

Making of Fallout

DER ANFANG DER ENDZEIT

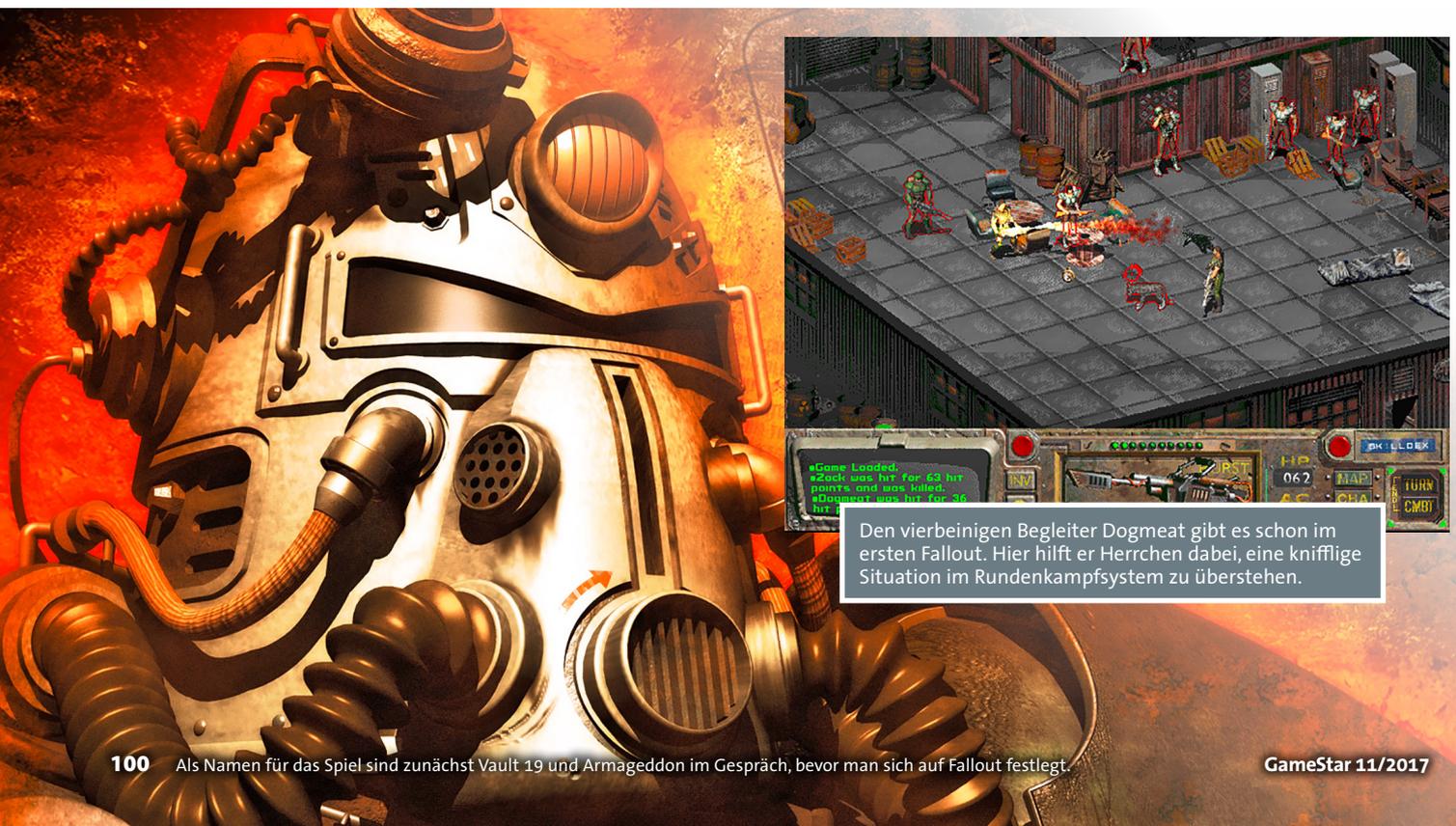
Alles halb so schlimm, wir schaffen das schon: Seit 20 Jahren strahlt der Vault Boy durch die postapokalyptische Fallout-Zukunft. Zum Jubiläum sprach GameStar mit Schöpfern des Seriendebüts, das als ungeplantes Spaßprojekt eine der kultigsten Spielwelten hervorachte. Von Heinrich Lenhardt

Alles Gute zum Geburtstag, Vault Boy! Daumen hoch und ein zuversichtliches Grinsen, so reagierst du seit 20 Jahren auf Radioaktivität, Supermutanten und Killerskorpione. Du bist eine unverwundliche Ikone der Spielegeschichte, die alle Widrigkeiten des Ödlands ebenso souverän wegsteckt wie den Wechsel von Entwicklungsteam und Publisher. Heute bist du als Coverboy auf dem vorläufigen Gipfel deines Ruhms angekommen: In diesen Tagen wippt uns deine blonde Tolle von der Fallout-4-»Game of the Year«-Sammlung entgegen. Dein naiver Optimismus passt perfekt zu den 1950er-Vibes und dem schwarzen Humor, die deiner düsteren Endzeitwelt Originalität und Charme verleihen. Und auf deinem Lebensweg konntest du eine positive Einstellung auch gut gebrauchen. Du hast es anfangs nicht leicht gehabt, eine Rollenspielgröße wollte deine Geburt verhindern. Doch deine geistigen Eltern liebten dich so sehr, dass sie lieber auf

ein Regelwerk verzichteten, als dich zu opfern. Lass uns doch zusammen eine Nuka-Cola aufmachen und uns gemütlich zurücklehnen, um mehr über deine Entstehungsgeschichte zu plaudern.

Kämpfen, schleichen, quatschen

Mit Speck fängt man Mäuse. Mit Pizza fängt man Entwickler. Ende 1993 soll Tim Cain für seinen Arbeitgeber Interplay Tools und Engines entwickeln, von einem Spiel hat keiner etwas gesagt. »Da ich tagsüber nicht Leute ablenken sollte, die an anderen Projekten arbeiteten, blieb ich abends lange im Besprechungszimmer, um mit ihnen zu reden«, erinnert sich Cain im Gespräch mit GameStar. Vom Duft der Köder-Pizza angelockt, scharft sich bald ein buntes Grüppchen zusammen, um einige Monate lang ab 18:30 Uhr über Spielideen zu spinnen – dieses Besprechungszimmer wird zur Geburts-



Den vierbeinigen Begleiter Dogmeat gibt es schon im ersten Fallout. Hier hilft er Herrchen dabei, eine knifflige Situation im Rundenkampfsystem zu überstehen.



Nicht alle Konflikte werden gewaltsam gelöst, ausgefeiltes Charactersystem und Questdesign erlauben oft alternative Ansätze.



Die komplexe Charakter-Generierung beim SPECIAL-System der ersten Fallout-Generation. Vault-Boy-Illustrationen veranschaulichen die Bedeutung der einzelnen Attribute, Skills und Eigenschaften.

wiege der Fallout-Serie. »Diejenigen, die von Anfang an dabei waren, waren Leute, die einfach etwas anderes machen wollten und bereit waren, dafür ihre Freizeit opfern«, beschreibt Cain die Keimzelle des Teams. Doch was ist die spielerische Vision, die für diese rege abendliche Betriebsamkeit sorgt? »Es gibt zwei Dinge, auf die wir wirklich Wert legten und die wir während der gesamten Produktion stark betonten. Das Erste war die Nicht-Linearität. Sobald du mit dem Spiel beginnst, kannst du beliebig erkunden. Wir zeigten dir mögliche Wege, aber die konntest du auch ignorieren. Und zweitens setzten wir uns bei jeder vorgeschlagenen Quest hin und sagten: »OK, wie kann ich mich da durchkämpfen, durchschleichen, durchquatschen?« Das zog sich durchs gesamte Spiel. Diese Gedanken hatten wir schon zu Beginn, lange bevor das Team größer wurde.«

Inspiziert vom einarmigen Alkoholiker

Eine wichtige Inspirationsquelle ist das universelle Rollenspielsystem GURPS von Steve Jackson Games. Bei Interplay gibt es zu der Zeit regelmäßige Tabletop-Spielabende, und Tim Cain leitet gerne kleine GURPS-Kampagnen, die nur aus fünf, sechs Räumen bestehen, aber zu höchst unterschiedlichen Resultaten führen. Ihm fällt dabei etwas auf: »Ob die Spieler überlebten oder starben, lag nicht nur an den Entscheidungen, die sie in den Dungeons trafen, sondern auch an ihren Entscheidungen während der Charaktergenerierung«. Beim GURPS-System kann ein Charakter mit Handicaps versehen werden, um Bonuspunkte zur Stärkung anderer Eigenschaften

zu erhalten. Spieldesigner Scott Bennie reizt das voll aus und erschafft einen einarmigen Alkoholiker als Kämpfer. Das geht nicht lange gut: »Die Gruppe flüchtete vor einem Monster und versuchte, über eine Leiter durch eine Luke zu entkommen«, erinnert sich Cain, »Scotts Charakter war betrunken und hatte nur eine Hand, also fiel er bei einem Check die Leiter herunter. [Fallout-Spieldesigner] Chris Taylor stand schon oben bei der Luke und musste eine Entscheidung treffen: Klettere ich runter, um zu helfen? Doch seine Wahl fiel darauf, lieber die Luke zu schließen und sich aus dem Staub zu machen. Das blieb mir im Gedächtnis: Wie die Spieler in so einem kleinen Dungeon so grundlegend unterschiedliche Erlebnisse hatten.«

GURPS ist ein universelles Regelwerk, das nicht an bestimmte Genres oder Szenarien gebunden ist. Cain leitet auch eine größere Gruppe mit sechs, sieben Spielern, die beliebige Regelbücher als Charaktergrundlage verwenden dürfen: Fantasy, High-Tech, Spionage, Superkräfte, alles geht. In einem seiner Szenarios kommt das Heldensammelsurium anlässlich einer Beerdigung zusammen, die sich zu einem Mordfall entwickelt. Cain ist überrascht, wie durch die Spielweise der Teilnehmer diese unterschiedlichen Genres doch so gut zusammenpassen: »Diese Art von unerwartet auftretendem Spielerverhalten wollte ich auch in einem Computerspiel.«

Ritter in der Grünanlage

Tim Cains Engine kommt langsam voran, und als er 1994 den Grafiker Jason Anderson zugeteilt bekommt, entsteht ein erster Anima-

Die bescheidenen Fallout-Anfänge mit einem Ritter im Grünen: Um die Engine zu testen, entsteht 1994 ein simpler Prototyp.



Die Interplay-Webseite veröffentlicht 1996 dieses Foto von »Team GURPS«, den Schöpfern von Fallout. Im nächsten Jahr fliegt dann das GURPS-Regelwerk raus und zusätzliches Personal hilft bei der Fertigstellung des Spiels.





Leonard Boyarskys erster Entwurf des Vault Boy. Die Idee zu dieser Figur wird durch den Skilldex ausgelöst, eine Darstellung von Characterskills im Kartenstil. Inspirationsquelle ist das Brettspiel Monopoly.



Der Kreis schließt sich 2015, als eine offizielle Fallout-Edition von Monopoly erscheint.

tions-Testlevel. Da läuft ein Ritter mit Schild per Mausclick über die grüne Wiese, viel mehr kann man noch nicht machen. Doch diese primitive Demo deutet bereits die isometrische Perspektive von Fallout an. Der Produktname, das postapokalyptische Szenario, der Vault Boy, das ist alles noch Zukunftsmusik. In den nächsten Jahren wird sich vieles ändern, doch dieser obskure Testlevel bleibt erhalten – bei der ersten Fallout-Verkaufsversion vom Oktober 1997 ist er mit auf die CD-ROM gepresst. Dabei stehen die Chancen zunächst ausgesprochen schlecht, dass aus diesen bescheidenen Anfängen jemals ein fertiges Endzeit-Rollenspiel wird.

Dann droht D&D

Anfang 1994 verhandelt Interplay noch vergeblich mit TSR, dem Herausgeber der D&D-Regeln und -Szenarien. Um einen Plan B für Rollenspiele zu haben, wird eine Rundmail an alle Mitarbeiter geschickt: Was gibt es denn sonst noch so für gute Spielsysteme, die man lizenzieren könnte? Tim Cain macht sich für GURPS stark, offizielle Gespräche mit Steve Jackson Games werden aufgenommen.

Und dann kommt es im August doch noch zu einer Einigung mit TSR: Interplay erwirbt die Rechte, Computerspiele auf Basis der Welten Planescape und Forgotten Realms zu entwickeln. Letzteres Fantasy-Szenario ist der mit Abstand beliebteste D&D-Schauplatz, bekannt von SSIs »Gold Box«-Rollenspielen wie Pool of Radiance. Der Fantasy-Enthusiasmus ist so groß, dass Interplay seine Rollenspielabteilung zunächst DragonPlay nennt. Von Drachen ist Fallout ganz, ganz weit entfernt, und der Feierabend-Pizza-Kreis macht sich ernsthafte Sorgen um das Überleben seines kleinen Projekts.

»Sollten wir das ganze GURPS-Ding nicht sein lassen, jetzt, wo wir D&D hatten?«, erinnert sich Leonard Boyarsky an die Stimmung im Studio, »Als Interplay mit der Arbeit an D&D-Titeln begann, hieß es: „Ihr bekommt für euer Spiel keine weiteren Grafiker«. Fallout droht einen frühen Ressourcen-Hungertod zu sterben, doch Interplay-Chef Brian Fargo beweist Weitsicht und will dem zarten Pflänzlein seiner Mitarbeiter eine Chance geben. Schließlich steht das Spiel nicht in direkter Konkurrenz zur D&D-Fantasy: »Das Schöne an GURPS ist, dass es uns nicht auf ein bestimmtes Genre beschränkte«, erklärt

Fallout

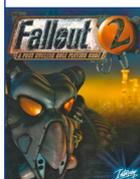


Veröffentlicht: 10/1997

Darum geht's: Als sich die Türen von Vault 13 öffnen, wartet eine ebenso tödliche wie offene Welt auf den Spieler. Lediglich 150 Spielstage hat unser Held, um einen neuen Chip für die Wasseraufbereitungsanlage zu besorgen, sonst ist Ende Gelände. Dabei stößt er auf alle möglichen Feinde, Gefährten und skurrilen Situationen. Mit seinen enormen spielerischen Freiheiten, dem raffinierten Charactersystem und einem grimmig-humorvollen Retro-SF-Szenario schafft es Fallout schnell vom Geheimtipp zum Kultspiel.

Testzitat: »Das Charakterwertesystem ist überaus umfangreich. Viele Missionen lassen sich definitiv auf zwei oder drei Arten lösen. ... Aktionen meinerseits haben reelle, langfristige Auswirkungen. Kurzum: Seit langem wieder mal ein echtes, beinhardt Solo-Rollenspiel.« (85 von 100 Punkten in GameStar 12/1997)

Fallout 2



Veröffentlicht: 10/1998

Darum geht's: 80 Spieljahre später zieht ein Nachkomme des Vorgängerhelden los (man nennt ihn schlicht den Auserwählten), um ein Garden of Eden Creation Kit aufzutreiben – und das dieses Mal ganz ohne Zeitdruck. Andere Annehmlichkeiten der Fortsetzung sind ein gesteigerter Spielumfang, verbesserte Kampff-KI und eine Handlung mit noch mehr moralischen Graustufen. Die wiederverwertete Engine wirkt auf den ersten Blick etwas bieder, doch dahinter steckt ein spürbar besseres Rollenspiel.

Testzitat: »Das Beste an Fallout 2: Alles ist wie bei Fallout. Das Ärgerlichste: Alles ist wie bei Fallout. Egal, ich kenne kaum ein Spiel, das mich für zwei Wochenenden derart fesseln kann. ... Endzeit-Szenario und zynischer Humor machen die Schwächen bei Grafik und Technik wett.« (83 von 100 Punkten in GameStar 1/1999)

Fallout Tactics



Veröffentlicht: 3/2001

Darum geht's: Die Fans warten auf ein drittes Rollenspiel, stattdessen gibt es diesen Jagged-Alliance-Verschnitt vom australischen Studio Micro Forté. Doch wenn man Fallout auf langwierige Rundentaktikkämpfe reduziert, gehen logischerweise Entscheidungsfreiheit und andere spielerische Stärken verloren. Da tröstet es nur bedingt, dass unsere bis zu sechs Kämpfer starke Truppe 20 Missionen erlebt, zahlreiche Waffen einsetzt und auch in einem Multiplayer-Modus antreten kann.

Testzitat: »Hinlegen, einmal schießen. Runde um. Einmal schießen, nachladen. Runde um. Aufrichten, Granate werfen – geht nicht, keine Punkte mehr. Da meine Leute stets nur acht Aktionspunkte haben, spielt sich Tactics sehr zäh. ... Größte Stärke ist das gut umgesetzte Endzeit-Szenario der Fallout-Serie.« (unrühmliche 66 von 100 Punkten in GameStar 5/2001)

Fallout: Brotherhood of Steel



Veröffentlicht: 1/2004

Darum geht's: Beim Versuch, die Fallout-Welt dem Konsolenpublikum schmackhaft zu machen, bleibt Interplay in der unteren Diablo-Schublade hängen. Statt einer offenen Welt mit Taktikgefechten gibt es lineare Levels und Echtzeitkämpfe. Als flotte Actionsause hat Brotherhood of Steel einen gewissen Unterhaltungswert, ist aber schlechter als das wesensverwandte Baldur's Gate: Dark Alliance. Vom geschätzten Fallout-Flair ist kaum etwas übriggeblieben. Die GamePro-Kollegen nehmen es im Test als Action-Rollenspiel light und geben Dank spaßigem Koop-Modus eine ordentliche Wertung.

Testzitat: »Das neue Fallout ist leichte Action-Kost mit ein paar bescheidenen Rollenspiel-Elementen. Die Charakterentwicklung ist ganz nett, verdient den Namen Rollenspiel aber eigentlich nicht.« (86 von 100 Punkten auf GamePro.de)

FALLOUT

A GURPS Post Nuclear Adventure

Vision Statement (or why this game is damn cool)

1. Mega levels of violence (you had better give us that Mature rating right now)

You can shoot everything in this game: people, animals, buildings and walls. You can make "called shots" on people, so you can aim for their eyes or their groin. Called shots can do more damage, knock the target unconscious or have other effects. When people die, they don't just die - they get cut in half, they melt into a pile of goo, explode like a blood sausage, or several different ways - depending on the weapon you use. When I use my rocket launcher on some poor defenseless townspeople, he'll know (and his neighbors will be cleaning up the blood for weeks!)

This is the wasteland. Life is cheap and violence is all that there is. We are going to grab the player's guts and remind him of this.

2. There is often no right solution (or dang, we have some moral dilemmas)

This is a bad place. There are bad people. Like it or not, the player will not be able to make everyone live happily ever after. The player will have to make some tough choices. We want the player to feel more, not more realistic than other games. We want the player to feel more, not just go through the motions of playing a game.

For example, to restore the ability to make fresh water to the player's home Vault, the player must take a critical piece of equipment from another town. That town will no longer be able to purify their water, and that town will die. The player can then attempt to save that town, but that's another problem.

In another town, two people are fighting for control of the town. Neither of these guys are saints. It's a matter of choice for the player, he has to choose one of these criminals to run the town - and kill the other one.



Ein »postnukleares GURPS-Abenteuer« ist Fallout nur bis Anfang 1997. Lizenzgeber Steve Jackson Games stört sich an Gewaltszenen und vor allem dem Vault Boy. Der Verzicht auf GURPS sichert nicht nur das Überleben des Fallout-Maskottchens, sondern erlaubt auch Verbesserungen beim Kampfsystem.

Das Fallout-Team muss intern Überzeugungsarbeit leisten, damit das Projekt nicht von Interplay abgeschossen wird. Deshalb schreibt Lead Designer ein humorvolles »Vision Statement«, das in 14 Punkten erklärt, »warum dieses Spiel so verdammt cool ist.«

Tim Cain, »Wir hatten uns bereits festgelegt, kein Fantasy-Spiel zu machen, als Interplay die D&D-Lizenz bekam. So gelang es uns zum ersten Mal, einem drohenden Aus zu entgehen.«

»Denen werden wir es zeigen!«

Fallout wächst und gedeiht relativ unbeaufsichtigt im Schatten diverser D&D-Projekte. Auch sonst hat das Interplay-Management sein Augenmerk auf allem Möglichen, nur nicht dem kleinen GURPS-Rollenspiel. Mit dem Service Engage will man den Onlinemarkt erobern, durch die Reihe VR Sports dagegen EA Sports die Meisterschaft

streitig machen, und mit dem Label Brainstorm im Edutainment-Markt mitmischen. Der Mangel an Ressourcen bedeutet für Fallout auch einen Mangel an Einmischung von oben. Diese Vernachlässigung fördert den Teamgeist, wie sich Leonard Boyarsky erinnert: »So schwierig es auch war und wie viel Zeit wir auch reinsteckten mussten, weil wir ein so kleines Team waren - es gab uns diese vereinende Kraft: »Na, denen werden wir es zeigen! Wir werden ein Spiel machen, das besser ist als all die Spiele, in die so viel investiert wird.« Die Situation sorgte für eine »Wir gegen die anderen«-Mentalität. Wenn du etwas zu beweisen hast, ist das eine tolle Art, ein Team aufzubauen. Es war fast so, als wären wir unbeaufsichtigte Kinder, die fröhlich glucksen, weil sie tolle Sa-



Fallout 3



Veröffentlicht:
10/2008

Darum geht's: Manche Fans wittern Verrat und Sakrileg, schließlich will der neue Markeneigentümer Bethesda die Fallout-Serie mit 3D-Ego-Ansicht und Echtzeitkämpfen versehen. Doch Fallout 3 erweist sich als ebenso radikale wie respektvolle Modernisierung, bei der die Freiheiten bei Welterkundung und Charakterentwicklung ebenso stimmig sind wie die Atmosphäre. Nicht zuletzt dank der Mod-Freundlichkeit wird Fallout 3 zum Dauerbrenner-Hit.

Testzitat: »Fallout 3 gehört für mich zu jenen positiven Überraschungen, auf die man nach vielen Enttäuschungen kaum noch zu hoffen wagt. Die hochklassige, den Charakter des Vorgängers respektierende Wiedergeburt eines Kult-Klassikers in zeitgemäßer 3D-Grafik bei angemessener Spielzeit - was will die Spielerseele mehr?« (fantastische 93 von 100 Punkten in GameStar 1/2009)

Fallout: New Vegas



Veröffentlicht:
10/2010

Darum geht's: Bei Entwicklungsstudio Obsidian arbeitet mancher Veteran aus alten Interplay-Tagen.

Entsprechend stimmig ist dieser Serienspross, der mit der Fallout-3-Engine entwickelt wird. Bei seiner Veröffentlichung wird New Vegas kräftig von Bugs geplagt, die auch manche Testwertung drücken. Doch in gepatchtem Zustand ist es eines der besten Fallouts, bei dem die Verwicklungen mit den verschiedenen Fraktionen besonders interessant sind.

Testzitat: »Hervorragendes Rollenspiel mit faszinierender Spielwelt. ... In mancher Hinsicht übertrifft New Vegas seinen Vorgänger Fallout 3, insbesondere bei den klasse gestalteten Begleitern und der immensen Sammelvielfalt. ... Auch Obsidian hat die Balance-Tücken nicht in den Griff bekommen, die das komplexe Fallout-System mit sich bringt.« (88 von 100 Punkten in GameStar 12/2010)

Fallout Shelter



Veröffentlicht:
6/2015

Darum geht's: Zur Ankündigung von Fallout 4 hat Bethesda auf

seiner E3-Show 2015 eine Überraschung parat: Ab sofort können sich Tablet-Besitzer kostenlos Fallout Shelter runterladen, das ein Jahr später für Windows und Konsolen umgesetzt wird. Spielerisch hat der Bunkermanager nur wenig mit der Hauptserie zu tun, dafür gibt es Vault-Boy-Charme und lustige Grafiken. Amüsanter Zeitvertreib, mehr nicht.

Testzitat: »Wenn ich unterwegs Lust auf Fallout bekomme, spiele ich Fallout Shelter. Sitze ich eh schon am Rechner, kann ich auch gleich ein richtiges Fallout starten, denn Fallout Shelter fesselt einfach nicht pausenlos an den Bildschirm. Für cleveres Ressourcen-Management ist das Spiel zu primitiv. [...] dafür reicht zur Not auch nur eine Gehirnhälfte.« (69 von 100 Punkten auf GameStar.de)

Fallout 4



Veröffentlicht:
11/2015

Darum geht's: Der einsame Wanderer zieht aus Vault 111 los, um das Geheimnis seiner Herkunft

aufzudecken. Das Ödland präsentiert sich schöner und leichter zugänglich denn je: Eine riesige Welt voller skurriler Momente, bei der die Entdeckerlust über eine eher uninspirierte Hauptstory hinwegtröstet. Das Charaktersystem wurde vereinfacht, dafür ist unser Held auch handwerklich begabt. Nur die sperrige Bedienung bremst den Siedlungsausbau drang.

Testzitat: »Fallout 4 will entdeckt werden. Und genau das macht es für mich auch so faszinierend. Ja, in Sachen Storytelling, Questdesign und Technik spielt The Witcher 3 eine Liga höher. Dafür konnte ich mich in noch keinem anderen Rollenspiel so frei entfalten und als Charakter definieren wie in Fallout 4. Es erzählt nicht seine Geschichte, sondern meine.« (88 von 100 Punkten in GameStar 12/2015)



Im Mai 1996 veröffentlicht Interplay die ersten offiziellen Fallout-Screenshots. Zu diesem Zeitpunkt verwendet das Spiel noch das GURPS-System.

chen machen – die uns die Erwachsenen nie erlauben würden, wenn sie davon wüssten.«

Wochenlang das Blut aufwischen

Auch das von Lead Designer Chris Taylor verfasste »Vision Statement« betont augenzwinkernd das Engagement der Truppe: »Das Team ist motiviert (Tim hat belastendes Material über uns)« heißt es im letzten der 14 Punkte, »Das ist extrem wichtig. Team GURPS ist begeistert, dieses Spiel zu entwickeln. Uns liegt viel an diesem Spiel und wir werden es cool machen.« Das interne Papier ist für das Überleben des Projekts in der Anfangsphase wichtig, um dem skeptischen Rest der Firma die Fallout-Vision zu erklären. Es beschreibt kompakt die spielerischen Ziele und Besonderheiten, um dem Leser zu verdeutlichen, dass hier etwas ganz anderes entsteht als bei den D&D-Projekten. Taylors Zusammenfassung vermittelt Eigenheiten wie nichtlineare Spielwelterkundung, moralische Zwickmühlen und unterschiedliche Lösungswege. Sie ist witzig geschrieben und bringt auch den angepeilten schwarzen Humor rüber. Unter »Warum dieses Spiel so cool ist« heißt es bei Punkt 1: »Mega-gewalttätig. Gebt uns lieber gleich die Alterseinstufung »für Erwachsene«. Wenn ich meinen Raketenwerfer bei einem armen wehrlosen Stadtbewohner einsetze, wird der das merken (und seine Nachbarn sind dann wochenlang damit beschäftigt, das Blut aufzuwischen).«

Abgezackte Ressourcen

Im April 1996 übernimmt Feargus Urquhart die Leitung von Interplays Rollenspielabteilung, die erst ab 1998 den Namen Black Isles

Studio verwendet. Eine seiner ersten Amtshandlungen ist der Stop von zwei geplanten Planescape-Projekten – mit weitreichenden Folgen. Denn ein Teil des von den Einstellungen betroffenen Personals beginnt ein ganz neues Planescape-Spiel namens Torment, und auch das Fallout-Team bekommt einige der Mitarbeiter ab. Urquhart verschiebt Ressourcen, sobald sie frei werden; nach der Fertigstellung von Dragon Dice landet dann auch ein Teil dieses Teams bei Fallout: »Du versuchst, einige Sachen abzuschließen und legst andere Sachen auf Eis, dadurch wird Personal verfügbar«, erklärt Urquhart. »Zeitweilig arbeiteten bis zu 25 oder 30 Leute an Fallout mit, das war damals die Hälfte meiner Abteilung.«

Dass Fallout auf einmal mehr Zuwendung vergönnt ist, liegt zum einen am Scheitern von Interplays ersten D&D-Spielen Descent to Undermountain und Dragon Dice. Zum anderen ist das kleine Underdog-Rollenspiel 1996 so weit gediehen, dass sein Potenzial schwer zu übersehen ist: »Ab einem gewissen Punkt war es klar, dass es ein spaßiges Spiel wird«, meint Leonard Boyarsky, »Wir erhielten allmählich mehr Ressourcen. Doch die Anfangsphase mit dem kleinen Team machte Fallout wirklich zu dem, was es ist – dieses Gefühl, allen Widrigkeiten zum Trotz etwas zu schaffen.«

Die 1950er haben Zukunft

Seit Bethesda die Seriengeschicke fortführt, hat sich Fallout mit Ego-Ansicht und Echtzeitablauf unübersehbar gewandelt. Solche Modernisierungen haben geholfen, aus dem PC-Kultspiel einen Multiplattform-Megahit zu machen. Doch die Atmosphäre der Spielwelt hat sich seit den Anfangsjahren als ausgesprochen beständig erwie-

Die Spielwelt des ersten Fallout ist gar nicht mal so groß, bietet aber viel Freiheit bei Erkundung und Vorgehensweise.



Gleiche Engine, umfangreicheres Spiel: Fallout 2 wird in nur neun Monaten entwickelt und bietet zahlreiche Detailverbesserungen wie die Begleiter-KI.





Projektleiter Tim Cain blickt versunken aus dem Fenster, während Programmierer Nick Kesting zubeißt. »Ich brachte jeden Morgen selbstgebackenes Zimtbrot ins Büro und wer früh genug kam, hat etwas abgekriegt. Nick kam sehr häufig früh rein.« erklärt Cain den Schnappschuss.



sen: Eine postapokalyptische Dystopie mit schwarzem Humor und einer kräftigen Dosis 1950er-Ästhetik. Dabei wissen die Serienerfinder anfangs nicht so recht, wo sie ihr Rollenspiel ansiedeln sollen. »Ich wollte kein Fantasy-Spiel machen, da war ich von Tag 1 an unachgiebig«, betont Leonard Boyarsky, »Als Tim und Jason [in der ersten Demo] ihren Ritter rumlaufen ließen, meinte ich: Das ist ja nett, aber das ist nicht das, was wir machen werden.« Schnell herrscht Einigkeit im Kernteam, SF-Szenarien wie eine Zeitreisegeschichte werden überlegt. »Jason Anderson und ich standen auf den ganzen postapokalyptischen Mad-Max-Kram, also entschieden wir uns, in diese Richtung zu gehen.« Und dass die Endzeit einen gewissen Retro-Stil bekommt, ist überraschenderweise dem zähen Berufsverkehr in Südkalifornien zu verdanken.

»Ich hatte einen langen Heimweg und steckte eines Abends im Stau, als ich diese Idee hatte, dass es eine 50er-SF-Zukunft sein solltet«, erinnert sich Boyarsky, »Ich weiß nicht, warum – und ich weiß auch nicht, warum die Leute auf mich hörten. Der damalige Art Director sah mich nur an, als wäre ich verrückt – aber laut Tim hat der mich immer so angeschaut.« Im Zweifelsfall lässt man die Verrückten gewähren – so in etwa war die Einstellung von Interplay:

Kurz nach Beginn der Arbeit an Fallout 2 verlassen Leonard Boyarsky, Jason Anderson und Tim Cain Interplay und gründen das Studio Troika Games. Das Fallout-Logo findet auch dort einen Ehrenplatz im Büro.



»Fallout war dieses unwichtige kleine Projekt«, meint Feargus Urquhart, »Was macht es da schon, wenn das Team etwas Unorthodoxes vorhat? Wenn sie so begeistert sind, dann lasst sie halt mal machen – wir stecken ohnehin nicht viele Ressourcen rein.« Boyarskys Umgebung passt erstaunlich gut zum bisherigen Spiel: »Wir machten Pulp-SF, die Handlung hatte ohnehin schon eine Art 1950er-Vibe. Als ich mit dieser Idee ankam, mussten wir also nicht wirklich etwas bei der Story umstellen, es war eine rein künstlerische Änderung.«

Warten auf Wasteland

Futuristisch und zugleich retro, düster und zugleich komisch, so entsteht die ganz eigene Stimmung der Fallout-Spielwelt. Doch wäre es nach Brian Fargo gegangen, wäre daraus eine Art GURPS Wasteland geworden. Ein ganzes Jahr lang versucht der Interplay-Chef vergeblich, die Rechte an dem 1988 erschienenen Rollenspiel Wasteland bei Electronic Arts loszueisen. Vom Open-World-Gedanken bis zum postapokalyptischen Szenario gibt es viele Gemeinsamkeiten mit Fallout. Und Wasteland ist ein Stück Studiogeschichte, der Titel wurde einst intern bei Interplay entwickelt. Fargo ist optimistisch, schließlich hat Electronic Arts seit Jahren nichts mit der Marke angestellt. Die Aussicht auf diese Lizenz findet das Fallout-Team nett, doch es gibt keine Auswirkungen auf die Entwicklung: »Ich glaube nicht, dass wir auch nur eine einzige Änderung gemacht haben, damit es mehr wie ein Wasteland-Spiel wirkt«, meint Tim Cain, »Vielleicht hätten wir es noch angepasst, wenn Brian die Lizenz beschafft hätte«. Als Fargo schließlich bedauernd berichtet, dass es doch nichts mit Wasteland wird, hält sich die Bestürzung in Grenzen: »OK, fein, wir ge-





Zwischen 1999 und 2003 gibt es mehrere Anläufe, ein drittes Fallout-Rollenspiel bei Interplay zu entwickeln. Doch Finanzlage und neues Management verhindern, dass Van Buren (Arbeitstitel) fertiggestellt wird.



Dafür wird das Endzeitszenario fürs simple Action-Rollenspiel Fallout: Brotherhood of Steel verwendet, das 2003 auf PlayStation 2 und Xbox erscheint.

hen dann mal wieder zurück an die Arbeit« erinnert sich Feargus Urquhart lachend an die schulterzuckende Reaktion.

Ein lustiger Charakter für die Monopoly-Karten

Fallout erreicht einen Punkt, an dem das User Interface Sorgen bereitet: »Wir hatten um die 60 Icons und ich hatte sie alle einzeln abgesehen. Doch als ich sie auf dem Bildschirm sah, hatte ich keine Ahnung, was das alles bedeuten sollte – wie könnten wir das vereinfachen?« berichtet Boyarsky. Wieder einmal überkommt ihn die Inspiration im Auto während des Berufsverkehrs: »Angenommen du kannst durch Karten im Monopoly-Stil blättern, die erklären, um was es bei deinen Skills geht. Und es gibt diesen lustigen Charakter, der

auch dann noch glaubt, dass alles gut wird, wenn gerade sein Arm weggeblasen wird ... wäre das nicht cool?«.

Boyarskys Kartenidee gefällt dem Designteam und so zeichnet er die erste Skizze dieses lustigen Männchens. Neben den Karten von Monopoly dient auch ein Charakter des Brettspiels als Inspirationsquelle: Das runde Gesicht von Vault Boy erinnert an das Monopoly-Maskottchen Rich Uncle Pennybags, dieser ältere Herr mit Zylinder, Schnurrbart und diesem verschmitzten Gesichtsausdruck. Interplay-Grafiker George Almond überarbeitet Boyarskys Entwurf, um die Pennybags-Ähnlichkeit zu verstärken. Nachdem das Charakterdesign steht, fertigt Tramell Ray Isaac einen Großteil der Vault-Boy-Karten im Spiel an. Diese witzigen Illustrationen machen den Charakter

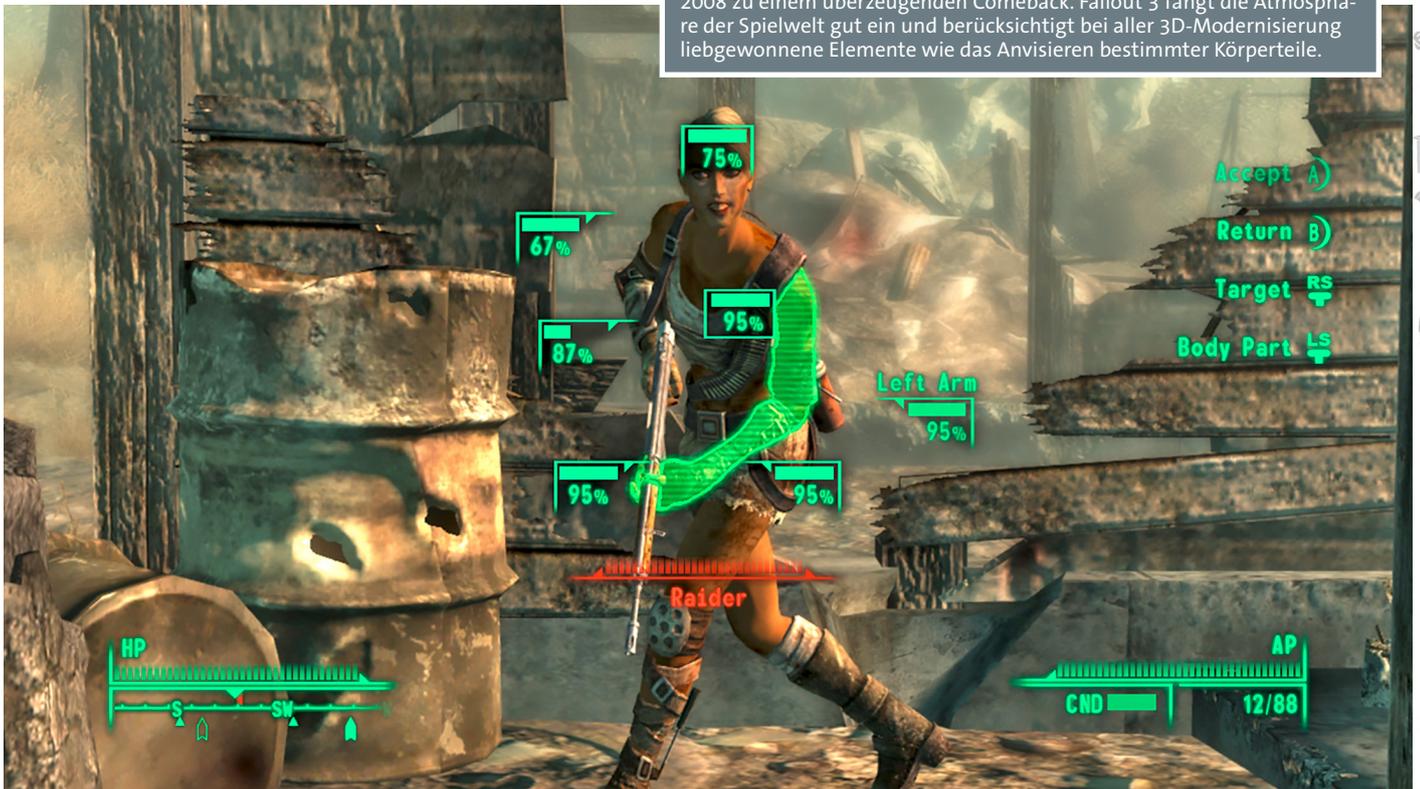
Vault Boy Superstar

Nur gut, dass niemand auf Steve Jackson hörte, als dieser den Vault Boy aus Fallout schmeißen wollte. Heute ist der optimistische Überlebenskünstler mit der blonden Tolle die Symbolfigur der ganzen Serie. Er zielt neben Spielepackungen auch Merchandising-Produkte wie Socken, Kaffeetassen und T-Shirts.





Schließlich übernimmt Bethesda die kultig verehrte Serie und verhilft ihr 2008 zu einem überzeugenden Comeback. Fallout 3 fängt die Atmosphäre der Spielwelt gut ein und berücksichtigt bei aller 3D-Modernisierung liebgegewonnene Elemente wie das Anvisieren bestimmter Körperteile.



lebendig und passen perfekt zum Ton des Spiels. »Ich musste darüber lachen, dass der Vault Boy nie Schmerzen zu verspüren scheint«, meint Cain, »Sein negativster Gesichtsausdruck ist Überraschung: Er greift nach radioaktivem Material, sein Arm löst sich auf und seine Reaktion ist: ›Oooh, was passiert denn da mit meiner Hand?‹«. Und Boyarsky ergänzt lachend: »Im Nachhinein gesehen sagen wir, aha, deshalb passt das alles gut zusammen. Aber nichts davon war geplant, es passierte alles spontan.«

Steve Jackson hasst den Vault Boy

Schon der Untertitel macht deutlich, wie innig Fallout mit dem Rollenspielsystem verbunden ist, das seine Entwicklung inspiriert hat: »A GURPS Post Nuclear Adventure« heißt es zunächst im Logo. Doch im letzten Jahr der Entwicklung kommt es zum überraschenden Bruch mit Lizenzgeber Steve Jackson Games. Meister Jackson persönlich war über die grimmige Stimmung und die schonungslose Gewalttätigkeit der Fallout-Welt nicht glücklich. Niemand im Entwicklungsteam wollte etwas schneiden, erinnert sich Feargus Urquhart, aber da hätte man sich vielleicht auf einen Kompromiss einigen können. Der große Knackpunkt, der zum Bruch führt, ist vielmehr der Vault Boy: »Steve Jackson meinte ›Ich finde den Vault Boy bescheuert, wir wollen, dass er aus dem Spiel entfernt wird.‹ Und der Vault Boy war überall! Doch wenn wir Leuten das Spiel zeigten, war er Vault Boy das erste, auf das sie ansprachen.« Und Tim Cain ergänzt: »Es war auch komisch, dass Jackson sagte, dass jeder in seinem Büro den Vault Boy hasste. Denn egal, wo wir ihn sonst zeigten, intern bei Interplay oder gegenüber anderen Leuten, niemand hatte mit dem Vault Boy Probleme. Es gab ja einige Dinge, die auf meiner Liste möglicher Änderungen standen, aber der Vault Boy gehörte definitiv nicht dazu.«

Im Februar 1997 äußert sich Steve Jackson noch optimistisch zu Gerüchten, dass GURPS aus Fallout verschwinden könnte: »Ich hatte einen sechsstündigen Verhandlungsmarathon mit dem Programmierer, der jetzt für das Fallout-Projekt verantwortlich ist. Ich habe eine Menge Zugeständnisse gemacht, um das Projekt zu retten.« Jackson hegt auch Zweifel, ob man das GURPS-System überhaupt kurzfristig ersetzen könnte: »Ich kann mir nicht vorstellen, wie Interplay innerhalb von wenigen Monaten eine völlig andere Spielengine entwickeln und installieren will.« Der Zoff um den Vault Boy bringt das Fass schließlich zum Überlaufen, doch Gedanken über eine GURPS-Trennung haben sich die Entwickler schon vorher gemacht. Einige

Aspekte des Tabletop-Rollenspielsystems kommen nämlich dem ungestörten Spielfluss am PC ins Gehege.

Darum musste GURPS gehen

»Tim und ich hatten schon einige Monate vorher darüber geredet«, erinnert sich Leonard Boyarsky, »Unsere übereinstimmende Meinung war: Es wird ein tolles GURPS-Spiel, denn wir sind wirklich der Lizenz getreu ... aber es wäre noch viel besser, wenn es kein GURPS-Spiel wäre. Uns wurde klar, dass wir [durch das lizenzierte Regelwerk] einige Änderungen nicht machen können, die eigentlich notwendig sind.« Das größte Problem sind die Hit Points: Bei GURPS erhält ein Charakter bei Erreichen höherer Stufen nicht mehr Lebenspunkte. Stattdessen gibt es zusätzliche Skills, um Angriffe zu blocken oder ihnen auszuweichen – aber wenn der Spieler getroffen wird, dann so richtig. Tim Cain erinnert sich: »Kämpfe in Fallout verliefen etwa so: ›Ich wurde nicht getroffen ... Ich wurde nicht getroffen ... Ich wurde nicht getroffen ... Ich wurde getroffen und bin tot.‹ Wir wollten deshalb dem Spieler mehr Gesundheit geben und Gegner sollten leichter zu treffen sein. Wenn du siehst, wie sich deine Lebenspunktzahl langsam verringert, kannst du besser erkennen, ob ein Kampf zu schwer für dich ist.«

Es gibt weitere Details, die störend auffallen. So macht der Spieler beim GURPS-Kampfsystem erst einen Schritt, gefolgt von einer Aktion. Nach der Umstellung verfügen Fallout-Charaktere über eine Anzahl von Aktionspunkten pro Runde, die sich flexibel für Bewegungen und Angriffe einsetzen lassen. Die Bedienung wird klarer, das Kampfsystem fühlt sich runder an. Und ganz so schwierig wie von Steve Jackson geargwöhnt ist die Umstellung nicht: »Wir hatten das System modular eingebaut. Wir entfernten alle GURPS-Skills, erfanden unsere eigenen und klemmten sie sozusagen unter der Haube an. Das war halb so wild und dauerte einige Wochen.« Die Anfangsbuchstaben der englischen Attributnamen ergeben ein Akronym, unter dem das neue System bis heute bekannt ist: SPECIAL.

Bald kann sich die Öffentlichkeit vom entgürpsten Fallout überzeugen, schon im April 1997 erscheint eine spielbare Demo. Am 1. Oktober vermeldet die Interplay-Webseite schließlich: »Es ist geschehen!«, das Master wurde ans CD-Presswerk geschickt. Rund eine Woche später taucht das Spiel dann auch schon in den Händlerregalen auf. Die Verkaufszahlen sind ordentlich, die Presse jubelt, also alles gut? Nein, denn ein Teil des alten Kernteams wird bei der Entwicklung des Nachfolgers vergrault.

Interview: »Die Leute werden uns dafür hassen«

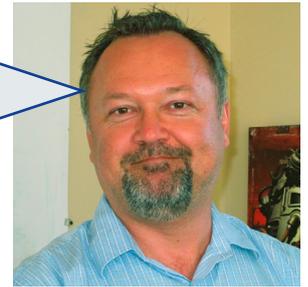
Die Idee zu Fallout entstand Anfang 1994 in einem Konferenzraum bei Interplay. Im September 2017 ist es dann der Konferenzraum von Obsidian Entertainment, in dem sich Tim Cain, Leonard Boyarsky und Feargus Urquhart zusammenfinden, um mit GameStar über die Entstehung des Rollenspielklassikers zu plaudern.

GameStar: Gibt es ein besonderes Feature der ersten beiden Fallout-Spiele, auf das ihr besonders stolz seid?

Tim Cain Das original Attribut-System. Es gab zunächst sechs Attribute, Glück war noch nicht dabei. Das war glaube ich das einzige Mal, wo ich mich Kraft meines Amtes als Producer über [Lead Designer] Chris Taylor hinweggesetzt habe. Ich bin froh, dass es reingekommen ist, Glück war sehr interessant. Es hatte Auswirkungen auf Dinge wie Begegnungen im Spiel oder kritische Treffer. Ich mochte einfach seinen Einfluss aufs Spiel, vor allem, wenn du einen Charakter mit viel Glück gemacht hast. Und wenn Jason Alexander hier in der Runde wäre, würde er wahrscheinlich die Begleiter nennen. Die waren gar nicht beim Design von Fallout 1 geplant gewesen. Aber er wollte sie unbedingt drin haben und nervte einen unserer Scripter so lange, bis der sie schließlich einbaute. Wie viel Freude es macht, einen Hund zu haben! Lasst uns doch eine ganze Reihe von Begleitern machen!

Feargus Urquhart Für mich ist es die Begleiter-KI in Fallout 2. Das klingt vielleicht wie eine Nebensächlichlichkeit, aber wir wollten die Persönlichkeit der Begleiter interessanter machen, hatten aber nicht viel Zeit. Ich setzte mich also mit Jesse Reynolds zusammen, dem Lead Programmer von Fallout 2, und fragte: »Welche Dinge versteht die Spielengine bereits über die Entscheidungen, die im Kampf getroffen werden?« Was wir gemacht haben, ist die Auswahl an Kampfoptionen bei bestimmten Charakteren einzu-

Tim Cain war Game Director, Producer und Lead Programmer des ersten Fallout. Zusammen mit seinen Kollegen Leonard Boyarsky und Jason Anderson gründete er 1998 das Studio Troika Games, bekannt für das von Sierra veröffentlichte Arcanum. Seit 2011 ist Cain bei Obsidian Entertainment, wo er an Rollenspielen wie Pillars of Eternity und Tyranny mitprogrammierte.



schränken. Bei einem Draufgänger gibt es zum Beispiel nicht die Wahl zwischen Einzelschuss und Salve, wenn du ihm ein leichtes Maschinengewehr gibst, der feuert natürlich immer im Auto-Modus – also hältst du lieber etwas Abstand.

Leonard Boyarsky Für mich mir ist es der Grafikstil, Sachen wie der Vault Boy und wie alles zur Stimmung passte. Das Gefühl, mit dem das Spiel die Leute zurücklässt, der schwarze Humor kombiniert mit der Melancholie. Wir hatten eine Vision, die sich im Laufe der Zeit änderte, aber das fertige Spiel war so, wie wir es machen wollten. Wir waren sehr stolz bei der Veröffentlichung.

Beim Umstieg von den GURPS-Regeln auf euer eigenes System SPECIAL habt ihr auch Perks eingeführt, wie kam es dazu?

Tim Cain Du konntest bereits deine Attribute festlegen und dann Skill-Punkte ausgeben. Doch [Interplay-Chef] Brian Fargo beschwerte sich, dass er gerne mehr Sachen hätte, in die er Punkte stecken kann. Da meinte [Lead Designer] Chris Taylor: Hmm, wir haben all diese Charaktervorteile, die wir anders

strukturieren und Perks nennen könnten ... und Boom! – Die Perks waren geboren! Ich würde euch gerne erzählen, dass wir sie monatelang analysiert und getestet haben. Aber in Wahrheit haben Chris und ich uns kurz angeguckt und das war's – beschlossen innerhalb von fünf Minuten.

Leonard Boyarsky So lief vieles bei der Entwicklung von Fallout. Eines Tages komme ich rein und sage »Wir machen es im 50er-Jahre-Stil«

– OK, keine große Diskussion, kein langwieriges »Das muss erst genehmigt werden«.

Tim Cain Moment mal, eines Tages bist du in mein Büro gekommen und hast gesagt: Statt den Spieler am Ende zu feiern, wird er aus dem Vault gekickt! Und meine Reaktion war: »Ääh, nein, die Leute werden uns dafür hassen«. Und dann bist du rausgegangen und hast einfach die Sequenz gemacht.

Leonard Boyarsky Ach, wie niedlich: Tim glaubte, dass es eine Besprechung war. Aber ich wollte ihn nicht um seine Meinung fragen, sondern ihn nur informieren. [lacht]

Was war das Besondere am Kernteam?

Feargus Urquhart Viele Leute hatten mehrere Aufgabenbereiche. Heutzutage machen wir große Spiele, da ist jeder einzelne ein Spezialist. Zur Schöpfung von so etwas wie Fallout gehören Typen wie zum Beispiel ein Art Director, der auch Rollenspielgeschichten schreiben will.

Leonard Boyarsky Da lag viel an der Leidenschaft des Teams. Wir hatten natürlich unsere Fähigkeiten – und wir wussten nicht, welche Dinge wir lieber sein lassen sollten.

Tim Cain Das Interessante an Fallout ist, dass viele seiner Entwickler Leute waren, die vorher noch nie ein Rollenspiel gemacht oder gar gespielt haben. Ich musste den Leuten GURPS beibringen. Einige kannten D&D und fragten erst einmal: »Was ist meine Klasse?« – »Du hast keine Charakterklasse!« Es war interessant, zuzusehen, wie die Leute dies alles begriffen: »Wow, damit könnte man so viel anstellen!« – und niemand sagte ihnen, es nicht zu tun.

Leonard Boyarsky Wenn es im Team eine gewisse Unerfahrenheit und Naivität gibt, kann die Sache auch leicht an die Wand fahren. Aber wir hatten schon an Computerspielen gearbeitet, wir waren vorher halt nicht verantwortlich gewesen. Es gab also genug Wissen, um zum Laufen zu bringen, was wir uns vorstellten. Ich war gut darin, Grafik für ein Spiel zu machen. Jason kannte sich mit Grafik und auch ihren technischen Aspekten aus. Tim deckte die Programmierungsseite ab und Chris verstand sich aufs Design. Wir waren in gewisser Weise unerfahren, hatten aber unsere Basistalente und schon ein Weilchen in der Spielebranche gearbeitet.

Leonard Boyarsky war der Art Director des ersten Fallout. Bei Interplay arbeitet er zuvor als Grafiker am Rollenspiel Stonekeep. Nach der Schließung von Troika Games fängt er 2006 bei Blizzard an, wo er als Senior World Designer an der Diablo-Serie arbeitet. Nach zehn Jahren wechselte er 2016 zu Obsidian Entertainment.



Feargus Urquhart war Lead Designer von Fallout 2 und als Division Director für die Produktion der ersten beiden Fallouts verantwortlich. 2003 gründete er zusammen mit anderen Interplay-Ehemaligen das Studio Obsidian Entertainment, bekannt durch Rollenspiele wie Star Wars KOTOR 2, Fallout 3: New Vegas oder Pillars of Eternity.





Mit der Ruhe ist es vorbei

Wenige Monate nach Beginn der Fallout-2-Entwicklung verlassen Tim Cain, Leonard Boyarsky und Jason Anderson Interplay, um gemeinsam das Studio Troika zu gründen. Was ist denn da passiert? »Uns wurde [bei Interplay] auf einmal viel Aufmerksamkeit gewidmet, die wir nicht wollten«, erklärt Boyarsky, »Unsere Einstellung war: »Es freut uns, dass ihr über das Spiel so glücklich seid, das wir gemacht haben – aber es ist unser Spiel, lasst es in Ruhe.« Wir hatten eine so tolle Zeit, als wir Fallout 1 machten, aber nun wurden wir mehr und mehr kontrolliert.« Fallout gedieh, weil das Projekt bei Interplay ein wenig beachteter Außenseiter war. Doch der Erfolg weckt Interesse und Erwartungen: »Auf einmal kam das Marketing an und sagte uns, was wir auf dem Cover zeigen könnten und was nicht.« Generell ändert sich die Firmenkultur, Interplay ist groß geworden und verbrennt viel Geld: 1996 ist das letzte profitable Jahr, 1998 wird durch einen Börsengang für den Fortbestand dringend benötigtes Kapital beschafft. Die ständig drohende Pleite ist dann auch der Hauptgrund für die hektische Entwicklung von Fallout 2.

Fallout 2 unter Druck

Feargus Urquhart hält noch einige Jahre bei Interplay aus, bevor er 2003 Obsidian Entertainment gründet. Die Turbo-Produktion von Fallout 2 erklärt er aus heutiger Sicht so: »Interplay hatte einige Probleme. Wenn in einer solchen Situation dein Boss zu dir kommt und sagt »Wir müssen diese Spiele wirklich rauskriegen« und du die Firma liebst, die Spiele liebst und jung bist, dann entgegnest du halt »Das kriegen wir irgendwie hin, wir werden alles geben!« Ich pushte und pushte und pushte. Es war jetzt nicht so, dass ich den Leuten drohte, das war noch nie mein Stil. Aber es gab dieses brennende Verlangen, Brian und Interplay zu helfen, also gab es eine Menge Druck: Das ist der Termin, an dem wir das Spiel fürs Weihnachtsgeschäft rauskriegen müssen.« Fallout 2 ist trotz aller Widrigkeiten ein starkes Spiel. Da es die selbe Engine verwendet wie der Vorgänger,

wirkt die Grafiktechnik im Oktober 1998 allerdings schon etwas angestaubt. Doch von verbesserter Kampf-KI bis zum Verzicht auf ein Hauptquest-Zeitlimit gibt es diverse Verbesserungen und einen größeren Umfang – das kommt bei Fans und Kritikern gut an. Das größtenteils neue Designteam enthält einige bemerkenswerte Talente: Chris Avellone und Colin McComb sind nach Fallout 2 wesentlich am Design des Kult-Rollenspiels Planescape Torment beteiligt.

Fortsetzung mit Hindernissen

Doch damit endet auch schon die Geschichte der »richtigen« Interplay-Fallouts, die das Licht der Öffentlichkeit erblicken. Fallout Tactics (Rundentaktik) und Brotherhood of Steel (Action-Rollenspiel) erweisen sich als läppische Ableger. Unter dem Arbeitstitel Van Buren wird ein drittes Fallout-Rollenspiel begonnen, doch 2003 stellt Interplay die Entwicklung ein. Die Wiederbelebung der Serie bleibt dann Bethesda überlassen: Die Elder-Scrolls-Macher legen 2007 5,75 Millionen Dollar hin, um die Fallout-Rechte von Interplay zu kaufen. 2012 sind zwei weitere Millionen nötig, um einen Disput um MMO-Rechte beizulegen. Ein echter Schnäppchenpreis, wenn man sich ansieht, wie groß die Fallout-Serie inzwischen geworden ist.

Es waren nicht immer leichte Zeiten, lieber Vault Boy, aber du hast uns nie im Stich gelassen. Seit 20 Jahren verdeutlichst du nicht nur die Auswirkungen von Charakterattributen, Skills und Perks. Mit deiner unbesorgten Natur gibst du uns auch den Mut, alleine eine unbekannte Welt voller Gefahren zu erkunden. Radioaktive Belastung, verkrüppelte Körperteile und hungrige Kannibalen können uns nicht schrecken, wenn wir dein verschmitztes Grinsen vor Augen haben. Viel Optimismus und ein wenig Naivität, so meistert man nicht nur das postapokalyptische Ödland, sondern bekommt vielleicht auch ein Spiel auf die Beine gestellt, an das zunächst kaum jemand glauben möchte. In diesem Sinne alles Gute zum Geburtstag und auf bald: Zu Fallout 5 wissen wir eigentlich noch nichts, sind uns aber ziemlich sicher, dass wir dich da wiedersehen werden. ★



2015 erscheint neben Fallout 4 auch der erste Mobilspiel-Ableger der Serie. Inzwischen haben laut Bethesda 100 Millionen Spieler das kostenlose Fallout Shelter ausprobiert.

