

Offizielles FAQ

Geschrieben von: Björn

Montag, den 24. Januar 2011 um 17:43 Uhr - Aktualisiert Dienstag, den 29. März 2011 um 05:52 Uhr

Das nachfolgende FAQ ist offiziell vom Entwickler.

Es wurde von mir übersetzt. Ich entschuldige mich für Fehler.

Es wird immer weiter aktualisiert, wenn es neue FAQs gibt.

- Wie sieht es rechtlich nun aus?

Es ist so, ich kann euch nichts von der rechtlichen Lage erzählen, jedoch über das Spiel selber. Wir diskutieren mit Masthead Studios derzeit alles an Gamedesign, Inhalt, Konzeptbildern usw. Von Masthead Studios haben wir alle Animationsmodelle und weitere Dinge bekommen, welche wir nun intern besprechen ob sie passen oder nicht. Masthead Studios ist fähig so viel in so kurzer Zeit zu schaffen, sodass es gut vorran geht. Leider können wir euch davon nichts zeigen.

Geduldigt euch, die Messe E3 ist bald da, in dieser Zeit werden Ankündigungen und Demos erstellt. Lasst es mich klar stellen, ich habe keine Ahnung was gezeigt wird oder über was geredet wird, aber wenn dann ist jetzt einige gute Zeit da um News preis zu geben. Ich weiß aber es wird nichts zeigt vor der E3.

Ihr seid nicht die einzigen, die richtige News, über dieses Spiel lesen wollen.

Ach ja, das Spiel wird die Earthrise Engine benutzen, soviel wurde schon preis gegeben.

Einige BETA-Szenen sind bei YouTube aufgetaucht, schaut hier: [KLICK](#)

- Wie wird Fallout Online eingestuft werden?

Fallout Online wird auf ein bestimmtes Alter eingestuft werden.

Offizielles FAQ

Geschrieben von: Björn

Montag, den 24. Januar 2011 um 17:43 Uhr - Aktualisiert Dienstag, den 29. März 2011 um 05:52 Uhr

- Wie wird die Musik in Fallout Online aussehen?

Wir haben noch nichts angekündigt.

Derzeit diskutieren wir sehr stark über dieses Thema.

- Werdet ihr Mark Morgan wieder für die Musik engagieren?

Wenn wir soweit sind, hoffe ich das Mark Morgan gewillt ist für uns Musik zu machen. Ich selber höre gerne seine Musik. Sehr, sehr schöne Musik.

- Wird Fallout Online monatliche Kosten haben?

Es liegt nicht an mir, welches Konzept gefahren wird. Wenn ich es entscheiden könnte, sollte es frei für alle sein. Aber die ganzen Services kosten sehr viel Geld (Server, Verbindungsqualität, Entwicklung für Patches)

Es gibt zwei Wege, was die meisten MMOGs nutzen:

1. Monatliche Kosten
2. Micro-Payments

Der dritte Weg wäre Werbung. Aber wenn man das relaisieren würde, dann wäre das ganze Spiel nur noch Werbung.

Monatliche Kosten sind der gänigste Weg alles zu bezahlen aber es tauchen immer mehr und mehr Micro-Payment Spiele auf.

Micro-Payment bedeutet das Spiel hat keine monatlichen Kosten, jedoch ist nicht der ganze Spielinhalt für alle freien Spieler verfügbar. Items, Events oder Fähigkeiten kosten somit Geld. Somit kann man nur die Sachen kaufen, die man wirklich will. Wenn man wenig spielt brauch man also nichts bezahlen, man kann aber auch mal ab und zu einiges kaufen und ist trotzdem auf einem guten Level. Hardcore Spieler bezahlen halt mehr (oft sogar mehr als eine monatliche Gebühr).

Offizielles FAQ

Geschrieben von: Björn

Montag, den 24. Januar 2011 um 17:43 Uhr - Aktualisiert Dienstag, den 29. März 2011 um 05:52 Uhr

Es wurde bis jetzt noch nicht entschieden, aber Fallout Online wird sich am restlichen Markt halten.

- Wie wird das Konzept von Fallout Online sein? So wie WoW?

Zeig mir einen MMO Entwickler, der niemals WoW gespielt hat. Wenn ihr mir einen nennen könnt, beweis ich euch das Gegenteil.

WoW ist derzeit Marktführer und somit Standard. Ich will damit nicht sagen, dass ein Entwickler sich an den WoW Standard halten soll. Aber im Großen und Ganzen sollten sich alle Entwickler mit den Spielmechanismen von WoW auseinandersetzen. In jedem Genre ist es wichtig sich an die Standard Elemente des Genres zu halten. Wenn man das beachtet dann wird das Spiel auch für die große Masse etwas sein.

ich persönlich spiele alle neuen MMOs, so kann ich sehen was andere Entwickler machen. Meistens spiele ich diese nur ein paar Monate, jedoch EQ, WoW und COH habe ich länger gespielt. Nur so zum Spaß. Weiterhin habe ich AoC, WAR, EQ2, Vanguard, Wizard 101, E&B, DAoC, AO, SWG, AC2, EQOA, Shadowbane und UO gespielt. EVE habe ich eine Stunde gespielt aber nicht verstanden.

Fallout Online wird kein Clone von einem anderen Spiel, mit besserer Grafik sein. Aber es wird auch nicht ganz anders als andere Spiele sein. Wir machen das, was am besten für das Spiel ist, sodass wir es spielen würden. Fallout Online wird garantiert einige gleiche Dinge wie andere MMOs haben, jedoch auch einiges anderes.

Unser Motto ist nicht ein Clone herzustellen, sondern ein sehr gutes Spiel herzustellen mit einem tollen Spielerlebnis.

- Wird es Fahrzeuge geben?

Derzeit gibt es eine Diskussion um dieses Thema.

- Wird es Quests geben?

Ich denke es ist sicher, dass es einige Quests geben wird.

Offizielles FAQ

Geschrieben von: Björn

Montag, den 24. Januar 2011 um 17:43 Uhr - Aktualisiert Dienstag, den 29. März 2011 um 05:52 Uhr

- Wird es Fan Material geben?

Es sind einige Diskussionen derzeit im Gange.

- Wann wird es mehr Informationen über X, Y oder Z geben?

Wir werden Informationen raus geben, wenn wir mehr haben. Derzeit sind wir in einer sehr frühen Phase. Wir können keine Informationen herausgeben, wenn noch Änderungen anstehen.

Wir und mein ganzes Team arbeiten an dem Spiel. Ich kann leider nicht entscheiden, was für Infos an alle freigegeben wird. Das haben Andere zu Entscheiden.

- Aus welcher Sicht wird gespielt werden? 1st oder 3rd Ansicht

Aus der 2nd Sicht

- 2nd Sicht? Klingt seltsam!

Das war nur ein Witz. Wirklich

- Wird es Fallout Fans möglich sein, sofort sich im Spiel zurecht zu finden oder wird es eine Anlernphase geben?

Interessante Frage.

Es wird ein ganz neues Benutzerinterface geben aber wir wollen es nicht zu kompliziert machen, damit es nicht eine so lange Anlernphase geben muss.

Eine lange Anlernzeit für ein Hauptspiel, schön und gut aber wir wollen, dass auch Spieler

Offizielles FAQ

Geschrieben von: Björn

Montag, den 24. Januar 2011 um 17:43 Uhr - Aktualisiert Dienstag, den 29. März 2011 um 05:52 Uhr

kommen können, die sofort sich zurechtfinden und mitspielen.

- In welcher Zeit und an welchem Ort wird Fallout Online spielen?

Eine genaue Zeit und ein genauer Ort ist noch nicht definitiv festgelegt.

- Wann wird Fallout Online für die Konsole erscheinen?

Wir haben bis jetzt noch keine Informationen veröffentlicht, welche Versionen alles herauskommen werden.

- Was passiert, wenn der Spieler stirbt? Wie respawned man? Wie wird diese Thematik behandelt?

Tod ist Tod. In der Fallout Welt gibt es keinen Zauberspruch, der einen wiederbeleben kann. Noch nicht einmal der Meister in Fallout 1 konnte eine 10mm Pistole oder ein Plasma-Gewehr überleben.

Wir haben eine wirklich gute Möglichkeit entwickelt, wie ein Charakter besiegt werden kann in Fallout Online.

[Man sehe sich es an, wie der letzte Satz klingt!]

- Zum Thema: Wie die Welt von Fallout Online aussehen soll?

Eines der Dinge die wir umsetzen wollen, ist das Wiederaufbauen der Städte und das Nachwachsen der Umgebung. Man muss die Zeit X beachten (vielleicht besser in einer Zeitlinie zu beachten) wie weit die Umgebung schon wieder belebt ist. Wir haben bis jetzt lange Diskussionen geführt, wieviel die Menschen schon geschafft haben könnten von dem Wiederaufbau oder wie sehr sich die Umgebung wieder rehabilitiert haben könnte.

Offizielles FAQ

Geschrieben von: Björn

Montag, den 24. Januar 2011 um 17:43 Uhr - Aktualisiert Dienstag, den 29. März 2011 um 05:52 Uhr

- Zum Thema: Wie der Himmel aussehen soll, in Anlehnung an die Konzeptbilder.

Der Himmel in Fallout 1 war nur in ein paar Videoszenen zu sehen. Wir haben darüber nicht wirklich diskutiert, wie der Himmel aussehen soll. Der Boden jedoch war sehr wichtig, wegen der Wahl der Kameraperspektive von der Grafikengine. Aber ich kann auch nicht verneinen ob es jemals so eine Diskussion bei Fallout 1 gab. Vielleicht bei einer Besprechung der Designer.

Der Ort "Damnation Alley" war uns eine Quelle der Inspiration für das originale Spiel damals.

Wir wollen, dass jedes Gebiet im Spiel seine eigene Individualität bekommt. Und die Farbspektren sind eines dieser Dinge. Wir wollen nicht, dass Spieler die ganze Zeit nur eine Farbpalette haben, sondern mehrere verschiedene Gebiete verfügbar sind. Farbe spiegelt meistens auch Emotionen wieder, sodass es ein wichtiges Stilmittel ist die richtigen Farben zu wählen.

Das Aussehen des Himmels wurde somit noch nicht besprochen, vielleicht gibts einen für alles aber vielleicht auch bekommt jedes Gebiet seinen eigenen.

Wir haben im Büro eine gesamte Konzept-Karte von dem Spiel. Es sieht wirklich cool aus.

- Lass uns nochmal über die Farbpaletten reden.

Eins kann ich noch sagen, bei Fallout 1 und 2 hatten wir technische Einschränkungen. Alle aus dem Team waren damals einig: Es ist viel zu wenig technisch möglich umzusetzen. Das ist jetzt anders. Für Fallout Online haben wir viel mehr Möglichkeiten verschiedene Farbwahlen zu treffen, mehr als nur ein paar Brauntöne

- Das Interne Wiki von euch, was steht da drin? (Von März 2008)

Wie mache von euch wissen, nutzen wir ein internes Wiki für Designvorschläge und Dokumentationen. Ich denke es wäre lustig diese Dateien freizugeben:

1901 Seiten sind in der Datenbank. Dadrin enthalten sind "Besprechungen", Seiten über das Wiki ansich, kleine Ideen zum Spiel, Links zu wichtigen Dingen und einiges was keinen wichtigen Inhalt hat. Und natürlich auch 660 Seiten über wichtige Spielinhalte

Offizielles FAQ

Geschrieben von: Björn

Montag, den 24. Januar 2011 um 17:43 Uhr - Aktualisiert Dienstag, den 29. März 2011 um 05:52 Uhr

497 Dateien wurden hochgeladen.

35.542 mal wurden die Seiten angesehen und 12.042 mal wurden die Seiten insgesamt verändert. Somit sind es 6.32 Editierungen durchschnittlich pro Seite und 2.96 durchschnittliche Views pro Seite.

- Die Motivation und die Philosophie hinter Fallout Online

Derzeit sind wir sehr gespannt auf das neue MMO von Blizzard (man, wir gucken nach allen neuen Spielen von Blizzard, sie sind alle sehr sehr gut) aber wir machen mit Fallout Online etwas einzigartiges, keine Kopie von einem jetzigen oder balderscheinenden Spiel.

Fallout Online ist genau das was wir sein wollen: Etwas, was man spielen will. Das ist der Gedanke der sich über alles von Fallout zieht und es ist das was uns hinterher auch beliebt machen wird. Vom ganzen Gamedesign wir unseres Spiel dem von WoW ähneln, wir versuchen die gleichen Auszeichnungen wie WoW hinzubekommen.

Was das Spiel (von Blizzard oder so) macht, machen wir nicht unbedingt. Wir machen das, was wir meinen, was am besten für Fallout Online ist. Wir wollen nur wissen was die Konkurrenz macht.

Wir versuchen etwas neuartiges im MMO Sektor zu entwerfen. Wir wollen keine vorhandenen Grunddesigns erneuern, wir wollen was eigenes. Ich war von einem bestimmten Konzept damals überzeugt, welches nun zur Anwendung kommt. Wir versuchen diese Idee konsequent umzusetzen plus noch einen anderen einmaligen Dingen. Wir werden aber nicht unbedingt irgendwelche neuen Ideen mit einfließen lassen, wenn diese nicht passen würden, nur um sie hinten auf die Box schreiben zu können.

Wir als Team denken MMOs sind eine sehr nette Richtung der Spieleindustrie. Weiterhin spielen wir auch Einzelspieler und auch minimal Multiplayerspiele. Einer von unseren Designer ist gespannt auf Darkfall (Er hat sogar eine Woche auszeit genommen um dieses Spiel zu spielen), wir sind nämlich nicht nur Entwickler sondern auch große Fans dieses Genres.

- Gruppen und Allein-Spieler, welche Vorteile ergeben sich?

Einige MMOs verlangen es im mittleren oder auch späteren Gameplay in einer Gruppe zu

Offizielles FAQ

Geschrieben von: Björn

Montag, den 24. Januar 2011 um 17:43 Uhr - Aktualisiert Dienstag, den 29. März 2011 um 05:52 Uhr

spielen. Bei älteren MMOs ist man sogar dazu gezwungen.

Ich persönlich, und ich weiß nicht wie sehr es relevant für Fallout Online ist, finde es gut wenn es Gilden/Raid/Solo Inhalte gibt. Ich spiele erst immer meine Charaktere auf den höchsten Level und trete dann einer Gilde bei um Raids zu absolvieren und sich mit Freunden zu treffen. Gruppen zu eröffnen oder beizutreten kann entweder der Himmel oder die Hölle sein, abhängig von den Spielern.

Schließlich sind wir dabei gute Gruppentools zu erstellen, jedoch ein einzelner alleine spielender Charakter bekommt auch einiges.

Ich habe einige Diskussionen und Gespräche hier gesehen von Anti-Fallout Leuten, ich stimme diesen Diskussionen nicht zu, sonst wäre ich nicht im Fallout Online Team. Es gibt viele Präzedenzfälle über Gruppierungen und soziale Organisationen. Auch Road Warrior hatte Helfer bei der filmischen Umsetzung. In Fallout konnten NPCs immer einer Gruppe beitreten und es gab auch immer soziale Organisationen die Mitglieder hatte.

In meiner Vision gibt es den einsamen Umherziehenden der durch das Ödland wandert und sich mit Leuten zusammen tut um ein gleiches Ziel zu erreichen. (Z.B. Raider in die Vergangenheit zu schicken). In MMOs gibt es immer verschiedene Zeiten und Orte wo mal mehr und mal weniger Menschen sind. (Soziale Zentren oder Instanzen oder so).

Das waren die Standardfragen einiger User im offiziellen Forum bis zum 25. Juni 2010

Am 26. Juni 2010 kam folgendes dazu:

- PvP in Fallout Online

- Es wird einiges an PvP Kämpfen geben. (PvP = Spieler gegen Spieler) PvP wird aber nicht die einzigen Möglichkeiten sein.
- Es werden Einschränkungen verfügbar sein. In unserer Vision muss ein Spieler erst einem PvP Kampf zustimmen müssen.
- Nicht jeder Spieler muss PvP betreiben, wir wollen es mit einem neuen inovativen System probieren, in der Art wie ein Duell Button.
- Wenn man viel und aktiv PvP betreibt wird es gute und starke Belohnungen geben. Es wird sich also definitiv lohnen. Wir hoffen wir können einige Spieler dazu bringen sich im PvP zu engagieren, es wird aber kein Muss sein.

Offizielles FAQ

Geschrieben von: Björn

Montag, den 24. Januar 2011 um 17:43 Uhr - Aktualisiert Dienstag, den 29. März 2011 um 05:52 Uhr

Am 5. Juli 2010 kam folgendes dazu:

- Mehr zum Sterben auf dem Schlachtfeld

Es wird definitiv eine kleine Strafe für ein Tod geben aber nicht so schlimm, dass man sich abmeldet und den PC aus dem Fenster wirft.

Wiederholt es sich wieder und wieder (mehr verrate ich nicht sonst ist die große Idee weg)

Am 19. November 2010 kam folgendes dazu:

- Schauen die Entwickler (also ihr) in das Forum und hört ihr da drauf was die Fans sagen? Hat es Einfluss auf den Entwicklungsprozess?

Wir versuchen alles zu lesen und mitzubekommen, jedoch ist es so viel und hart so schnell nachzukommen

Mache Dinge sind einfach schon fest integriert, so wie das Kampfsystem. Wir haben ein starkes Konzept von Anfangen für das Kampfsystem. Es ist nicht Fallout 1 oder 2 und auch nicht VATS. Es ist ein SPECIAL System welches nur für MMOs funktioniert. Man kann sagen es ist nur für uns konzipiert. Es ist nicht gemacht für ein FPS oder einen reinen Shooter. Charakter Skills und Stats sind sehr wichtig für das Kampfsystem. Wahrscheinlich 50% von der Rechnung des Schadens. Die anderen 50% sind Timing und Entscheidungsfähigkeit des Spielers.

So wie ich in der Vergangenheit schon gesagt habe, werden wir das was ihr uns sagt auch ins Spiel mit einfließen lassen, jedoch werden wir nicht von Grund auf alles neuschreiben.

Es gibt einige Momente, wo uns dieses Forum geholfen hat Eng- und Schwachstellen im Gamedesign zu beheben (Es wird ja ein richtig großes Spiel!) oder wir konnten das ein oder andere Verbessern in der Spielmechanik allein durch dieses Forum.

Wir haben unser eigenes strenge Idee, wie das Spiel werden wird, wir sind zuversichtlich in unseren Fähigkeiten als Spielentwickler aber das heißt jetzt nicht, dass wir nicht der Community zuhören. Ganz erlich ist es jedoch schwer für die Community das Spiel in der Phase als gesamtes zu sehen. Wenn es die BETA Phase gibt dann ist es nicht nur die Theorie sondern richtiges Spielen, sodass jeder besser involviert ist.

- Wird Fallout Online Mods unterstützen?

Offizielles FAQ

Geschrieben von: Björn

Montag, den 24. Januar 2011 um 17:43 Uhr - Aktualisiert Dienstag, den 29. März 2011 um 05:52 Uhr

Ich weiß nicht ob die letzte Diskussion schon vorbei ist. Jedoch denke ich das es UI Mods geben wird, aber keine Gameplay Mods oder Scripts.

- Über Guilden

Ich habe ein oder zwei Themen gesehen, welche sich damit befassen, wie wir Guilden nennen sollen. Sicher ist, dass wir ein Wort suchen welches eine Gruppe verkörper soll, damit es ein Teamspiel wird.

Wir haben es intern versucht das Wort Gilde zu ersetzen, wir haben unsere Wiki Seiten einen neuen Namen geben, alle Hinweise auf die Design Dokus geändert.. Jedoch in Diskussionen haben wir es immer Gilde genannt.

Schlieslich haben wir nachgegeben und auch weil andere (hier im Forum) es Gilde nennen, tun wir es nun auch wieder.

So heißen unsere Guilden auch Guilden, es ist zwar nicht richtig angebracht (Fraktionen ist besetzt durch etwas anderes, und "blink-blink-blink" ist dann schon im Spiel an einer anderen Stelle aufgetaucht), jedoch nutzen dieses Wort alle hier in der Community. (1)

(1) Gastkommentar: Es ärgert mich, wenn ein Bleistift und Papier Rollenspiel ein GM einen GM nennt. Ein GM ist kein Torwart oder ein Geschichtenerzähler, es ist ein GM.

- Wird Fallout Online das Minispiel Caravan oder etwas vergleichbares aus Fallout New Vegas besitzen?

Ich denke wir werden das Minispiel Caravan nicht einsetzen.

Am 13. Dezember 2010 kam folgendes dazu:

- Ich bin verrückt nach Hardcore. Wir es Server für mich geben?

Permanenter Tod und full-loot PvP wird es nicht geben. Wir haben es intern besprochen und es wird keine der beiden Möglichkeiten geben.

Ich persönlich würde es machen, wenn wir genug Ressourcen haben, einen Server mit beiden Optionen aktiviert. Ich würde ihn Australien nennen (Ich liebe Australier!).

Am 11. Januar 2011 kam folgendes dazu:

- Werden Konzeptbilder von den Usern aus dem Forum oder so Einfluss auf das Spiel haben? Habt ihr jemals Konzeptbilder von Usern, die nur von ihm sind benutzt?

Diese Antwort kommt von Jeff Clendenning, dem Lead Concept Artist:

Die Frage ist Fair. Ideen kommen von allem und jedem. Meistens ist alles, was gemacht wird, Wünsche von den Designern. Wir versuchen alles umzusetzen damit es coole Dinge werden und es schön anzusehen ist. Wir werden aber nichts einfach so kopieren sondern wird lassen uns inspirieren. Alles was wir jemals sahen, aus dem Fernseh, oder aus Büchern, oder in Spielen und Filmen sahen wird genauso wie von Usern erstellte Konzeptbilder wird uns beeinflussen. Wir sind Menschen als solche uns lassen uns von allem beeinflussen auch unseren Erfahrungen und Vorlieben.

- Fallout Online sieht aus wie ein WoW-Klon. Wird es ein Spiel sein, was keine Risiken eingehen wird um bei den großen Spielen mitzuspielen?

Ich kann es garnicht oft genug betonen, wir versuchen nicht dem aus dem Wege zu gehen irgendein Klon irgendeines Spieles zu machen. Wir fügen die Inhalte, die wir wollen hinzu (und mit "wir" sind wir das Entwicklerteam gemeint, die Führungskräfte geben uns viel Freiraum, sogar noch ein bisschen mehr als bei dem ursprünglichen Fallout). Wenn manche Elemente schon in deren Spielen verwendet wurde, so sei es drum. Wir sind dabei ein Spiel zu erstellen und nicht dabei zu überlegen was haben andere uns was können wir anders sein. Anders zu sein ist genauso blöd wie das Klonen von Spielen, wir werden dass umsetzen was derzeit gefragt ist.

Wir werden das Spiel so Entwickeln wie es uns gefällt, dass hat schon bei anderen Teilen von Fallout funktioniert.

- Wie wird Fallout Online balanciert sein? PvE und PvP?

Wir haben Inhalte für solo Spieler (Man wird die ganze Zeit solo Spielen können, jedoch nicht alles erreichen können), Gruppen und Guilden. Gruppen werden Zugriff auf mehr Inhalt haben als Solo Spieler.

Offizielles FAQ

Geschrieben von: Björn

Montag, den 24. Januar 2011 um 17:43 Uhr - Aktualisiert Dienstag, den 29. März 2011 um 05:52 Uhr

Hier kann man gut an eine Pyramide denken, unten im großen Teil der Pyramide ist der Hauptinhalt der für Alle da ist. Und um so weiter man die Pyramide hinauf geht, wird es Teaminhalte geben.

Der solo Inhalt ist sehr wichtig für uns. Ich persönlich will durch das Ödland wandern und ärger suchen und weglaufen wie ein kleiner Ghul, wenn ich den Ärger gefunden habe.

Weitere Einträge folgenden mit der Zeit.

mfg, Buggy