – und einem Zeitlimit: Binnen 500 Tagen muss man eine Mutanteninvasion aufhalten. Ein Klassiker.

### Fallout 2 (1998)



Exakt ein Jahr nach dem ersten Teil erscheint der spielmechanisch und technisch fast unveränderte Nachfolger, der aber eine deutlich größere Spielwelt mit mehr Story-Freiraum bietet. Gilt vielen Fans als eines der besten Rollenspiele aller Zeiten.

### Fallout Tactics (2001)



Der Serienableger fährt Erkundung sowie Dialoge stark zurück und stellt stattdessen die rundenbasierten Taktikgefechte in den Vordergrund. Die Charaktere sammeln darin Erfahrung und Ausrüstung. Kein Meilenstein, aber ein ordentliches Taktikspiel.

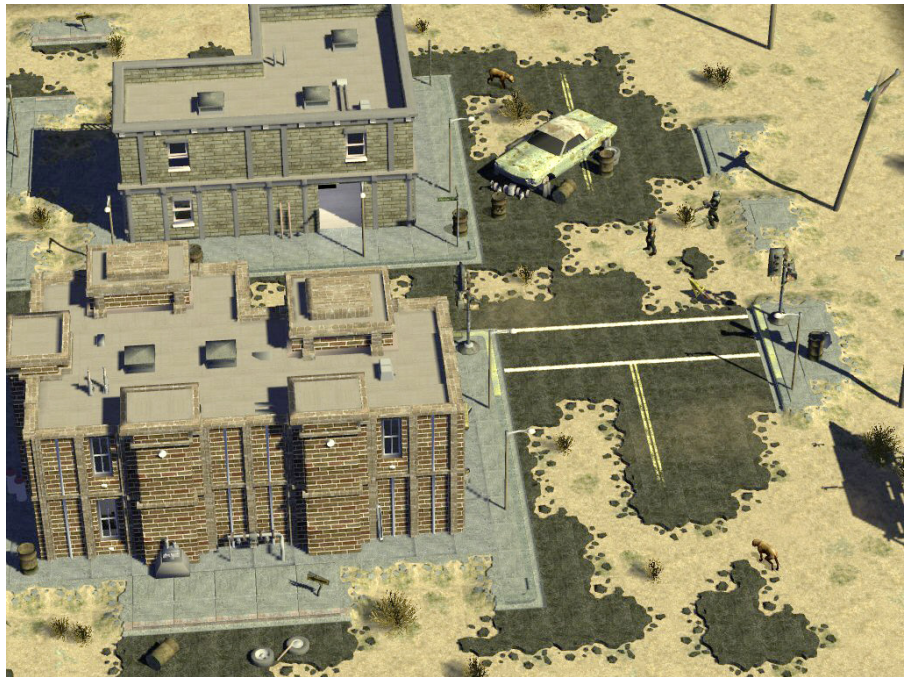
Vaporware: Van Buren

# Das Fallout 3, das nie erschien

Wenn Fallout-Fans den Namen Van Buren lesen, dann bekommen sie feuchte Augen. Sie denken dabei nämlich nicht etwa an den gleichnamigen US-Präsidenten, sondern an das nie erschienene Fallout 3. Erst nach langer Totenruhe feiert die Fortsetzung ihre Wiederauferstehung. In einem anderen Spiel. Von Stephan Petersen und Michael Graf

schaftswahlen 1841 verlor Van Buren sang- und klanglos, kurzum: Es könnte keinen passenderen Namenspaten für Fallout 3 geben. Denn auch das Spiel Van Buren steht unter keinem guten Stern.

Seit Ende der neunziger Jahre kämpft Interplay mit finanziellen Schwierigkeiten. 2001 steigt der französische Publisher Titus Interactive als Mehrheitsaktionär bei den schwächelnden Kaliforniern ein. Stabilität bringt das Interplay jedoch nicht – im Gegenteil. Bereits ein Jahr später verlässt der Geschäftsführer Brian Fargo das Unternehmen. In seinem öffentlichen Rücktrittsschreiben beklagt er, seine Kompetenzen seien beschnitten worden. Titus wirft ihm daraufhin vor, seine Pflichten vernachlässigt zu haben und nur auf eine lukrative Abfindung scharf gewesen zu sein, das Unternehmen erwägt sogar eine Klage – eine



Erst nach dem Aus für Van Buren werden solche Screenshots veröffentlicht.



Der neue Konsolenfokus von Interplay bringt nicht nur das Hack & Slay Baldur's Gate: Dark Alliance hervor, sondern auch diese Endzeitballerei für Xbox und PlayStation 2. Mangels offener Welt und spielerischer Abwechslung das schwächste Fallout.



Nach langer Pause gibt der Elder-Scrolls-Entwickler Bethesda der Fallout-Serie die dritte Dimension und liefert einen Rollenspiel-Meilenstein mit einladend offener Endzeitwelt und schrägen Quests. Nur das müde Story-Schlusskapitel enttäuscht.



Der Fallout-3-Ableger entsteht bei Obsidian, wo viele ursprüngliche Van-Buren-Designer arbeiten. Die Haupthandlung ist zwar abermals lahm inszeniert, doch die vielfältige und mit Abenteuern vollgestopfte Welt macht auch New Vegas zum Hit.

## Fallout Online

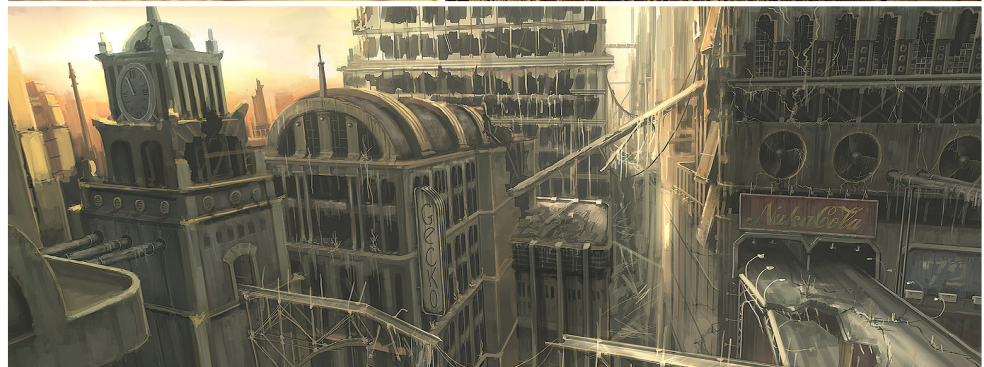
Beim Verkauf der Fallout-Lizenz für 5,75 Millionen US-Dollar an Bethesda sichert sich Interplay Ende 2006 im Gegenzug das Recht, ein Fallout Online zu entwickeln. Finanziert mit dem Lizenzerlös und unter dem Arbeitstitel »Project V13« beginnen auch tatsächlich die Arbeiten am MMO. Darin soll man einen Menschen oder einen Mutanten spielen, der im Spiel eine eigene Kolonie besitzt. Die soll man dann wie in einem Aufbauspiel mit zusätzlichen Gebäuden erweitern. Zudem darf man in der Spielwelt NPC-Überlebende als Arbeitskräfte anheuern und durch erfüllte Quests die Kolonie weiter stärken. 2009 wirft Bethesda Interplay jedoch Vertragsbruch vor, ein jahrelanger Gerichtsstreit folgt. Anfang 2012 bezahlt Bethesda schließlich zwei Millionen Dollar für die Rechte am Fallout-MMO, Interplay steht ohne Lizenz da, deutet jedoch an, das Online-Abenteuer trotzdem zu entwickeln, nur eben unter anderem Namen. Eigens dafür werden auch die Black Isle Studios neu gegründet, bis heute hat man von Project V13 aber nichts mehr gehört.



ziemliche Schlammschlacht. Fargos Posten übernimmt der Titus-Gründer Hervé Caen. Unter ihm verschiebt Interplay den Fokus auf den Konsolenmarkt. Die Black Isle Studios genießen in den strategischen Überlegungen von nun an keine besondere Priorität mehr. Diese Entwicklungen bleiben natürlich auch den Mitarbeitern nicht verborgen. Im April 2003 kündigt der Studioleiter Feargus Urquhart und gründet mit Obsidian ein neues, unabhängiges Studio. In den Folgemonaten überzeugt er 17 weitere Black-Isle-Mitarbeiter, ihm zu folgen, darunter Chris Avellone, der Lead Designer von Van Buren. Und im November 2003 wirft schließlich auch der Projektleiter Joshua Sawyer das Handtuch, offenkundig nach einem Streit mit Interplay. Die Köpfe hinter Fallout 3 sind weg. Und die verbliebenen Mitarbeiter der Black Isle Studios müssen auch nicht lange überlegen, wie's mit dem Spiel weitergehen soll. Anfang Dezember 2003 macht ihnen Interplay nämlich ein verfrühtes »Weihnachtsgeschenk«, indem man die gesamte Belegschaft entlässt. Dieser Schritt bedeutet zugleich das Ende für Van Buren. Im Jahr darauf vergibt Interplay die Lizenzrechte für drei Fallout-Spiele (und später die komplette Lizenz) an Bethesda, das die Marke 2008 mit Fallout 3 fortsetzt.

### Vor der letzten Kurve abgefangen

Als die Black Isle Studios die Arbeiten an Van Buren einstellen müssen, sind diese bereits weit fortgeschritten. Man kann schon Charaktere erstellen, Skills einsetzen, kämp-



fen und über die Karte reisen. Fast sämtliche Schauplätze existieren, zudem sind die 3D-Modelle von Menschen, Monstern und sonstigen Ödland-Bewohnern größtenteils fertig. Diese Infos verdanken wir mehreren ehemaligen Van Buren-Entwicklern, die in der Folgezeit sehr freizügig über das Projekt Auskunft geben. Außerdem gelangen Designdokumente und eine – im Internet leicht zu findende, aber ziemlich verbuggte – Tech-Demo an die Öffentlichkeit. Bei Letzterer handelt es sich um das Ende des Tutorials. Darin spielt man eine junge Frau, die sich zusammen mit ihrem Bruder und einem Soldaten vor kommunistischen Kolla-

borateuren in einen Bunker retten will. Zeitlich ist das Mini-Abenteuer also während des Großen Kriegs angesiedelt. Dieser historische Konflikt markiert im Fallout-Universum die Geburtsstunde der postapokalyptischen Welt und entzündet sich am Ost-West-Streit um die letzten fossilen Ressourcen. Als Folge verglüht die Menschheit im nuklearen Feuer, nur wenige Überlebende harren in Bunkern aus und wagen sich erst Jahrzehnte später wieder an die verarbte und von garstigen Mutanten bevölkerte Oberfläche. Im Tutorial von Van Buren spielt dieses große Ganze freilich keine Rolle, die Einführung soll lediglich dazu dienen, die grundlegenden Spielmechaniken zu erklären. Die eigentliche Handlung wollen die Black Isle Studios ins Jahr 2253 verlegen, in den Südwesten der USA. Die Größe der Spielwelt lässt sich schwer abschätzen. Immerhin aber kennen wir die Karte, die den Hoover Dam als westlichsten und die Stadt Denver als östlichsten Schauplatz zeigt. Auch den Grand Canyon soll man in Van Buren besuchen.

### Auf der Flucht

Zum Beginn von Fallout 3 möchte Black Isle den Spieler in die Rolle eines Gefangenen versetzen. Witzig: Ob dieser zu Recht oder Unrecht im Knast sitzt, darf man während der Charaktererstellung selbst festlegen. Beginnen soll Van Buren damit, dass der Sträfling aufwacht, während Unbekannte das Gefängnis angreifen – allerdings ein anderes Gefängnis als jenes, in dem der Held ursprünglich eingeschlafen ist. Wie der Ortswechsel zustande kam, warum man auf



Eine neue Neuerung von Van Buren sollte der Koop-Modus sein.

