

ALTI!

196 SEITEN DAS MAGAZIN FÜR KLASSISCHE SPIELE

**SPECIAL
PLAYSTATION**

retro GAMER

*** 2/2019**

März, April, Mai 2019

Deutschland € 12,90
Österreich € 14,20
Schweiz sfr 25,80
Luxemburg € 14,85



**IM TEST:
PS CLASSIC**



Baldur's Gate

**WIE BLOWARE VOR 20 JAHREN
DAS ROLLENSPIEL-GENRE NEU BELEBTE**

PLUS

- Warcraft
- Mad TV
- Game Boy Color
- The Eidolon
- King's Quest
- Red Dead Redemption
- Gauntlet: The Third Encounter
- 1943: The Battle of Midway
- Desperados
- Silent Hill
- Neo Geo
- Skydiver
- Ultima V
- Call of Juarez
- A-10 Tank Killer
- Uridium
- The Count
- Gynoug
- Law of the West
- Six-Gun Shootout
- Stormlord
- Castles
- Trespasser
- Mission Critical
- The Neverending Story
- Spyro the Dragon
- Wing Commander 3
- u. v. m.



FALLOUT

Die Serien-Story von Interplay und Black Isle bis Bethesda



WESTERN-SPIELE

Wir reiten zu 8-Bit-Zeiten los und kommen bei RDR2 an



40 JAHRE SNK

Erfolge, Pleiten, Neubeginn: Eine Firma gibt nicht auf



AIRAZOR

by LCPOWER™



*Gaming-Produkte von AiRazor,
kraftvoll und effizient wie ALITA!*

ALITA
BATTLE ANGEL

NUR IM KIND. IN 3D.

 © 2019 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. 

*Großes Gewinnspiel
auf www.lc-power.com*

Anatol
LockerHeinrich
LenhardtHarald
FränkelJörg
LangerMichael
HengstMick
SchnelleRoland
AustinatWinnie
Forster

retro GAMER

Willkommen zu Retro Gamer 2/2019

Für den Blattmacher – ich sage bewusst nicht „Content Creator“ – kommt einmal pro Woche, Monat oder Vierteljahr die Zeit, in der er sich ein Titelthema überlegen muss. Manchmal drängt sich eines auf, manchmal nicht, und manchmal hat man die Qual der Wahl. So war es dieses Mal bei mir: **Game Boy Color**, ein großes **PlayStation-Special**, **40 Jahre SNK**, **Western-Games**, die **Fallout-Serie** – jedes dieser Themen würde sich als Titelthema prächtig machen. Ich habe mich aber für **Baldur's Gate** entschieden: Wir stellen das Rollenspiel (sowie alle Nachfolger und Spin-offs) vor, das in nie erlebter Weise Komplexität, gute Story, Tiefgang und einfache Bedienung vereinte und damit das schon totgesagte Genre quasi eigenhändig neu belebte.

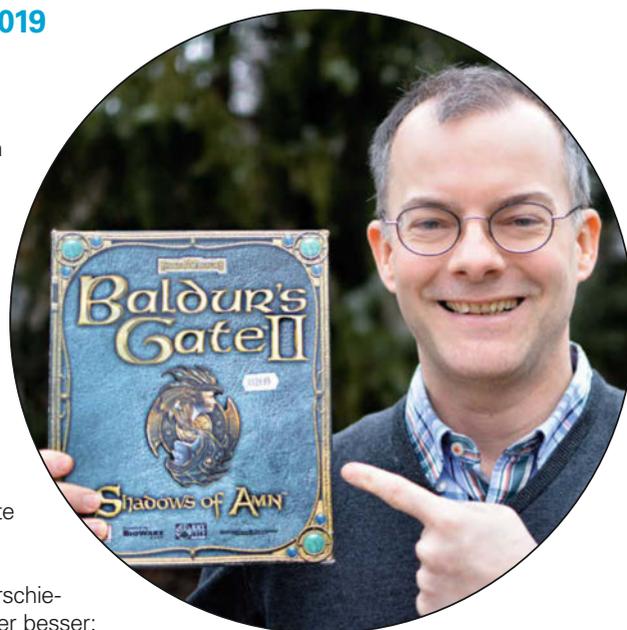
Ein Heft wie Retro Gamer liest man aus den verschiedensten Gründen. Erstens zur Kaufberatung, oder besser: zur Zeitberatung – welche alten Titel sind es wert, endlich mal aus dem Keller, vom Speicher (oder auch aus dem Emulator-Archiv) geholt zu werden? Zweitens zur Erinnerung: Wenn ich etwa Micks Retro-Revival zu **Ultima V** vor mir habe, erinnere ich mich ans Spiel, aber auch an die Zeit, als ich es spielte. So wird ein Artikel zu einer kleinen Zeitmaschine zurück in die eigene Jugend. Nicht das Schlechteste, wenn sich das eigene Haupthaar ausdünnen beginnt.

Drittens ist da die „Fortbildung“. Auch wenn ihr vielleicht instinktiv erwartet, dass die Retro-Gamer-Redakteure jedes einzelne Spiel im Heft „von damals“ kennen, darf ich euch versichern, dass dem nicht so ist. Und euch geht es vermutlich ähnlich: Man hatte seine Schwerpunkte, seine Lieblingsplattformen, und hat von anderen Systemen nur die Toptitel wahrgenommen und vielleicht mal bei Freunden gespielt. Auch ich lerne mit jeder einzelnen Ausgabe noch dazu.

Viertens ist da etwas, das ich Erkenntnisgewinn nennen möchte: Echte Fans kennen den Werdegang bestimmter Studios oder Designer. Aber diese Entwickler selbst reden und erzählen zu hören, kann noch mal eine ganz andere Perspektive (oder schlicht neue Details) ans Licht bringen. Ich fand es beispielsweise sehr interessant, was mir der „Bitmap Brother“ **Mike Montgomery** erzählte, als ich ihn zu seiner Historie und der seines Studios befragte.

Aber eigentlich hoffe ich, viel schlichter, dass ihr vor allem eines habt mit diesem Retro Gamer: Spaß beim Lesen!

Euer Jörg Langer
Projektleitung Retro Gamer



retro GAMER



INHALT 2/2019

März, April, Mai



Für Liebhaber von klassischen Spielen

TITELTHEMA:

BALDUR'S GATE

- 024 Von den Anfängen der Rollenspiel-Serie bis zu den Spin-offs und Teil 3
- 032 Jörg Langer hat den Klassiker neu gespielt und ist immer noch sehr angetan davon

SCHWERPUNKTE

- 080 100 Spiele: Team17
Mehr als nur der „Worms-Publisher“: Ein Zwischenfazit zur Team17-Historie
- 094 Die Kunst des 16-Bit-Ladebildschirms
Schnellere Disks, aber größere Spiele: Auch auf 16-Bit gab's noch Loading Screens
- 128 Full Set: King's Quest
Wir stellen die sechs ersten, diskbasierten Serienteile als prächtiges Full Set vor
- 160 Die Mega-Spielhalle
Nördlich von Manchester wartet mit dem Arcade Club eine riesige Spielhalle auf euch

RETRO-REVIVAL

- 022 TV Sports Football
Der Name war Programm, und EA Sports sollte Danke sagen, meint Heinrich Lenhardt
- 072 Ultima V
Mick Schnelle fand einen Bug in der ST-Version, der Lord British beschämte
- 088 Uridium
Weshalb Michael Hengst auch nach all den Jahren das Braybrook-Werk noch mag
- 118 Wing Commander III
Winnie Forster sieht den dritten Saga-Teil als Höhepunkt des FMV-plus-Spiel-Genres
- 136 Mission Critical
Anatol Locker hat sich erneut durch das Forschungsraumschiff gerätselt
- 166 A-10 Tank Killer
Dynamix setzte uns in das „Warzenschwein“ getaufte Bodenkampf-Flugzeug
- 178 Castles
Schaffen, schaffen, Burgen bauen: Trotz toller Idee ließ der erste Teil Wünsche übrig

FIRMEN-ARCHIVE

- 090 WJS Design
Wayne J. Smithson gründete mit 15 ein Studio, das später zu Sunrise Games wurde

EXPERTENWISSEN

- 074 1943 – The Battle of Midway
Historisch der Wendepunkt des Pazifik-Kriegs, als Arcadespiel schlicht eine Wucht
- 106 Western-Games
Wir beleuchten so ziemlich jedes Western-Spiel, das wir bislang erleben durften
- 150 Spyro the Dragon
Außer Grisu („Feuerwehrmann!“) taugen Drachen meist nur zum Feind. Nicht so Spyro

KLASSIKER-CHECK

- 006 Mad TV
Heinrich Lenhardt begründet, wieso Mad TV weit mehr als nur eine „Spaß-WiSim“ war
- 038 Silent Hill
Winnie Forster lobt das Survival-Horror-Spiel für seinen erwachsenen Stil
- 104 Warcraft: Orcs & Humans
Michael Hengst würdigt den Klassiker, findet aber den Nachfolger dann doch besser
- 156 F-117A Nighthawk Stealth Fighter 2.0
Mick Schnelle setzt sich in die letzte der „klassischen“ Microprose-Simulationen

HARDWARE & TECHNIK

- 056 Die Geburt der PlayStation
Wir erinnern an den wohl erfolgreichsten Kaltstart der Spiele-Geschichte
- 066 PlayStation Classic
Den Mini NES-Nachzieher von Sony haben wir kritisch unter die Lupe genommen
- 068 Demo 1
Mit einer ganz besonderen Demo-CD warb Sony damals für ihre Konsolen-Premiere
- 130 Game Boy Color
Lange Jahre ließ sich Nintendo mit einem (Quasi-)Nachfolger zum Game Boy Zeit

UNKONVERTIERTE & CO.

- 126 Unkonvertierte
Arcade-Hits wie Fantasy oder Hoops '96, die es nie in die Wohnzimmer schafften
- 144 Lost in Translation
Spiele wie King of Fighters '94 sahen in Japan ganz anders aus als hier
- 168 The Neverending Story
Licence to Thrill: Wie aus Michael Endes Epos eine Spiele-Umsetzung wurde

MAKING OF

- 008 The Eidolon
Auf Grundlage von Rescue on Fractalus bastelte LucasArts ein völlig anderes Spiel
- 034 Stormlord
Stormlord war ein typisches, gelungenes Action-Adventure für den Spectrum ZX
- 054 Skydiver
Simpel zu kopieren, unheimlich schwer zu meistern: Zielsprünge mit dem Fallschirm
- 100 Gynoug
Wir schenken der skurrilen Mega-Drive-Ballerei die verdiente Aufmerksamkeit
- 138 Fantasy World Dizzy
Die Oliver-Zwillinge verraten, wie sie mit Teil 3 die Dizzy-Trilogie veredelten
- 146 Gauntlet: The Third Encounter
Ein Gauntlet-Klon wurde dank Ataris Lynx-Strategie plötzlich doch offiziell
- 172 Trespasser
Technisch und spielerisch ambitioniert war das „Jurassic Park“-Spiel, aber nicht gut
- 180 The Count
Adventure-Altmeister Scott Adams hat unerwartete Offenbarungen für uns

HISTORIE

- 012 Fallout
Egal ob zu Interplay-/Black-Isle-Zeiten oder heute bei Bethesda: Fallout rockt!
- 040 40 Jahre SNK
Ist es Zufall, dass unser Report zum Arcade-Spezialisten SNK auf dieser Seite beginnt?

AUF DEM SOFA

- 114 Mike Montgomery
Der „Bitmap Brother“ erzählt von Erfolgen und Niederlagen und von seiner Dyslexie
- 120 Darren Melbourne
Was der Industrie-Veteran mit auf die einsame Insel nehmen würde
- 184 David Mullich
Wie man mit H.R. Giger zusammenarbeitet – und andere Details aus seiner Karriere

RUBRIKEN

- 003 Editorial
- 004 Inhalt
- 190 Homebrew
- 192 Retro-Feed
- 194 Vorschau/Impressum



RETRO-HARDWARE

ERFOLGSPRODUKTE UND EXOTEN



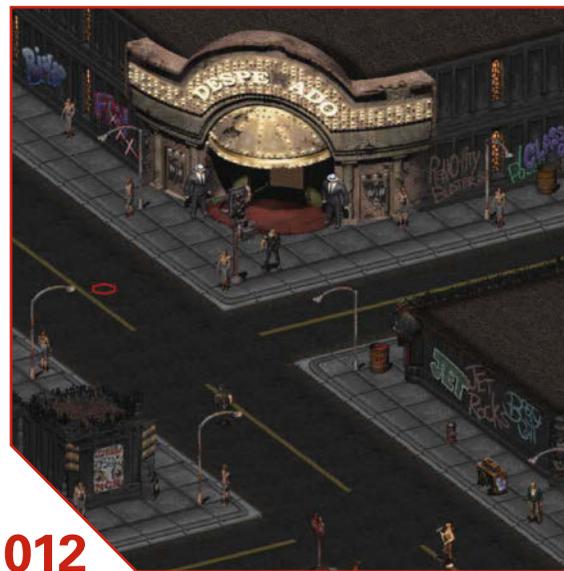
056



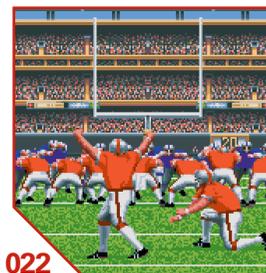
066



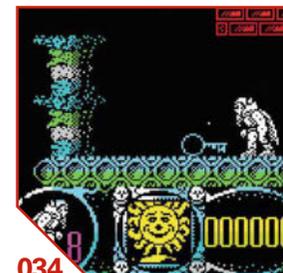
130



012



022



034



038



054



068



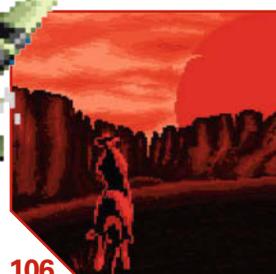
074



080



104



106



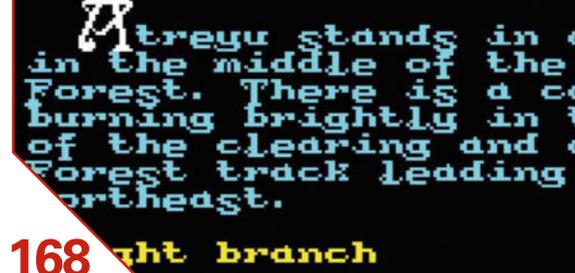
146



150



166



168

right branch





MAD TV



Deutsche Wirtschaftssimulationen pflegten spröde und mühsam zu sein, doch dann bescherte Rainbow Arts uns einen „harten Kampf um Geld, Liebe und Einschaltquoten“. *Mad TV* war quasi das Spiel zum Privat-TV-Boom der frühen 90er Jahre – frisch, frech und verführerisch leicht zugänglich.

Wenn zukünftige Generationen den Medienkonsum des späten 20. Jahrhunderts studieren, werden sie sich über die enormen Mühen wundern, welche ihre primitiven Vorfahren erduldeten. Bei Computerspielen war schon der Erwerb eine enorme Kraftanstrengung: Unterhaltungssuchende nahmen beschwerliche Wege auf sich, um Fachgeschäft oder Tauschpartner ihres Vertrauens aufzusuchen – um dann womöglich festzustellen, dass der begehrte Titel für das heimische Abspielgerät nicht vorrätig war. Oder man sehe sich nur kopfschüttelnd das Ritual an, welches als „fernsehen“ bezeichnet wurde: Der Medienkonsument wählte nicht etwa aus einem riesigen Angebot an Online-Streams, was er wann sehen wollte. Geguckt wurde vielmehr, was gerade auf dem zärtlich als „Glotze“ bezeichneten Röhrenmonitor lief. Essens-, Gassi- und Einschlafzeiten richteten sich nach dem Diktat der Programmplanung, die bestimmte, welche Sendungen zu welcher Zeit ausgestrahlt wurden. Wir hatten Thomas Gott-

schalk und irgendwann auch „Tutti Frutti“ – aber nur, wenn man pünktlich dem Fernsehapparat seine Aufmerksamkeit schenkte.

Anfang der 90er Jahre war Fernsehen noch wild und aufregend. Die jungen Privatsender SAT1 und RTL machten ernst mit ihren Programmbegehungen, bescherten uns neue, nicht immer hochgeistige Showformate, Werbung am Abend und beflügelten Programmzeitschriften zu siebenstelligen Auflagenzahlen. Heute *Mad TV* zu spielen ist nicht nur eine Wiederbegegnung mit einer leichtfüßigen Wirtschaftssimulation, die 1991/92 zunächst auf PC und dann auf Amiga amüsierte. Es ist auch eine Reise zurück zu den Sehgewohnheiten vor 27 Jahren. Im Quoten-Konkurrenzkampf gegen zwei computergesteuerte Konkurrenzsender füllen wir die Programmstunden mit altvertrauten Film- und Seriennamen oder entdecken im Nachrichtenangebot Schlagzeilen mit Nostalgiefaktor: Es gab noch einen Kanzler Kohl und einen US-Präsidenten Bush (Senior), die UdSSR murkste in Afghanistan herum, die Schuh-sammlung der philippinischen Diktatorengattin *Imelda Marcos* war von öffentlichem Interesse.

Nun soll aber niemand den Eindruck bekommen, *Mad TV* sei eine allzu realistische und knochentrockene, also typisch deutsche Wirtschaftssimulation. Die Privatfernsehen-Satire ist voller bezaubernder Blödeleien, von Werbeslogans („Vertrauen Sie nicht jeder Sekte! SUN

mit Geld-weg-Garantie!“) bis zu Programmbeschreibungen wie dem französischen Kulturknüller „Demoskopische Entropie des Barock“. Zur hektischen Fernsehwelt passt der locker-leichte Echtzeit-Flow: Während eines Acht-Stunden-Arbeitsabends pendeln wir mit dem Lift zwischen verschiedenen Stockwerken, um Programm und Werbung des nächsten Tages zu planen, das Sendernetzwerk zu erweitern oder die Nachrichtenthemen zu aktualisieren. Dabei haben wir stets einen Blick auf die Mustermann-Familie Gardener, die unser Senderangebot verfolgt. Beim begehrten Spielfilm zur Primetime drängen sich drei Generationen auf dem Sofa, die Kultur-Wiederholung um Mitternacht kann bestenfalls noch den einsamen Opa anlocken.

Mad TV hat eine schelmische Leichtigkeit, die darüber hinwegtröstet, dass sich die spielerische Abwechslung nach den beschwingten Anfangsstunden in Grenzen hält. Doch die Bedienung ist komfortabel, die Grafik drollig und der „Noch ein Viertelstündchen“-Festhäng-effekt beachtlich. ★



Von Heinrich Lenhardt

DENKWÜRDIGE MOMENTE

WARUM EIN KLASSIKER?



I want my M(ad)TV!

Mad TV wählte mit der wunderbaren Welt des Privatfernsehens ein Thema, das in den frühen Neunzigern modern und schillernd wirkte. Unser liebestrunken Held will die schöne Betty mit Kulturleistungen beeindrucken, doch um seinen Arbeitsplatz zu behalten, muss er zugleich den quotengeilen Chef bei Laune halten. Heiterkeit und Frohsinn, doch beim Geld hört der Spaß auf: Wir müssen eine profitable Programm Mischung finden, die den Anforderungen der Werbekunden entspricht.

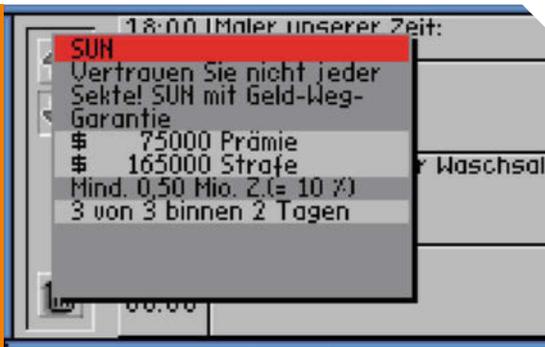
ECHTZEIT-ABLAUF



Live auf Sendung

Mad TV hat einen Echtzeit-Spielablauf. Unser Charakter und die Programmchefs der beiden Konkurrenzsender sind in der Hochhausspielwelt als knuffige Sprites unterwegs. Der Besuch von Büros in anderen Stockwerken ist mit kleinen Liftreisen verbunden, der Nervenkitzel wirkt milde: Gleich beginnt der Sendeabend und es gibt noch leere Werbeslots – und können wir schnell die Nachrichten auffrischen? Damit's nicht zu stressig wird, lässt sich die Zeit in drei Stufen einstellen.

SPOTS SCHALTEN



Wirb oder stirb!

Hand in Hand mit der Programmplanung geht die Platzierung von Werbespots. Sie sind die einzige Einnahmequelle unseres Senders und stellen uns vor die kniffligsten Aufgaben. Die meisten Buchungen sind mit Mindestanforderungen an die Zuschauerzahl verbunden. Schaffen wir es nicht, die Spots im vorgegeben Zeitraum erfolgreich zu senden, drohen empfindliche Strafen. Zu Spielbeginn sind wir für genügsame Billigkampagnen dankbar, schielen jedoch bald auf die größeren Töpfe.

PROGRAMM-PLANUNG



Was gibt's da zu glotzen?

Jeder Tag besteht aus exakt acht einstündigen Slots, die nach Programm und Werbung verlangen. Per komfortabler Mausbedienung wählen wir aus dem Angebot von eingekauften Sendungen und angenommenen Spot-Buchungen. Klaffende Lücke zur Primetime? Lustvoll schieben wir einen überlangen Monumentalfilm hinein. Aber immer schön an den Jugendschutz denken, FSK-18-Content senden wir besser erst ab 21 Uhr. Die Aktualität der Nachrichten wirkt sich direkt auf die Zuschauerzahl aus.

CONTENT-BESCHAFFUNG



Ethik im Wandel

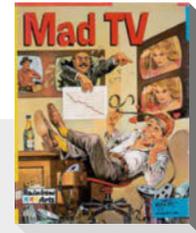
Jeder Besuch beim Filmrechtehändler ist ein nostalgisches Wiedersehen mit bekannten Namen von Doktor Schiwago bis James Bond. Beim Einkauf achten wir auf Balkenanzeigen, die Auskunft über die Beliebtheit des Streifens bei Presse und Publikum geben. Kultursendungen elektrisieren zwar nicht die Massen, beeindrucken jedoch Betty und die Jury des Sammy-Preises. Für Eigenproduktionen kaufen wir zunächst ein Drehbuch und buchen dann im Supermarkt Personal und Ausstattung.

BEDIENUNG



Alles so schön bunt hier

Mad TV setzte 1991 ganz progressiv auf Mausbedienung und beschränkte die gefürchteten Zahlenkolonnen aufs Notwendigste. Im Hochhaus verschiedene Büros abzuklappen ist charmanter, als von Bleiwüsten-Menüs eingeschläfert zu werden. Balkendiagramme informieren über die Quotenentwicklung der drei rivalisierenden Sender. Cleverster Einfall ist aber der Blick vom Wohnzimmer aufs Publikum. So sehen wir auf einen Blick, wen das Programm vor die Mattscheibe lockt.



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** DOS-PC, AMIGA
- » **PUBLISHER:** RAINBOW ARTS
- » **ENTWICKLER:** RAINBOW ARTS
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1991
- » **GENRE:** WIRTSCHAFTSSIMULATION

Was die Presse sagte ...



Power Play 12/1991: 80/100

„*Mad TV* gehört zu den witzigsten Strategiespielen des Jahres. Wenn Euer Sender im Konkurrenzkampf mithalten soll, werdet Ihr gewaltig ins Rotieren kommen. Zum Glück bleibt auch in höchster Terminnot alles schön übersichtlich. Ständig erscheinen neue Gags auf dem Bildschirm: Allein die verrückten Titel der Sendungen und Werbespots sind für Lacher gut.“ (Volker Weitz)

ASM 11/1991: 10/12

„Wir spielen Programmdirektor eines in die ‚Miesen‘ geratenen Fernsehsenders, wir spielen intrigant und riskant, wider allen Ernst, wider den ‚guten Ton‘, wir spielen mit Geld und Einschaltquoten, nur nicht mit Betty – die spielt mit uns.“ (Matthias Siegl)

Was wir denken

Programmplanung und Quotenkampf von *Mad TV* haben die Jahrzehnte besser überstanden als so mancher Privatsender. Das Herumlaufen wirkt umständlich und die langfristige Abwechslung ist klein. Doch Spielwitz und Thematik rechtefertigen das Entstauben!



The EIDOLON

Nachdem er bei Lucasfilm Games an *Rescue On Fractalus* gearbeitet hatte, nutzte Charlie Kellner die vorhandene Engine für ein neues Projekt und ebnete so den Weg für *The Eidolon*.



FAKTEN

- » **PUBLISHER:** Activision
- » **ENTWICKLER:** Lucasfilm Games
- » **ERSCHIENEN:** 1985
- » **PLATTFORM:** verschiedene
- » **GENRE:** Ego-Shooter

Im Jahr 1983 wollte Apple mit dem Macintosh die Heimcomputer revolutionieren. Charlie Kellner, der Software für das System entwickelte, hatte jedoch ein Angebot für einen noch spannenderen Job. „Ich hatte gerade etwas darüber gelernt, wie man 6502-Code effizienter arbeiten lassen konnte“, erinnert er sich.

Auf einer Party von David Fox überreichte dieser ihm eine Visitenkarte von Lucasfilm Games. Auch wenn Charlie sich fragte, was George Lucas mit Videospiele zu tun hatte, klang das für ihn spannend genug, dass er zum Vorstellungsgespräch

ging und schließlich eingestellt wurde. „Zuerst half ich Loren Carpenter, seine fraktalen Berechnungsroutinen für *Rescue on Fractalus* zu überarbeiten. Danach überlegten wir uns, was wir noch mit der Engine anstellen könnten, und ich fand einen Weg, um Berge auf den Kopf zu stellen und so Höhlen zu generieren.“

Charlies Egosicht-Höhlen waren ohne die passende Spielmechanik natürlich sinnlos, und so schrieb er erste Ideen auf. Etwa ein Turnier, in dem Ritter gegen Drachen antraten, der Spieler sollte einen Drachen steuern. Dafür würden viele Szenen gebraucht werden. Wenigstens ein Höhlensystem als Heimat des Drachen, ein Labyrinth, ein offenes Feld für die Turniere und ein Schloss wären nötig. „Die Zahl der Schauplätze verringerte sich jedoch immer weiter, weil wir nicht unbegrenzt viele Grafiken verwenden konnten und unsere Entwicklungszeit begrenzt war. Schlussendlich blieben die Höhlen. Da es aber nicht sonderlich spannend war, einfach als Drache durch sie zu laufen, schufen wir einige interessante Kreaturen. Und ich baute noch Science-Fiction-Elemente als Hommage an H.G. Wells ein.“

Den Arbeitstitel *The Dragon Game* wollte Charlie austauschen, der neue Name sollte die Optik und das viktorianische Setting seines Projekts besser reflektieren. Bei der Titelgebung wurde er von Wörtern inspiriert, auf die er gestoßen war, während er sich mit der Mythologie befasste. „Eines



» [Atari 8-Bit] Um an sein Juwel zu kommen, müsst ihr den Grep erledigen.



» [Atari 8-Bit] Dieses Monster ist erst nach einer Verwandlung verwundbar.



» [Atari 8-Bit] Trefft ihr eine Wand, wird der Feuerball auf euch zurückgeworfen.

»Das Bedienfeld von *The Eidolon* war etwas kryptisch, aber nach einer oder zwei Partien hattest du es verstanden.«

CHARLIE KELLNER



» Charlie Kellner war der kreative Kopf hinter *The Eidolon*.

davon war ‚Eidolon‘, ein kraftvolles, imaginäres Bild. Im Endeffekt wie eine Computergrafik, wesenlose und doch bedeutende Bilder, mit denen du interagieren musst.“ Eigentlich bezeichnet „Eidolon“ ein Trugbild, den Geist eines Menschen.

Um das Interface viktorianisch anmuten zu lassen, wurde das untere Bildschirm Drittel mit Mess-Skalen, einem Kompass und Knöpfen gefüllt. Laut Charlie sollte das Interface nicht besonders anspruchsvoll wirken, sondern lediglich zum Stil und Genre des Spiels passen. „Damals fanden die Spieler heraus was ein Knopf tat, indem sie die Auswirkungen im Spiel testeten. Sie lasen das Handbuch nicht, sondern spielten einfach drauflos. Das Bedienfeld von *The Eidolon* war etwas kryptisch, aber nach einer oder zwei Partien hattest du es verstanden.“



» [Atari 8-Bit] Blaue Feuerbälle frieren die Zeit ein.

Neben dem Bedienfeld wurde der Lucasfilm-Games-Artist Gary Winnick noch vor weitere Aufgaben gestellt, für die er immer Lösungen fand. Die Charaktere entstanden via Zelluloidfolien. Arme, Beine, Schwanz, Flügel und Kopf waren separate Elemente. „Jede Kreatur bestand aus circa zehn Teil-

len, die für jeden Frame übereinander gezeichnet werden mussten. Nur so konnten wir so viele Grafiken in den verfügbaren Speicher quetschen“, verrät Charlie. Aus Mangel an guten Grafik-Tools zeichnete Gary auf Folie vor, klebte diese auf den Monitor und kolorierte die darunterliegenden Pixel per Joystick.

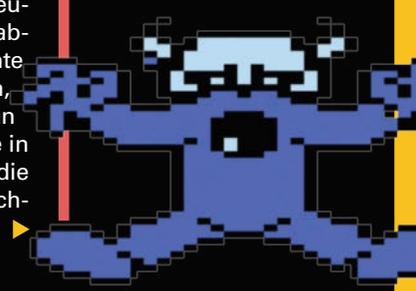
Garys Kreationen vereinten Science-Fiction, Fantasy und das Surreale. Es gab Trolle und Fliegen mit Helikopter-Rotoren. Am wichtigsten waren aber, schon aufgrund von Garys und Charlies Faszination für die schuppigen Gesellen, die Drachebosse. „Kein Drache glich dem anderen und jeder verkörperte eine bestimmte Art von Magie. Allerdings glaube ich, dass man das im Spiel nicht wirklich mitbekommen hat“, analysiert Charlie. „Die Story dreht sich um einen Erfinder, der seinen eigenen Geist erforscht, die Drachen standen für die Blockaden, die ihn vom Erfolg abhielten und die er unter Einsatz diverser Taktiken besiegen musste.“

Die Engine schränkte die taktischen Möglichkeiten in den Bosskämpfen ein. Deshalb ließ Charlie wild abgefeuerte Feuerbälle an den Geschossen der Bosse abprallen und zurückkommen. „Man konnte nicht einfach auf den Drachen zugehen, auf ihn schießen und hatte gewonnen, man brauchte eine Taktik.“ Der Spieler konnte in den Kämpfen nur begrenzt ausweichen, die Bosse selbst bewegten sich aufgrund technischer Limitierungen gar nicht.



EIDOLON-EINMALEINS

■ *The Eidolon* fühlt sich nicht wie ein First-Person-Shooter an, das Grundziel ist aber, surreale Gegner abzuschließen. Genauso wichtig ist es, die Höhlen zu erkunden und herauszufinden, welche Auswirkungen die farbigen Feuerbälle haben.



AUF DRACHENJAGD

Wie ihr die acht Drachenbosse besiegt.

LEVEL 2

■ Zum Eintritt ist ein grüner Stein nötig, im Kampf feuert ihr gelbe Projektile und sammelt auf, was zurückkommt, bis ihr vier Treffer landet.

LEVEL 4

■ Die Arena öffnet sich mit roten und grünen Juwelen. Eure Energie füllt ihr durch gefangene Projektile auf, sechs blaue Feuerbälle erlegen das Biest.

LEVEL 1

■ Um sein Verlies zu öffnen, müsst ihr ein rotes Juwel finden. Auf den Drachen feuert ihr drei rote Feuerbälle, bevor er zurückschlägt.

LEVEL 3

■ Ein blaues Juwel ist zum Kampfstart nötig. Im Gefecht sammelt ihr möglichst viele Feuerbälle und kontert mit fünf grünen Treffern.

► Weitere Kompromisse waren nötig. So ließen sich nicht mehrere bewegte Gegner auf einem Bildschirm darstellen. „Mein Ziel war, dass die Kreaturen, die größer oder kleiner werden konnten (*je nach Abstand zum Spieler, Anm. d. Red.*) sich so schnell wie möglich bewegten. Ich brachte sie immerhin auf ein Viertel der Geschwindigkeit der fest gezeichneten Kreaturen“, verrät Charlie. Jedoch reichte es immer noch nur für maximal ein Monster auf dem Bildschirm. „Wir hatten natürlich keine Hardware-Unterstützung, es war also ein Kampf, etwas zu schaffen, das sich schnell genug bewegte, um dir beim Spielen Spaß zu bringen.“ Eine weitere Idee wurde abgeschwächt, aber nicht komplett verworfen: Aus der zunächst geplanten friedlichen Interaktion mit Charakteren wurden Monster, die friedlich blieben, bis man auf sie schoss. „Wir wollten Videospiele machen, die filmähnlicher waren, als es bisher der Fall war. Zwar war es uns aufgrund des kleinen Bildschirms und des schwachen Prozessors nicht möglich, das Erlebnis wie einen Film zu gestalten, aber ich denke, durch diesen Ansatz erschufen wir ein besseres Spiel.“

Um den Schwierigkeitsgrad von *The Eidolon* anzupassen, schraubte Charlie beständig und vorsichtig an dem Höhlensystem. „Es war eine große Herausforderung, das Spiel zu vereinfachen und dabei komplex genug zu halten, damit es interessant blieb. Ich entschied mich also, die Höhlen kompliziert, aber nicht zu kompliziert zu machen. Du konntest sie lösen, indem du

einfach durch sie hindurchgelaufen bist“, führt Charlie aus. Weiter erklärt er, dass die Höhlen zufällig generiert wurden, so war jeder Spieldurchlauf anders.

I war berechnete Charlies Code für jeden der normalen Levels von *The Eidolon* typische Höhlen, beim Design des letzten Levels und des Bosses ließ er sich aber von Arcadespielen und ganz besonders von *Tempest* inspirieren. „Es gab einen Level, in dem das Raster, auf dem die Monster sich bewegten, unsichtbar war. Ich wollte also einen Abschnitt in *The Eidolon*, in dem das Höhlenlabyrinth nicht sichtbar war und du deinen



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

RESCUE ON FRACTALUS
SYSTEM: VERSCHIEDENE
JAHR: 1984

THE EIDOLON
SYSTEM: VERSCHIEDENE
JAHR: 1985

LABYRINTH (IM BILD)
SYSTEM: VERSCHIEDENE
JAHR: 1986



» [Atari 8-Bit] Das seltsame Ende passt zur surrealen Natur des Spiels.



LEVEL 5
 ■ Blaue und grüne Juwelen gewähren Einlass. Feuere gelbe Kugeln auf den Drachen, wenn er sich ausruht, sieben Treffer sind nötig.

LEVEL 6
 ■ Rote und blaue Juwelen öffnen die Tür, ihr müsst den Drachen mit acht blauen Bällen treffen. Füllt eure Energie durch sein Gegenfeuer auf.



LEVEL 7
 ■ Rote, grüne und blaue Juwelen sind zum Kampf nötig, außerdem müsst ihr genug Zeit übrig haben, da er neun rote Projektile schluckt.



LEVEL 8
 ■ Den Endboss besiegt ihr durch folgende Treffersequenz: rot, gelb, grün, blau, gelb, blau, rot. Ändert die Farbe jedes Mal, wenn er es tut.

»Man konnte nicht einfach auf den Drachen zugehen, auf ihn schießen und hatte gewonnen, man brauchte eine Taktik.«

CHARLIE KELLNER

Weg finden musstest, indem du gegen die unsichtbaren Mauern rennst. Der letzte Boss sollte eine echte Herausforderung sein, wir entwarfen einen mehrköpfigen Drachen. Das war ein richtiger Animations-Albtraum! Gary hat aber einen tollen Job gemacht. Eingedenk unsere grafischen Limitierungen sieht der Drache verblüffend aus!

Auch wenn die starke Optik und das aus unterschiedlichen Genres zusammengesetzte Spielprinzip gleichermaßen Lob von der Presse und den Spielern einheimen

konnten, klingt Charlie, was seine Rolle anbelangt, sehr bescheiden. „Das Aufsehen um die Grafik von *The Eidolon* ist Garys fantastischer Arbeit zu verdanken. Ich war in Sorge, dass das Spiel ein totaler Flop wird, weil ich so viel geplant und meiner Meinung nach so wenig davon umgesetzt hatte. Ich war also sehr froh, dass die Leute es mochten.“

Ob er im Nachhinein einige Dinge anders machen würde, wollen wir von Charlie wissen. Das bejaht er. Beispielsweise glaubt er, dass es möglich gewesen wäre, dass die

Drachen sich ein klein wenig bewegen. Außerdem hätte er ein tiefergehendes Kampfsystem sowie friedlichere Interaktionsmöglichkeiten mit anderen Kreaturen eingebaut. „Unser kleines Pionierteam wollte Dinge versuchen, an die bisher keiner gedacht hatte, und herausfinden, was möglich war. Ich denke jeder, der an *The Eidolon* mitgewirkt hat, kann stolz darauf sein.“ ★

SEITENSPRÜNGE

Wir vergleichen die *Eidolon*-Ports.



C64
 ■ Der vom Studio selbst entwickelte Port ist spielerisch unverändert. Die Soundeffekte sind nicht besser, sondern anders als auf dem Atari, und das Bedienfeld ist bei eingefrorener Zeit nicht so schön. Dafür ist der Effekt, wenn ihr ein Nest findet, hübscher.



APPLE II
 ■ Spielerisch gibt es bei der Umsetzung von Lucasfilm Games keine Abstriche. Allerdings ist aufgrund der schwächeren Hardware die Auflösung geringer, die Grafik nicht so farbenfroh und die Musik einkanalig. Auch die Soundeffekte sind mau.



SCHNEIDER CPC
 ■ Die Schneider-Portierung ist eine von vier von Tony Adams und Tony Porter und läuft langsamer als das Original, nutzt aber eine größere Farbpalette. Zu hören ist eine nette Interpretation der Original-Intromusik, die Soundeffekte sind aber viel simpler.



ZX SPECTRUM
 ■ Die Spectrum-Version läuft ebenfalls etwas langsamer, kann aber die hochauflösenden Grafiken beibehalten, wenngleich bei weniger Farben. Abgesehen davon ist ein kleines Ärgernis, dass jeder Level separat geladen werden muss.



MSX2
 ■ Wie die CPC- und Spectrum-Umsetzung läuft der Port langsamer als das Original, die Optik und Intromusik sind aber gut getroffen. Es fehlen zwar ein paar Soundeffekte, wodurch es teilweise sehr still wird, das Gameplay ist aber identisch.



PC-88
 ■ Das PC-88-*Eidolon* ist so schnell wie das Original, aber nicht perfekt. An einigen Stellen fehlt Farbe, die Soundeffekte passen nicht ganz und die Animationen flackern. Ansonsten fühlt sich die Spiel-Umsetzung wie die Atari-Version an.

DIE GESCHICHTE VON

Fallout

SEIT 1997 HAT *FALLOUT* MILLIONEN VON SPIELERN BEGEISTERT. DIE SERIE HAT SICH VOM ISOMETRISCHEN ECHTZEIT-RUNDENTAKTIK-MIX ZUM 3D-RPG UND ZULETZT „MMO“ ENTWICKELT. WIR SPRACHEN MIT VIELEN WEGBEGLEITERN UND HABEN TIEF IN DEN ARCHIVEN GEGRABEN.





» [PC] Das VATS-Zielsystem gibt es seit dem ersten Teil. Seit dem Wechsel zu Bethesda könnt ihr aber nicht mehr die Leistengegend anvisieren.

Krieg. Krieg bleibt immer gleich. Eine Pseudoweisheit, die jeder *Fallout*-Spieler kennt. Schließlich werden sämtliche Titel der Reihe schon seit dem ersten Teil mit genau diesem Satz eingeleitet. Die Spiele jedoch sind in den letzten zwei Jahrzehnten ganz und gar nicht gleich geblieben. Hatte die Serie 1997 als isometrisches RPG mit Rundenkämpfen angefangen, ist sie spätestens mit ihrem Wechsel zu Bethesda und der Veränderung zum 3D-RPG in aller Munde.

Besonders deutlich wird der Unterschied zwischen damals und heute, wenn man sich noch mal das erste *Fallout* aus dem Jahr 1997 zu Gemüte führt. Es hat einen brutalen Schwierigkeitsgrad und ist in vielerlei Hinsicht kompromisslos. Einmal Mist gebaut, und ihr sterbt. Einmal die falsche Entscheidung getroffen, und ihr sterbt. Und selbst wenn ihr keinen Mist baut, kann euch das Zeitlimit einen Strich durch die Rechnung machen. Das erste *Fallout* möchte euch geradezu spüren lassen, dass die nukleare Postapokalypse mit dem Tod gleichzusetzen ist.

„Ich war seit meiner Kindheit ein Fan von postapokalyptischen Geschichten“, be-



» Diese Konzeptbild für *Fallout* zeigt das Ödland von seiner strahlenden Seite.



» [PC] Schon die ersten beiden Spiele hatten eine grandiose Sprachausgabe.

ginnt Brian Fargo, der damalige Executive Producer von *Fallout* (und Gründer von Interplay). „*Wasteland* war mein erster Versuch gewesen, dieses Setting ins RPG-Genre zu bringen. Kurz nachdem wir *Wasteland* fertigstellten, wurde Interplay zum Publisher. Ich habe mehrere Jahre lang versucht, die Rechte von EA zurückzubekommen, hatte aber keinen Erfolg. Letztlich entschied ich mich dazu, ein eigenes Spiel in der Postapokalypse zu machen und es *Fallout* zu nennen.“

Brian Fargo analysierten zunächst, was beim 1988 veröffentlichten *Wasteland* gut funktioniert hatte, auch wenn das neue Spiel spielmechanisch ganz anders sein sollte. Schließlich hatte *Wasteland* den 2D-Kachel-Stil von *Ultima* mit den „Begegnungen“ und Kämpfen von *Bard's Tale* (in einem kleinen „3D“-Fenster) kopiert. *Fallout* aber sollte durchweg in isometrischer Perspektive gehalten sein und Echtzeit-Erkundung mit Rundenkämpfen mischen.

„Am Anfang ging es vor allem darum, das Projekt mit ein paar Mann ins Leben zu rufen“, erinnert sich Brian. „Wir machten uns Gedanken über das Moralsystem, die taktischen Kämpfe, ein auf Skills basierendes Spielprinzip und Attribute.“

Tim Cain war der „Creator“ des ersten *Fallout*. Er entwickelte monatelang allein die Engine und erweckte die Welt so zum Leben. In früheren Versionen waren noch Zeitreise-Elemente vorgesehen, als Regelset sollte das Pen-and-Paper-Universal-Regelwerk GURPS zum Einsatz kommen. „Eigentlich hatte ich die Aufgabe, Installationsprogramme für Spiele zu machen. In Wirklichkeit entwickelte ich aber verschiedene Engines“, erinnert sich Tim. „Ich entwarf eine Voxel-Engine, eine 3D-Engine und schließlich eine isometrische Sprite- ▶



» [PC] Auch wenn sie keine IQ-Monster sind, sollte man nicht mit den Supermutanten spaßen.



» Brian Fargo kümmert sich aktuell wieder um die *Wasteland*-Reihe.

DIE ÜBERLEBENDEN DER APOKALYPSE

Das Ödland wird von allerlei merkwürdigen Gestalten bevölkert.



MENSCHEN

■ Menschen sind in *Fallout* die meistverbreitete Spezies. Witzigerweise waren sie es aber auch, die der Welt den Atomkrieg und seine Folgen eingebracht haben. Einige von ihnen suchten vor den Atomraketen Schutz in den „Vaults“ und konnten so überleben.

GHULE

■ Wer vergessen hat, die Sonnencreme mit dem UV-Schutz 5.000.000 aufzutragen, endete womöglich als radioaktiv verstrahlter, hautloser Ghul. Im Ödland verhalten sie sich oft wie normale Menschen, außer es hat ihr Hirn zerfressen. Dann werden sie zu wilden Zombies.



SUPERMUTANTEN

■ Eigentlich sollte das FEV (Forced Evolutionary Virus) mächtige Soldaten heranzüchten. Der Kontakt mit dem Zeug lässt Menschen stattdessen jedoch zu Supermutanten werden. Sie sind meist dumm, ab und zu auch sehr schlau. Aber immer enorm gefährlich.

ROBOTER

■ Roboter kommen in *Fallout* in sämtlichen Größen und Formen daher. Mal dienen sie als Freund oder Verbündeter, mal eröffnen sie gleich das Feuer auf euch. Besonders stark vertreten sind die Protektions-Wachroboter und die Mister-Handy-Dienstroboter.



ALIENS

■ Direkten Kontakt mit Aliens hatte man erstmals im dritten Teil. Aber auch in den Vorgängern konntet ihr schon diverse abgestürzte Raumschiffe im Ödland finden. Die Außerirdischen sind einerseits clever, andererseits bleiben sie aber auch jederzeit mysteriös.

SYNTHS

■ Die Synths sind synthetisch geschaffene Wesen, die nach außen hin wie normale Menschen aussehen und sich auch so verhalten sollen. Sie wurden nach dem Krieg durch Vorkriegs-Technologie entwickelt. Ihr bekanntester Vertreter ist Nick Valentine aus *Fallout 4*.



» WIR HABEN ALLE AM SELBEN STRANG GEZOGEN. ES PRALLTEN NUR SEHR WENIGE EGOS AUF EINANDER.«

TIM CAIN



» Tim Cain ist heute bei Obsidian Entertainment angestellt.

► Engine. Letztere gefiel mir richtig gut! Von da an saß ich an einem Kampfsystem basierend auf GURPS, das ich zwei- bis dreimal pro Woche mit einer Gruppe als Pen-and-Paper spielte.“

Der Entwicklungsprozess verlief anders als bei anderen Interplay-Projekten: „Es ergab sich irgendwie alles irgendwie. Leute haben sich uns angeschlossen, wenn wir sie brauchten. Zweimal sind wir nur knapp einer Einstellung des Projekts entgangen, weil unsere Vorgesetzten uns lieber woanders einsetzen wollten.“ Mit dem „woanders“ waren Lizenzen gemeint, die das Studio eingekauft hatte und für vielversprechender hielt. Doch Tim machte mit einem Team aus etwa 30 Leuten weiter. Sie brannten darauf, etwas Neues und Originelles zu erschaffen.

Eine dieser neuen Ideen war das SPECIAL-System, das grundlegend über die Stärken und Schwächen des Charakters entscheiden sollte. Die Buchstaben standen für Strength (Stärke), Perception (Wahrnehmung), Endurance (Ausdauer), Charisma, Intelligence, Agility (Beweglichkeit) und Luck (Glück). Dem Spieler sollte es freistehen, einen brutalen, dummen Helden zu erschaffen oder einen Charakter, dem das Glück regelrecht zufließt.

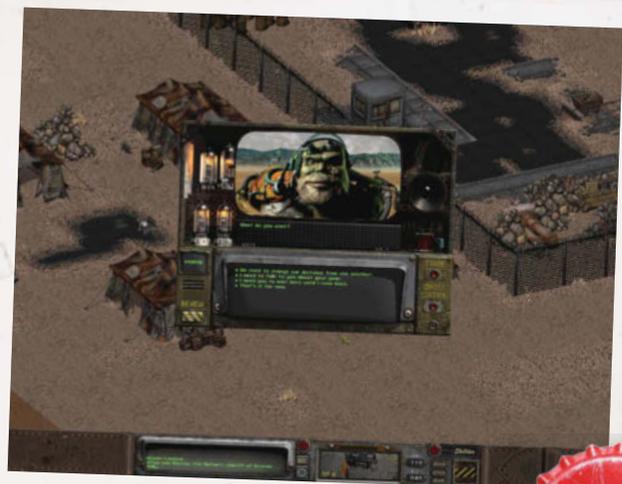
Auch zu diesem Zeitpunkt hielt man noch an dem von Steve Jackson Games entwickelten GURPS-System fest. Nachdem man es lizenziert hatte, hörte *Fallout* sogar auf den Namen *Fallout: A GURPS Post-Nuclear Adventure*. Die Zusammenarbeit verlief allerdings holprig, verrät uns Brian Fargo. „Wir zeigten Steve Jackson die Eröffnungssequenz, in der einem Gefangenen in den Kopf geschossen wird. Er war nicht

» [PC] In den Siedlungen trifft ihr auf zahlreiche NPCs.



VERRÜCKTES ÖDLAND

Fallout und die Easter Eggs.



» [PC] Begleiter Marcus ist ein Supermutant und taucht in *Fallout 2* und *New Vegas* auf.



angetan, gelinde gesagt. Da ich wusste, dass dies nur ein Vorgeschmack auf die raue Welt von *Fallout* sein würde, stoppte ich den Deal.“

Ein Ersatz musste her, und Lead Designer Chris Taylor hatte bereits etwas Passendes in petto. „Ich hatte Jahre zuvor ein eigenes RPG-System erdacht und auf Karteikarten, auf Karopapier und in Notizbüchern festgehalten. Es hieß *MediEvil*. Es war nicht gut, mein Freund und ich spielten lieber *D&D*. Ich hatte meine Notizen aber nie weggeworfen und ergänzte sie über ein Jahrzehnt lang immer wieder. Als wir GURPS über Bord warfen, nahmen wir mein System als Grundlage und passten es entsprechend an. Die Statistiken und Skills waren schon drin, die Perks hingegen haben wir als Ersatz für die Vorteile und Nachteile aus GURPS entwickelt.“

Tim Cain lobt die Harmonie im Team: „Wir haben alle am selben Strang gezogen, es prallten nur sehr selten Egos aufeinander. Es gab auch keine Versuche, das Spiel in eine andere Richtung zu lenken, wie es sonst oft passiert.“ Dennoch lief *Fallout* bei Interplay weiterhin als Projekt zweiter Klasse. Das änderte sich erst in den letzten Monaten der Produktion. „Es ist frustrierend, wenn Außenstehende erst im letzten Moment der Entwicklung dasselbe wie die Macher in einem Spiel sehen“, bedauert Tim. Doch etwa sechs Monate vor der Fertigstellung machte es auch beim Rest von Interplay klick: „Selbst nachts und am Wochenende kamen uns die Kollegen aus der QA-Abteilung besuchen, um *Fallout* zu spielen.“

Wer *Fallout* selbst ausprobierte und die anfänglich steile Lernkurve überstand, wurde fast zwangsläufig von dessen

Faszination vereinnahmt. Denn so hart das Überleben in der Postapokalypse war, so vielfältig waren die Vorgehensweisen. Gewehre oder Messer waren wichtige Instrumente, doch auch die eigenen Worte. Mit genügend hohem Charisma-Wert konnte man sogar den finalen Boss in den Selbstmord treiben – ein absolutes Novum zur damaligen Zeit. ▶



UFO-ABSTURZ

FALLOUT 1-4, NEW VEGAS

■ Wo ein *Fallout*, da auch ein bruchgelandetes Raumschiff. Da man an der Unfallstelle nützliche Dinge wie den Alien Blaster findet, dürfen sie gerne öfters auf die Erde stürzen.



THE ELDER SCROLLS

FALLOUT: NEW VEGAS

■ In Big Town beziehungsweise Freeside findet ihr Lampenpfosten mit der Gravur „TES-04“, womit auf den vierten Teil der *The Elder Scrolls*-Reihe, *Oblivion*, angespielt wird.



MONTY PYTHON

FALLOUT 2

■ In *Fallout 2* trifft ihr auf eine Gruppe sogenannter Ritter, die auf der Suche nach der Heiligen Handgranate sind. Eine Hommage an *Die Ritter der Kokosnuss*.



DIE TARDIS

FALLOUT

■ Irgendwo im Ödland stoßt ihr auf eine blaue Polizeibox, die der Tardis aus *Doctor Who* nachempfunden ist. Zuerst blinkt sie, dann verschwindet sie plötzlich.

INDIANA-KÜHLSCHRANK

NEW VEGAS

■ In *Das Königreich des Kristallschädels* überlebte Indiana Jones einen Atomtest im Inneren eines Kühlschranks. In der *Fallout*-Welt ist das Experiment jedoch nicht geglückt.



KEINE PANIK!

FALLOUT 2

■ *Per Anhalter durch die Galaxis* bietet sich wirklich immer für ein Easter Egg an. Auch in *Fallout 2* fällt ein Wal vom Himmel. Spoiler: Er hat es nicht überlebt.



DIE ANDEREN

FALLOUT 3

■ Bethesda ließ es sich nicht nehmen, Tribut an die vorherigen Entwickler von Interplay zu zollen. Die Erdkugel mit Rakete tauchte auch in den Intros von *Fallout 1* und *2* auf.



MAD MAX

FALLOUT 1-4, NEW VEGAS

■ Die Lederrüstung ist Standard in den *Fallout*-Spielen. Es wird gerne vergessen, dass sie ursprünglich dem Outfit von Max Rockatansky aus *Mad Max* nachempfunden war.



APOCALYPSE NOW

Die Schauplätze von *Fallout*.



OREGON
FALLOUT 2
■ Das Spiel beginnt in dem Dorf Arroyo in Oregon und damit dort, wo sich der Charakter aus dem ersten Teil rund ein Jahrhundert zuvor niedergelassen hatte, nachdem er aus der Vault 13 verbannt wurde.



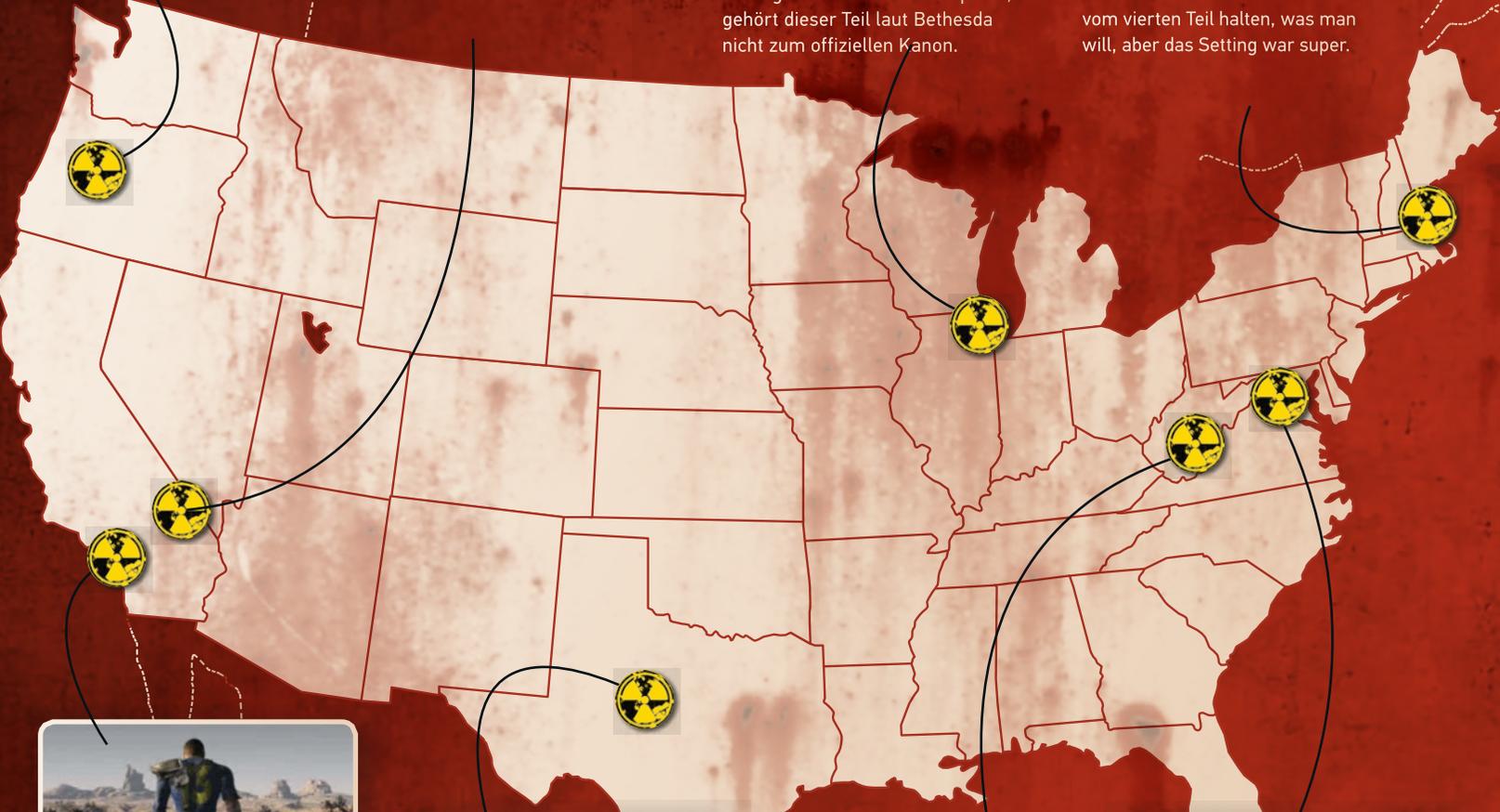
MOJAVE-WÜSTE
FALLOUT: NEW VEGAS
■ Das Spin-off spielt im Ödland rund um das ehemalige Las Vegas, das nun New Vegas heißt. Die Rückkehr in den Westen war kein Zufall. Viele Leute von Obsidian arbeiteten schon an *Fallout*, das in Südkalifornien angesiedelt war.



MITTLERER WESTEN
FALLOUT TACTICS
■ Im *Tactics*-Ableger musstet ihr in Chicago, Kansas und Colorado an der Seite der Stählernen Bruderschaft kämpfen. Obwohl das Setting durchaus zu *Fallout* passt, gehört dieser Teil laut Bethesda nicht zum offiziellen Kanon.



BOSTON, MASSACHUSETTS
FALLOUT 4
■ Das zweite *Fallout* von Bethesda verfrachtet euch wieder in den Osten der USA. In Boston findet ihr viele Anspielungen, etwa auf Baseball und die Amerikanische Revolution. Man kann vom vierten Teil halten, was man will, aber das Setting war super.



SÜDKALIFORNIEN
FALLOUT
■ Der Sonnenstaat der USA ist im ersten *Fallout* kaum zu erkennen. Die Stadt Bakersfield heißt hier Necropolis, die Überreste von Los Angeles liegen unter dem neuen Ort Boneyard begraben. *Fallout* wollte die Endzeit darstellen, und das hat es geschafft.



TEXAS
FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL
■ Welcher Schauplatz bietet sich besser für *Fallout* an als ein Ort, an dem es überall Waffen gibt? Von den Bomben blieb Texas weitestgehend unberührt, die Skorpione sind trotzdem ordentlich gewachsen. Eine Schande, dass das Setting für dieses Spiel verbraucht wurde.



WEST VIRGINIA
FALLOUT 76
■ Mit ihrem Multiplayer-Ableger hatte sich Bethesda vorgenommen, einen ganzen Staat in ihrer Spielwelt abzubilden. Ihr stoßt zwar auf Tiere, Ghule und Mutanten, Menschen gibt es hier abseits der Spieler aber keine.



WASHINGTON DC
FALLOUT 3
■ Mit ihrem ersten *Fallout* hat sich Bethesda gleich die Hauptstadt der USA und ihr Umland vorgenommen. Neben zahlreichen Sehenswürdigkeiten dürft ihr auch die Ruinen des Hauptquartiers der Entwickler erkunden.

» **FALLOUT 2 WAR EIN ÜBERHASTETES PROJEKT, BEI DEM ES NICHT GENUG AUF- SICHT GAB.**« CHRIS AVELLONE

► Als die ersten Wertungen und dann auch die Umsätze eintrudelten, hatten auch die letzten Zweifler bei Interplay verstanden, dass das als kleines Projekt gestartete Spiel eine Serie werden musste. *Fallout 2* erschien bereits ein Jahr nach dem Original, es war größer und komplexer, baute aber auf derselben Engine auf.

Doch mit Tim Cain, Leonard Boyarsky und Jason Anderson verließen kurz nach Projektbeginn drei Personen, die maßgeblich an der Entstehung von *Fallout* beteiligt gewesen waren, die zwischenzeitlich gegründeten Black Isle Studios – und damit Interplay. Wir wollen von Brian Fargo wissen, was da los war. „Hinter den Kulissen geht es immer intensiv zu, wenn die kreativen Köpfe für ihre Vorstellungen kämpfen“, antwortet Brian. Abseits der Startphase kann er sich allerdings nicht an negative Stimmungen erinnern. Doch der Abgang der erste Teil noch aus persönlicher Motivation, drängte nun vor allem der Publisher auf eine schnelle Fortsetzung. Der Zeitrahmen war für ein Projekt dieser Größe enorm ambitioniert.

Chris Avellone, der Designer und Schreiber von *Fallout 2* und später *Fallout New Vegas*, sieht das gelassen: „Feargus Urquhart berief ein außerordentliches Meeting bei Black Isle ein und teilte die Spielbereiche zwischen den verfügbaren und den eigentlich nicht verfügbaren Designern auf. Wir wurden alle mit eingespannt und machten uns an die Arbeit. Ich arbeitete zu der Zeit schon an *Planescape: Torment* und



» [PC] Das Auto war sehr hilfreich, um in *Fallout 2* von A nach B zu kommen.

war nun in zwei RPGs involviert.“ Laut Chris fühlte sich die Entwicklung von *Fallout 2* an, als würde dem Team das Herzstück fehlen. „Was übrig blieb, war ein Haufen Entwickler, der an verschiedenen Elementen des Spiels arbeitete und es zusammenflickte. Wir hatten nur das Ziel, so schnell wie möglich zu liefern.“

O b es an diesem Flickenteppich-Ansatz lag, dass *Fallout 2* eine etwas andere Atmosphäre als sein Vorgänger hatte? Der Erstling war

sehr düster und trostlos gehalten. Das war bei *Fallout 2* zwar nicht grundsätzlich anders, doch der neue Teil bot auch schrullige Referenzen an *Monty Python*, *Per Anhalter durch die Galaxis* oder *Godzilla*. Tim Cain hat hierfür eine Erklärung: „Der weniger düstere Grundton lag am Abgang von Leonard und Jason. Und meine Vorgabe, keine Witze oder kulturelle Anspielungen einzubauen, die nicht wirklich jeder versteht, wurde auch nicht mehr beachtet.“

Chris Avellone gibt zu, dass er für die Platzierung einiger Gags verantwortlich war. Trotzdem war er keinesfalls ein Fan davon, wie das Spiel aus Einzelteilen zusammengesetzt wurde. „*Fallout 2* war ein überhastetes Projekt, bei dem es nicht genug Aufsicht gab. Das Management hatte dafür keine Zeit. In der Folge baute jeder das ein, was er für witzig hielt.“ Als Beispiel nennt Chris die Charaktere mit den Filzhüten und Tommy-Guns in New Reno. Ob man sie überhaupt bräuchte? Er wurde nicht gefragt. „Sie wurden einfach angefertigt. Ich musste sie dann verwenden, auch wenn sie wie das meiste in New Reno nicht richtig passten.“

Dennoch sehen viele *Fallout 2* als den besseren der beiden Teile an. Das Spielprinzip und die Engine blieben zwar gleich, ►



» [PC] Rundenkämpfe waren auch in *Tactics* möglich, eigentlich war es aber ein Run-and-Gun-Shooter.



» Chris Avellone ist ein Veteran unter den Schreibern von Computerspielen.



» Rivet City ist eine große Stadt in einem Flugzeugträger in *Fallout 3*.



» [PC] *Baldur's Gate: Dark Alliance* funktionierte anders als *Brotherhood of Steel* ganz gut auf Konsole.



» Nach *Fallout 3* entwickelte Gavin Carter an *Halo 4*.



» Leonard Boyarski ist jetzt bei Blizzard für *Diablo* zuständig.

▶ doch es besserte einige Details aus und war umfangreicher. Die lockerere Stimmung sprach außerdem auch neue Spieler an; bis heute sind zynischer Humor und *Fallout* unzertrennbar. Vor allem hatte auch *Fallout 2* wieder Entscheidungen mit Konsequenzen zu bieten. Wer sich „aus Spaß“ ein Sklaven-Tattoo ins Gesicht stechen lässt, wird beispielsweise kaum noch Chancen haben, das Ende zu sehen: Fast kein NPC will sich fortan noch mit uns abgeben.

In der kurzen Entwicklungszeit entwarfen die Designer eine neue Welt, dachten sich neue Geschichten aus und bauten ein Auto ein, das man zur Schnellreise nutzen konnte. Tim Cain zeigt sich trotz der vorher geäußerten Kritik beeindruckt von der Leistung seiner Nachfolger: „Sie haben ein viel größeres Spiel in einem Drittel der Zeit gemacht. Sie können enorm stolz auf sich sein!“

Das zweite *Fallout* blieb der letzte Hauptteil der Reihe, der bei Interplay entstand. Alles, was danach in Richtung eines dritten Teils versucht wurde, kam nie aus der Anfangsphase heraus. Zwischen dem zweiten und dem dritten Teil – einem kompletten Neustart bei Bethesda – erschienen aber noch Ableger.

Im Jahr 2001 kam *Fallout Tactics* auf den Markt. Das Spin-off legte das Hauptaugenmerk auf das Runden-Kampfsystem und war nur noch ein RPG light. Allerdings waren die Kämpfe nicht wirklich ein Taktikleckerbissen, der größte Unterschied zu den beiden Hauptteilen war, dass man meist mit einem ganzen Trupp loszog. Am ehesten lässt sich *Fallout Tactics* als RPG light beschreiben; Fans der beiden ersten Teile sollten es nicht verpassen.

Chris Taylor zeichnete bei *Fallout Tactics* als Senior Designer verantwortlich. „Ich war sehr glücklich mit dem, was die Entwickler von Micro Forte daraus gemacht haben“, beginnt er. „Es war aber nicht genau das Spiel, das wir uns in der Vorproduktion vorgestellt hatten. Wenn ein Spiel nur als Idee existiert, ist es leicht, sich von einem Konzept überzeugen zu lassen. Dann machen die Wirklichkeit und Kompromisse einen Strich durch die Rechnung. *Fallout Tactics* hätte noch etwas Zeit benötigt.“

Während *Fallout Tactics* aber zumindest ein paar Fans fand, wurde das andere von

» WIR WOLLTEN EINE VISION EINER POSTAPOKALYPTISCHEN WELT ERSCHAFFEN. «

GAVIN CARTER

Interplay in Auftrag gegebene Spin-off grundsätzlich schlecht aufgenommen. *Fallout: Brotherhood of Steel* war eine konsolidierte Version von *Fallout*. Es erinnerte an *Baldur's Gate: Dark Alliance* – mit dem man Fans der Originale ebenfalls jagen kann – und war einfach nur öde.

Und was war mit dem echten *Fallout 3*? Es hörte auf den Arbeitstitel *Van Buren* und wurde schließlich eingestellt. „Brian Fargo hatte Interplay zu diesem Zeitpunkt schon verlassen“, so Chris Avellone. „Mit ihm ging auch die Vision des Unternehmens verloren.“

2008 wurde das kaum Vorstellbare doch noch wahr: *Fallout 3* erblickte das Licht der Welt. Mit *Van Buren* hatte der Titel nichts mehr gemein.

Interplay hatte alle Rechte an der Marke an den *The Elder Scrolls*-Entwickler Bethesda veräußert, der daraus ein 3D-RPG nach Vorbild der *Elder Scrolls*-Serie machte. *Fallout 3* wurde aus dem Stand zu einem Hit. Es versetzte uns in das Ödland von Washington DC. Viele der serientypischen Merkmale wie die SPECIAL-Attribute, die Perks und das VATS-Zielsystem wurden gekonnt abgewandelt, damit sie auch in einem Action-Kampfsystem funktionierten.

„Das Verlangen, Bethesda zu mehr als dem ‚Elder-Scrolls-Studio‘ zu machen, war schon länger da gewesen“, beginnt Gavin Carter, Lead Producer von *Fallout 3*. „Das Management hat lange darüber gegrübelt, was sich als zweites Standbein anbieten könnte. Irgendwann kam *Fallout* ins Gespräch. Die Übergangsphase von ‚wäre es nicht cool, wenn ...‘ über ‚vielleicht gibt es eine kleine Chance‘ hin zu ‚lasst uns mit der Planung beginnen‘ war sehr kurz.“

Fallout 3 präsentierte seinen Spielern eine riesige, offene 3D-Welt. Die Grundstimmung orientierte sich wieder mehr am ernsten



» [PC] Einige der Werbeschilder aus *Fallout* könnte man sich als Poster auch in die eigene Wohnung hängen.





WEGGEBOMBT

Van Buren war nicht das einzige eingestellte *Fallout*.

ersten Teil. Dieser Schritt war von Bethesda beabsichtigt, wie Gavin erklärt: „Wir wollten eine glaubwürdige postapokalyptische Welt erschaffen. Wir fanden, dass zu viel Humor dem abträglich wäre.“

Auch wenn damals böse Zungen behaupteten, *Fallout 3* sei nur ein *Oblivion* mit Schusswaffen, wurde das Endzeit-Rollenspiel ein riesiger Erfolg. Anders als bei Interplay lief es wohl auch hinter den Kulissen besser. So wurde viel mehr an Details gefeilt. „Ich erinnere mich, wie die Kollegen mehrere Monate die Endsequenz mit Liberty Prime optimierten“, so Gavin Carter. „Das PS3-Team beschäftigte sich in der Crunch-Time wochenlang mit einem VATS-Crash-Bug. In Feedback-Meetings hieß es dann auch schon mal, dass die Minigun zu sehr nach einem Dyson-Staubsauger aussehe. Und als wir zum ersten Mal das Abtrennen von Gliedmaßen hinbekamen, haben wir haufenweise 3D-Charaktere in die Luft gejagt.“

Nach *Fallout 3* musste sich Bethesda wieder um *The Elder Scrolls* kümmern, konkret ging es um *Skyrim*. Da sie die *Fallout*-Reihe während-

dessen nicht ruhen lassen wollten, beauftragten sie Obsidian Entertainment, einen Ableger zu erschaffen. Passenderweise arbeiteten dort zahlreiche Leute, die schon bei den Black Isle Studios an den ersten zwei Teilen und *Van Buren* gearbeitet hatten. „Bei Bethesda waren wir mit den DLCs zu *Fallout 3* und natürlich dem Großprojekt *Skyrim* beschäftigt“, blickt Gavin auf die Zeit zurück. „Wir wussten, dass wir nicht auch noch einen Ableger zu *Fallout 3* hinkriegen würden. Also gaben wir Obsidian die Chance.“

Fallout: New Vegas war am Ende ein würdiger „Zwischenteil“, der den Survival- und RPG-Aspekt stärker betonte. Doch bei der Entwicklung gab es viele Herausforderungen zu meistern, wie wir von Chris Avellone erfahren. „Das größte Problem waren die schieren Dimensionen. Das Spiel war zu riesig, und für die veranschlagte Zeit wurde zu viel reingepackt. Als wir uns dem Veröffentlichungstermin näherten, gab es massenweise Bugs, ▶



FALLOUT EXTREME

INGESTELLT: 2000 / PLATTFORM: PS2, XBOX

■ Ein taktischer Shooter, der entweder aus der Ego- oder der Schulterperspektive spielbar gewesen wäre. Obwohl sich das Spielprinzip gut anhörte, kam es nie über die Konzeptphase hinaus. Der Story nach hätte der Spieler erstmals die USA verlassen und Länder wie Russland, China oder die Mongolei bereist. Nach der Einstellung blieben lediglich ein paar Konzeptzeichnungen übrig.

FALLOUT TACTICS 2

INGESTELLT: 2001 / PLATTFORM: PC

■ Ungefähr zeitgleich zur Veröffentlichung von *Fallout Tactics* begann auch schon die Vorproduktion zu einem Sequel. Da der erste Teil bei den Verkäufen aber hinter den Erwartungen zurückblieb, zog Interplay die Notbremse. Ein paar Zeichnungen eines mutierten Krokodils haben überlebt – passend zu dem geplanten Schauplatz in Florida. Die Geschichte handelte von einem verstrahlten GECK (Garden of Eden Creation Kit).



VAN BUREN

INGESTELLT: 2003 / PLATTFORM: PC

■ Wäre *Van Buren* jemals fertiggestellt worden, hätte es am Ende vermutlich auf den Namen *Fallout 3* gehört. Es entstand unter derselben Engine, die Black Isle auch für das ebenfalls eingestellte *Baldur's Gate 3* verwendete. Die Leitung für *Van Buren* hatten Chris Avellone und Josh Sawyer, Schauplatz sollten Arizona, Nevada, Colorado und Utah werden. Bevor Interplay das Projekt absagte, wurde immerhin eine Tech-Demo fertiggestellt.

FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL 2

INGESTELLT: 2004 / PLATTFORM: PS2

■ *Brotherhood of Steel 2* ist ein zweischneidiges Schwert. Einerseits war es so gut wie fertig, als es eingestellt wurde. Andererseits ist es auch ein Spiel, das nach dem ersten Teil vermutlich niemand gebraucht hätte. Als Fraktionen sollten Caesar's Legion und die Jackals aus *Van Buren* auftreten, die später immerhin den Weg in *Fallout: New Vegas* fanden. Die Handlung drehte sich erneut um ein verstrahltes GECK.



» [PC] Diese Krabbe hat eindeutig zu lang in radioaktivem Schlamm gebadet.



PROJECT V13

INGESTELLT: 2012 / PLATTFORM: PC

■ *V13* bezeichnet gleich zwei Projekte von Interplay und den reformierten Black Isle Studios. Das erste Spiel sollte ein MMO werden. *Fallout Online* entstand bei den Masthead Studios mit Interplay als Publisher. Als Bethesda rechtliche Schritte einleitete, wurde das Projekt gestoppt. Später tauchte *V13* als Spiel auf, das nicht mehr in Verbindung zu *Fallout* stand. Die Finanzierung sollte über Crowdfunding laufen, dann verschwand das Spiel wieder.

WELTEN VON MORGEN

Sechs der wichtigsten Vault-Atombunker aus Fallout.



VAULT 108

KLONEN
FALLOUT 3

■ Ob es sinnvoll ist, dieselbe Person in einem abgeschlossenen Areal dutzendfach zu vervielfältigen? Im Fall der Vault 108 und ihren Garys lautet die Antwort ganz klar nein! Der eine Gary ist auf den anderen Gary sauer, und irgendwann hauen alle Garys aufeinander ein. Verrückt!



VAULT 13

VERLÄNGERTE ISOLATION
FALLOUT 2

■ Die Vault 13 war ursprünglich eine Test-Vault, um etwas über die Effekte einer andauernden Isolation herauszufinden. Sie wurde zwar im ersten Teil schon geöffnet. Aber wenn ihr im zweiten Teil dorthin zurückkehrt, leben dort auf einmal intelligente, sprechende Todeskrallen.



VAULT 75

GENPOOL-REINIGUNG
FALLOUT 4

■ Vault 75 wurde unter eine Schule gebaut, jedem Schüler mit seinen Eltern wurde ein Platz versprochen. Als das Tor geschlossen wurde, wurden Eltern und Kinder getrennt. Erstere wurden getötet, Letztere zu „besseren“ Menschen gezüchtet. Wenig überraschend scheiterte das Experiment.



► die noch nicht angegangen worden waren.“ Das machte etliche Patches nötig, die auf die anstehenden DLCs Auswirkungen hatten, die dadurch wiederum mehr Zeit brauchten.

New Vegas erschien voller Bugs, und auch die Performance ließ auf sämtlichen Plattformen zu wünschen. Aus diesen Gründen hat er nie die Verbreitung und Bedeutung erreicht, die er eigentlich verdient gehabt hätte. Insbesondere die komplexen Interaktions- und Rollenspielsysteme weckten Erinnerungen an gute alte Black-Isle-Zeiten. Auch für die Entwickler war es keine Erfolgsgeschichte: Weil Bethesda Bonuszahlungen an das Erreichen einer Metacritic-Durchschnittswertung von 85 gekoppelt hatte, dort aber zum Zeitpunkt X „nur“ 84 erreicht wurden, wurde es nichts mit den Boni, und einige Mitarbeiter verloren sogar ihre Jobs.

Trotz alledem mauserte sich New Vegas zum modernen Klassiker und ist heute der Lieblingsteil nicht weniger Fallout-Fans. Nach zahlreichen

Patches und der Veröffentlichung der guten DLC-Erweiterungen bietet es eine annähernd perfekte Mischung aus Bethedas neuem 3D-



» Egal, welches Fallout: Der Überlebenskampf ist immer ein Kernelement.