

Fallout: Cascadia

DAS FALLOUT, DAS WIR ALLE WOLLEN

Während Fallout 76 in Richtung Multiplayer geht, arbeitet ein riesiges Modding-Team an Fallout: Cascadia – einem eigenständigen, neuen Singleplayer-Fallout mit ganz viel Rollenspiel. Von Michael Graf

Genre: **Rollenspiel** Publisher: – Entwickler: **Cascadia Development Team** Termin: –

Auf DVD: Preview-Video

Die Busse seien falsch gewesen, sagt Mathias, deutet auf einen Bus und schaut, wie nur jemand schauen kann, der davon ausgeht, dass man ihn zu 100 Prozent versteht. Würde diese Szene auf einer Münchner Straße spielen, würden wir mit gesenktem Kopf weitergehen, sorry, hab gerade Musik auf den Ohren, jaja, mein Bus fährt, äh, tschüss dann! Doch die Szene spielt nicht auf einer Straße, sondern im Münchner GameStar-Büro. Und der Bus fährt auch nicht, sondern rostet auf dem aufgeplatzten Asphalt vor sich hin – in Fallout: Cascadia. Jetzt kommt es: Dieser Bus hat einen grünen Streifen an der Seite. In Fallout 4 ist der Streifen gelb! Auch wenn es ansonsten dasselbe 3D-Modell sei, mache die Farbe den Unterschied, sagt Mathias. Der Schwede, den die Modding-Community als Flenarn kennt, lenkt als Projektleiter die Arbeit an Fallout: Cascadia und will sicherstellen, dass sich die Total Conversion nicht wie ein Addon für Fallout 4 anfühlt, sondern wie ein eigenständiges, neues Singleplayer-Fallout. Ihn und sein Team habe selbst überrascht, wie wichtig dafür Details wie die Busfarben sind.

Fallout: Cascadia ist kein Garagenprojekt: 80 Quadratkilometer soll die Spielwelt rund um das zerstörte Seattle messen, von der Kartenmitte läuft man rund 25 Minuten bis in den nordöstlichsten Zipfel. In dieser Zeit konnte man in Fallout 4 einmal quer durchs komplette Boston inklusive Umland joggen. Entsprechend wächst das Modding-Team, inzwischen arbeiten weltweit rund 100 Menschen an Fallout: Cascadia, inklusive der Synchronsprecher sind es sogar 140. Die Chancen, dass Cascadia wirklich fertig wird, stehen also hervorragend. Für Fallout-Fans könnte es keine bessere Nachricht geben.

Endlich wieder Rollenspiel

Denn Cascadia wird nicht nur groß, es soll auch das Rollenspiel zurückbringen. »Bei der Spielwelt von Fallout 4 hat Bethesda fantastische Arbeit geleistet«, erzählt Mathias, »aber das vereinfachte Dialog- und Charaktersystem – was sollte das? Klar, es vergrößert die Fallout-Zielgruppe, und dafür müssen wir Modder Bethesda ja eigentlich dankbar sein. Aber es ist nicht das, was alte Fallout-Fans wollen, nicht das, wofür Fallout stehen sollte.«

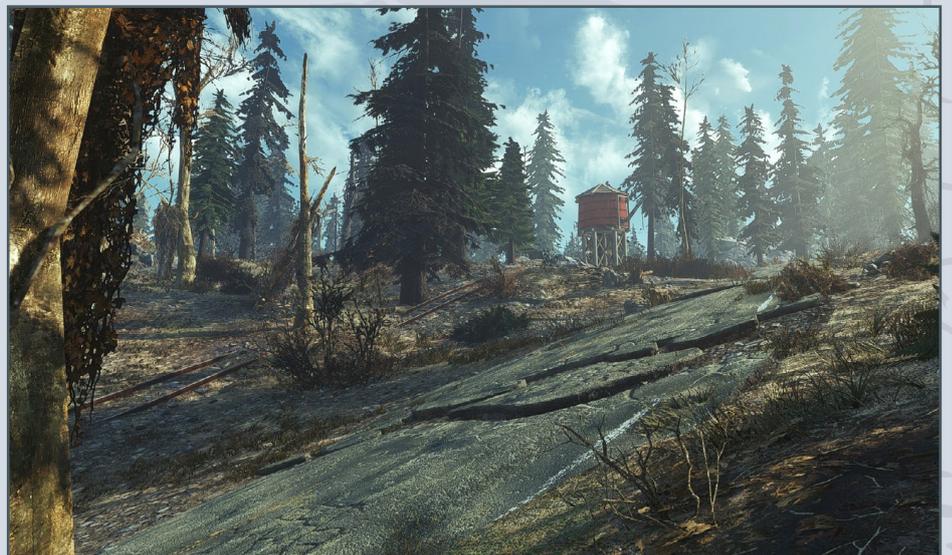
Deshalb gibt es in Cascadia wieder vollwertige Dialogoptionen mit ausformulierten Antworten statt Stichpunkten à la »sarkastisch«. Dazu kommt das klassische S.P.E.C.I.A.L.-Charaktersystem samt Perks und Talenten, die sich sogar auf die Dialogoptionen auswirken – auch die Talentpro-

ben von Fallout: New Vegas kehren zurück. Kurzum: Fallout Cascadia ist das Fallout, das sich viele Serienfans wünschen.

Und das Fallout, das viele Spieler von Bethesda erwartet hätten – statt Fallout 76. Schon eine Woche vor der Ankündigung des Multiplayer-Ablegers hatten Mathias und sein Team einen Cascadia-Trailer veröffentlicht, den wir bei der GameStar jedoch erst einige Tage später bemerkten. So ist das eben: Manchmal guckt man in die falsche Richtung und wird von einem Bus getroffen. In diesem Fall mit erfreulichen Folgen.

Wälder zum Wandern

Denn kaum hatten wir den Trailer gesehen, nahmen wir mit Mathias Kontakt auf und flogen ihn nach München ein. Mit einer aktuellen, spielbaren Version von Fallout: Casca-



Die Wälder von Cascadia sehen fantastisch aus und wurden von der Engine generiert.

dia im Gepäck. Und obwohl die Total Conversion auf der Fallout-4-Engine beruht, fühlen sich schon unsere ersten Schritte durch die Cascadia-Welt ganz anders an als in Fallout 4. Oder Fallout 3. Oder New Vegas. Nicht etwa dank der Busse, sondern dank der Natur: Cascadia besteht zum Großteil aus Wald! Lebenden Pflanzen! In der Endzeit! Denn die Modder nutzen denselben Kniff wie Bethesda in Fallout 76 und begründen die Postapokalypse, um das sonst vorwiegend grau-braune Ödland aufzufrischen. Allerdings erklären sie das anders als Bethesda, deren Fallout 76 zwar 200 Jahre vor den anderen Serienteilen spielt, dafür aber im halbwegs von den Bomben verschont geliebten West Virginia. Fallout: Cascadia hingegen lässt seine Story 50 Jahre nach Fallout 4 und Co. starten, sodass die Natur mehr Zeit hatte, sich zu erholen. »Es soll aber auch nicht zu idyllisch aussehen«, ergänzt Mathias, »wir befinden uns ja immer noch in der Postapokalypse. Deshalb haben die Bäume und Sträucher dezentere Farben.« Es kann eben nicht alles so grün sein wie die neuen und besseren Busse.

Das Ergebnis kann sich sehen lassen, die detaillierten Wälder von Cascadia sehen klasse aus mit ihren Sträuchern, Hecken, Grasbüscheln, Stümpfen, Felsbrocken und den Bäumen, durch deren Äste die Sonnenstrahlen tasten. Vorwiegend wachsen hier Nadelbäume, zwischendrin stehen »nackte« Laubbäume, die den Atomkrieg schlechter weggesteckt haben. Ein eigenes Wettersystem wollen die Modder übrigens nicht programmieren, stattdessen verwenden sie



Ein neues Wettersystem programmiert das Modding-Team nicht, nutzt dafür aber beispielsweise volumetrischen Nebel aus dem Fallout-4-DLC Far Harbor.

Niederschläge, Nebel und Co. aus dem Fallout-4-DLC Far Harbor, den man zur Installation von Cascadia benötigt.

Über 200.000 Bäume wird es in der fertigen Spielwelt geben, weshalb die Entwickler bei der Technik tricksen mussten: »Wie in Skyrim werden unsere Baummodelle per Speedtree prozedural generiert und sehen daher unterschiedlich aus. Weil es so viele davon gibt, mussten wir aber die Polygonzahl verringern«, erklärt Mathias. Wenn bei der Erkundungstour die Abendsonne durch die Baumkronen schillert, fällt uns das aber nicht weiter negativ auf.

Überraschend ist vielmehr, dass der Wald selbst ebenfalls prozedural generiert wird, obwohl wir hätten schwören können, er sei

handgebaut. Den Modding-Tools von Bethesda sei Dank. »Das Creation Kit erlaubt uns, ein Skript vorzugeben, nach dem die Engine dann Wälder erzeugt. Wir legen damit fest, was in welcher Form wo in der Welt erscheinen darf«, sagt Mathias »Allerdings ist das wahnsinnig kompliziert, weil es viele Werte gibt, die eigentlich nichts bewirken. Wenn man sie aber weglässt, streikt der ganze Algorithmus.«

Alleine im Wälder-Skript stecken deshalb über 200 Arbeitsstunden. Dafür spuckt der Forstgenerator auch komplexere Gebilde aus, beispielsweise einen umgekippten Stamm, der sich in der Astgabelung eines anderen Baums verkeilt hat, und auf dem Gräser wuchern. Das kommt dem organi-

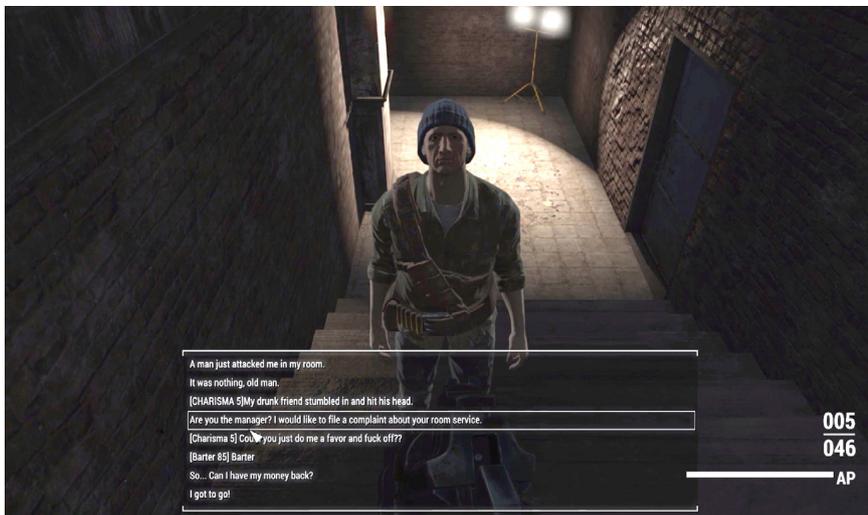


Dieses Restaurant in Kent heißt eigentlich »RAM«, doch das »R« ist runtergefallen. Der Besitzer bittet uns, das zu reparieren.

Endlich wieder richtige Dialoge



Ausformulierte Dialogoptionen – und noch dazu mehr als vier! Die Fallout-4-Engine darauf zu trimmen, war laut Teamleiter Mathias sehr kompliziert.

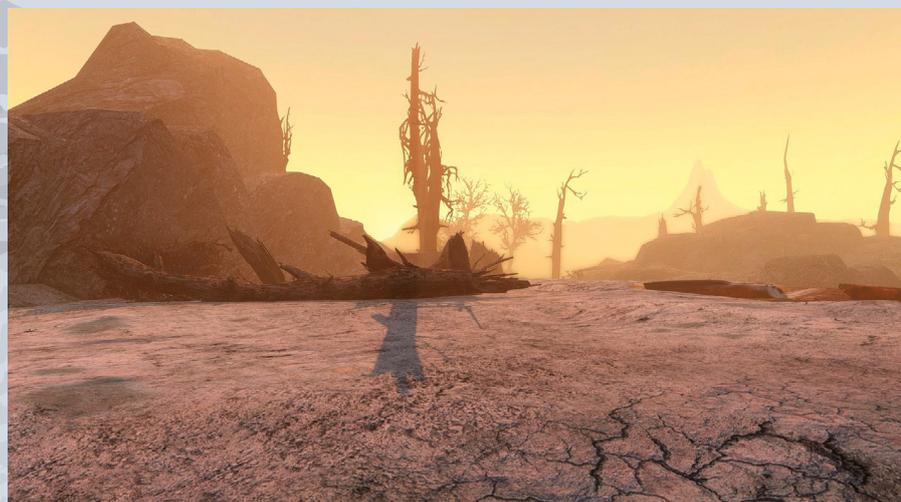


In den Dialogen wird es nicht nur Talent-, sondern auch Attributspalten geben. Wohl dem, der bei den vielen Gesprächen einen hohen Charisma-Wert hat.

schen Look der Wälder sehr entgegen. Und damit auch den Zielen, die das Modding-Team verfolgt, manchmal sollen wir nämlich einfach die Natur genießen.

Schöne Wälder sind das eine, es muss aber auch etwas darin zu entdecken geben.

Wie will das Modding-Team eine Welt mit 80 Quadratkilometern denn überhaupt füllen, wenn schon die großen Bethesda Game Studios für die kleinere Region von Fallout 4 mehrere Jahre gebraucht haben? »Wir wollen unsere Welt nicht so eng befüllen wie



In einem Teil der Spielwelt führten die Bombeneinschläge zu Vulkanausbrüchen.

die von Fallout 4«, sagt Mathias, »sondern auch mal Stellen leer lassen, um den Spielern Raum zum Erkunden zu geben.« So könnten wir auch minutenlang durch die Wälder wandern, ohne dass dauernd Hotspots um unsere Aufmerksamkeit buhlen. Cascadia soll ein Spiel für Ausflügler und Naturgenießer werden, der Song »The Wanderer« hätte hier noch besser gepasst als in den Trailer zu Fallout 4. Das heißt aber nicht, dass es in der Cascadia-Welt nichts zu sehen und zu entdecken gäbe, im Gegenteil. In den Bergen am Kartenrand etwa erwartet uns ein Raider-Camp in einem abgestürzten Passagierflugzeug. Oder wie wäre es mit dem Norwood-Irrenhaus, in dem vor dem Atomkrieg »verrückte« Patienten eingesperrt wurden, die uns vor just diesem Krieg warnen wollten, und in dem wir Audiologists der Ärzte lauschen können?

Nach dem Story-Prolog schlägt es uns ins Städtchen Kent, übrigens eine real existierende Satellitenstadt von Seattle. Traditionsgemäß basiert die Karte von Fallout: Cascadia auf der echten Welt, nur eben im kompakteren Maßstab. Und alleine rund um Kent harren zahlreiche Locations der Erkundung: eine alte Tankstelle, ein Camping- und ein Militärlugplatz, eine Mine samt benachbartem Bergbaumuseum, ein Autohändler, eine Bergsiedlung, ein pyramidenförmiger Bunker, ein Sägewerk.

Zu Besuch bei Gartenzwerge

Die fertigen Schauplätze spicken die Modder dann mit Details, bei einem zerstörten Haus stoßen wir beispielsweise auf einen Gartentische nebst zwei Campingstühlen, in denen Gartenzwerge stehen, einer verbrannt, einer unversehrt. Drumherum liegen Bierflaschen – die Designer bauen extra neue Bier- und Getränkemarken wie »Sarge Cola« ein – und wir fragen uns unwillkürlich, was zum Teufel hier passiert ist. Dieses »Environmental Storytelling« zeichnet Bethesda-Welten aus, die Cascadia-Entwickler übernehmen diese Stärke.

Allein die Spielwelt soll schon neugierig machen. Mitten im Wald, ein paar Gehminuten von Kent entfernt, entdecken wir etwa »Sinkhole«, eine Siedlung am Boden eines riesigen Kraters, aus dessen steilen Wänden die Überreste von Häusern und Rohrleitungen ragen, inklusive einer herabgesackten Kirche. »Ach, dafür haben wir coole Ideen«, verspricht Mathias und grinst. Verraten will er sie noch nicht, das Autorenteam brütet noch über den Details.

Umso begeisterter erzählt er von einem anderen Schauplatz, dessen Story schon feststeht: Irgendwo in den Wäldern verbergen sich die Überreste eines alten Mittelaltermarktes, in dem sich nach dem Atomkrieg wieder Menschen angesiedelt haben. Doch deren Siedlung wurde kurzerhand erobert von einer Banditenhorde, deren Anführerin das Mittelalter liebt und sich prompt zur »Königin« krönte. Nun zwingt sie die Bewohner mit Waffengewalt dazu, wirk-

lich mittelalterlich zu leben und zu reden. »Dafür machen wir extra Sprachaufnahmen in altmodischem Englisch«, erzählt Mathias, »dazu wird es passende Charaktere geben, etwa einen deprimierten Hofnarren, der überhaupt keinen Bock auf Mittelalter mehr hat.« Hat noch jemand Fragen zum typischen Fallout-Humor?

Wandlos in Seattle

Doch zurück zu den Städten. Kent ist nur eine der realen Siedlungen, die Cascadia nachbauen wird, unter anderem sollen wir das Küstennest Des Moines besuchen sowie natürlich Seattle selbst. Die Metropole wirkt schon jetzt mindestens so groß wie Boston in Fallout 4, wenn nicht größer, auch wenn in der aktuellen Cascadia-Version erst ein Bruchteil der geplanten Gebäude steht. Und selbst denen fehlen gerne mal Wände sowie ganze Stockwerke oder Fundamente (der Leveldesigner, der an Seattle arbeitet, errichtet neue Bauwerke bevorzugt von oben nach unten).

Einige fertige Schauplätze können wir allerdings auch besuchen, etwa den zentralen Pioneer Square inklusive seines gusseisernen Säulengangs und seines indianischen Totempfahls. Drumherum stehen originalgetreue Gebäude, darunter Seattles ältester Wolkenkratzer, der Smith Tower, erkennbar am pyramidenförmigen Dach. Auch der Touristenmagnet Pike Place Market, eine überdachte Markthalle, ist in Fallout: Cascadia bereits weitgehend fertig, hier wandern wir um Stände, an denen es nicht nur Fische zu kaufen gibt, sondern – unter dem Transparent »Free the Robots« – auch Roboterteile. Gut, klingt interessant – doch NPCs gibt es hier wie in ganz Seattle noch nicht. Dafür ist die Stadt zu unfertig. Sie wächst jedoch kontinuierlich, wir sehen beispielsweise einen



Die Ingame-Karte von Fallout: Cascadia ist noch nicht fertig, diese Skizze zeigt aber schon einige wichtige Schauplätze. Darunter »Ground Zero« – der Ort, an dem die Bomben einschlugen.

Nachbau der International Fountain, die in den 1960ern für die Weltausstellung errichtet wurde, und natürlich das Wahrzeichen von Seattle, die Space Needle. Durch die Stadt führen sogar Hochbahnschienen, die ebenfalls für die Weltausstellung erbaut wurden, deren rostige Züge aber nicht mehr fahren. »Das wäre cool«, meint Mathias, »aber die Engine ist dafür nicht geschaffen. Fahrten geradeaus wären machbar, für Kurven müssten wir aber besondere Animationen entwerfen. Und zwar für jede Kurve individuelle, je nach Winkel, Richtung und so weiter.« Zu viel Aufwand selbst für ein großes Modding-Team.

Nicht fehlen darf dafür der Hafen von Seattle, wo wir nicht nur das Wrack des gesun-

kenen Frachters »M.V. Resolute« erkunden können, sondern auch alte Lagerhäuser und Container-Hebkräne. In der Führerkabine eines Krans scheint Licht zu brennen – wer sich da wohl versteckt? Generell soll Seattle kein wahllos zusammengewürfelter Haufen bekannter Wahrzeichen werden, die das Team um traditionelle Fallout-Schauplätze wie die örtliche Filiale des Bunkerkonzerns VaultTec ergänzt. »Unser Leveldesigner für Seattle stellt hohe Ansprüche an den Realismus«, sagt Mathias und seufzt. »Die Stadt soll wie das echte Seattle aussehen und Sinn ergeben, auch wenn wir den Maßstab verkleinern. Das macht den Levelbau komplizierter, aber es sieht hinterher eben auch glaubwürdiger aus.«



Am bekannten Pioneer Square in Seattle entdecken wir die Überreste einer Feier – und eines Panzers.

Skills, Traits, Perks



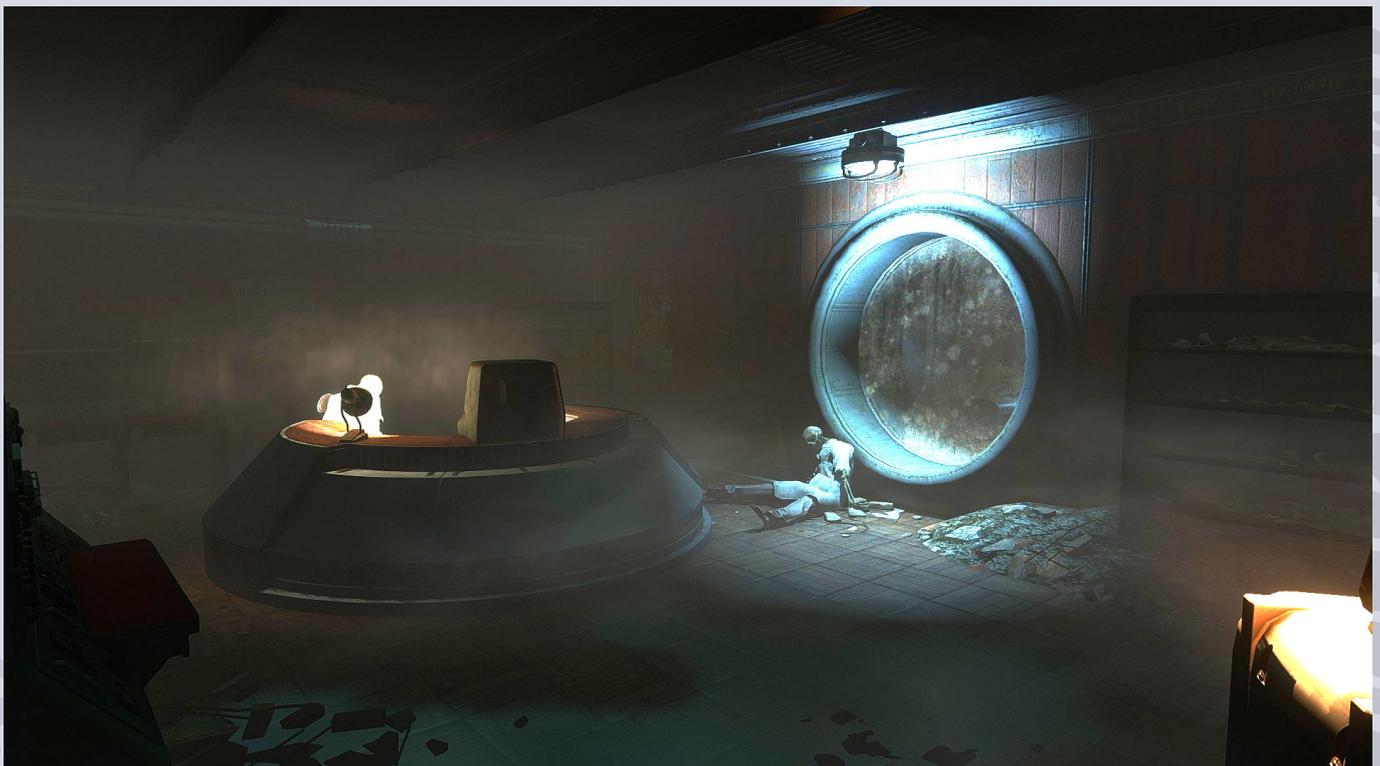
Das gute alte Skillssystem: Bei jedem Levelaufstieg verteilen wir Punkte auf insgesamt 13 Fähigkeiten.



Zu Beginn wählen wir bis zu zwei Traits, die jeweils Vor- und Nachteile haben. Auch in Fallout: Cascadia müssen wir abwägen.



105 Perks gibt es in der aktuellen Version, darunter das Kannibalen-Upgrade »Ghastly Scavenger«.



Was wäre ein Fallout ohne Bunker? Nur ... warum glüht die Empfangsdame oder der Empfangsherr hier so komisch?

Mitten auf einer lädierten Freeway-Brücke außerhalb von Seattle erwartet uns überdies ein Vorort namens »Bridgetown«, eine Ansammlung von alten Wohnwagen und neueren Holzbauten, zwischen denen Lichterketten gespannt sind. »Bridgetown wird in der Story eine wichtige Rolle spielen und euer letzter Anlaufpunkt sein, bevor ihr nach Seattle selbst aufbrecht«, sagt Mathias.

Unterdrückt von der Republik

Der glaubwürdige Aufbau gilt nicht nur für die Ober-, sondern auch für die Unterwelt von Seattle – vor allem in einem bestimmten Stadtteil: »Cascade« heißt das Viertel, dessen Bewohner eine hohe Stahlmauer ringsum errichtet haben. Hier regiert die Republic of Cascadia, eine der Fraktionen von Fallout: Cascadia, die der kapitalistischen Vorkriegsgesellschaft nacheifert und den amerikanischen Traum wiederbeleben will: starke Wirtschaft, heile Familie, freie Wahlen. So war es zumindest am Anfang.

Im Laufe der Jahrzehnte und mit den harschen Zuständen des Ödlands konfrontiert, wandelte sich die idealistische Republik immer mehr zum einem totalitären Staat. Wahlen wurden schließlich abgeschafft, seitdem herrscht ein einzelner »Kanzler«, unterstützt von Abgesandten der einzelnen Stadtteile. Der Kanzler verfolgt eine aggressive Außenpolitik, die Republik expandiert rasch und »kolonisiert« andere Städte – ob die nun wollen oder nicht.

Zugleich wächst die Unzufriedenheit im Inneren, immer mehr Bürger der Republik begehren gegen die Alleinherrschaft und die erzkapitalistische Wirtschaft auf: Wer kein Geld besitzt, hat auch kaum Aufstiegschancen. Im wahrsten Sinne des Wortes, denn die Ärmsten der Armen werden unter die Erde verbannt: In den alten U-Bahntunnels unter Cascade leben die finanziell Abgehängten in ihren Slums.

Ober- und Unterwelt zusammengerechnet soll Cascade übrigens rund zehnmal so groß

werden wie Diamond City, die größte Siedlung aus Fallout 4. Und Cascade ist lediglich ein Teil der noch mal deutlich größeren Ruinen der Metropole Seattle.

Freiheit à la Kanada

Angesichts dieser Unzufriedenheit und Unterdrückung darf ein Gegenpol nicht fehlen – Vorhang auf für die zweite Fraktion, die Red Leafs. Diese Guerillatruppe stammt ursprünglich aus Kanada, das im Fallout-Universum von den gierigen USA erobert wurde – vor dem großen Atomkrieg. Entsprechend wenig Gegenliebe hegen die Red Leafs für die Kapitalisten der Republic of Cascadia und stellen sich deren Expansion entgegen, wo sie nur können.

Die Guerillakämpfer überfallen Soldaten sowie Helfer der Republik, was diese dazu treibt, das Ödland noch brutaler zu unterdrücken und so wiederum den Red Leafs einen steten Zustrom von Freiwilligen beschert. Ihren Freiheitskampf finanzieren die



Plakate werben für die Weltausstellung in Seattle im Jahr 2062 – 15 Jahre, bevor 2077 die Bomben fielen.

Kanadier derweil mit illegalen Aktivitäten à la Waffen- und Drogenschmuggel. Und ihre Spione unterwandern Cascade, um neue Attentäter anzuwerben. Welche der beiden Fraktionen wir unterstützen, soll uns überlassen bleiben – vielleicht ja auch keine von beiden. »Es gibt noch eine dritte Möglichkeit«, orakelt Mathias. Der Prolog von Fallout: Cascadia deutet schon darauf hin, wer oder was diese dritte Partei sein könnte, wer verraten es aber natürlich nicht. Wir verraten nur, wer es nicht ist: nämlich die gute, alte New California Republic (NCR), bekannt aus den alten Fallout-Spielen sowie Fallout: New Vegas. Die NCR mischt auch in Fallout: Cascadia mit, sie hält unter anderem Kent sowie dessen Flugplatz besetzt. Ihre Soldaten beobachten den Bürgerkrieg zwischen der Republik und den Red Leafs jedoch nur und bleiben neutral – ein bisschen wie die UNO in modernen Krisenregionen. Wir dürfen zwar Quests für die NCR erfüllen, bei Story-Entscheidungen bleiben die Kalifornier aber außen vor in Cascadia.

»Wir haben die NCR eingebaut, weil sie einfach zur US-Pazifikküste gehört, und weil wir Fallout-Fans zu Beginn etwas Vertrautes geben wollten«, erklärt Mathias die Zurückhaltung der NCR. »Zugleich wollten wir ihr keine Hauptrolle geben, weil wir lieber spannende neue Fraktionen einführen. Wenn wir wieder die altbekannten Streithähne aufeinandergehetzt hätten – die NCR, die Brotherhood of Steel – dann hätte sich Cascadia nicht wirklich individuell angefühlt.«

Wo ist der Bigfoot?

Zu sehen gibt es von den Fraktionen in der aktuellen Cascadia-Version noch wenig – abgesehen von einigen Außenposten der Republik, den Slums von Cascade sowie

dem Zeltlager der NCR in Kent. Die NPCs werden erst noch verteilt, ihre Dialoge erst noch geschrieben. Und auch die nicht-menschlichen Bewohner des pazifischen Ödlands halten sich derzeit noch bedeckt.

Denn Fallout: Cascadia soll auch eigene Monster mitbringen, darunter die aus Fallout 2 bekannten Wanamingos, die an die Xenomorphs aus den »Alien«-Filmen erinnern - nur mit Hühnerbeinen und zwei langen, schlackernden Tentakeln. In Fallout 2 schlüpfen die Viecher aus Eiern, die eine Königin legte, die sich in einem alten Bergwerk versteckte. Gut möglich also, dass sich auch in einer Mine nahe Seattle eine Wanamingo-Königin eingebuddelt hat. Gab es in Kent nicht dieses Bergbaumuseum ...?

Die zweite neue Kreatur, über die wir bei Mathias' Besuch sprechen, ist der Baumteufel, im Original »Tree Satan« genannt. Der sieht im Grunde aus wie ein von innen brennender Baumstumpf mit vier Spinnenbei-

nen. Wunderbar, der passt bestens zu den ausgedehnten Wäldern rund um Seattle.

Und noch etwas würde super zu diesen Wäldern passen: ein Bigfoot, in Kanada auch Sasquatch genannt. Den gibt es bereits in Cascadia – als kleine, violette Plüschtierfigur für Kinder. Werden wir ihn auch in »echt« treffen können? »Das verrate ich nicht«, schmunzelt Mathias, »sondern sage einfach nur, dass es Gerüchte gibt, dass sich irgendwo in unserem Programmcode ein Sasquatch verbergen könnte.« Wir pinnen dann mal Fox Mulders »I want to believe«-Poster an die Redaktionswand.

Wieder richtige Dialoge

Einer nichtmenschlichen Gegnersorte begegnen wir in Fallout: Cascadia immerhin schon, aber einer altbekannten: den Wilden Ghulen! Die Fallout-Zombies haben sich unter anderem in der Kanalisation von Kent, im Bergbaumuseum sowie in einer nahen Mine



Der Typ hat bestimmt gerade nur Marmeladenbrote aufgeschnitten. Ganz bestimmt.



Bei Erkundungstouren sollen wir regelmäßig auf spannende Locations stoßen, etwa auf diesen Wohnwagen an einer alten Bahnstrecke.

breitgemacht – zu der uns doch tatsächlich eine Quest führt!

Abgesehen vom noch geheimen Prolog gibt es in Cascadia derzeit wenige Aufträge – einer davon erwartet uns direkt im Zentrum von Kent: Der Ladenbesitzer Pontus möchte, dass wir ein Lasergewehr zurückbringen, das er in erwähnter Mine verloren hat. Auch Restaurantbesitzer Kevin von nebenan fleht um Hilfe – über dem Eingang seines Etablissements prangen die Neonbuchstaben »AM« – dabei heißt der Laden eigentlich »RAM«. Das »R« ist runtergefallen, und wir sollen es wieder anschrauben, damit der Besitzer endlich keine blöden Witze mehr hören muss, ob sein Restaurant auch abends geöffnet hat – zu US-Uhrzeiten mit »p.m.« statt nur morgens (»a.m.«). Und wir bemerken in diesen Gesprächen gleich eine wichtige Neuerung: Anders als Fallout 4 gibt uns Cascadia komplette Sätze als Antwortoptionen vor, nicht nur Stichworte. Denn die Total Conversion bringt das alte Dialogsystem von Fallout: New Vegas und Co. zurück. Wir können Pontus also auch ein bisschen über seine Geschäfte ausfragen und darüber, warum er so an dieser Laserwumme hängt (ein Erinnerungsstück).

»Das war eine Heidenarbeit«, stöhnt Matthias, »lange Zeit wussten wir nicht, ob es überhaupt geht. Das Dialogsystem aus Fallout 4 ist sehr fest mit der Engine verdrahtet, sodass man bei Gesprächen immer zwingend vier Antwortoptionen anbieten musste. Wir fanden schon alleine diese Anzahl unsinnig: Manchmal braucht man eben

mehr als vier Optionen – und manchmal reicht auch ein simples »Ja« oder »Nein«. Zum Glück haben wir die Dialoge hingekriegt, aber es war kompliziert.«

Talente geben Antworten

Und noch etwas kehrt aus Fallout: New Vegas zurück: die Talent- und Attributproben in Gesprächen. Manche Antwortoptionen dürfen wir nur wählen, wenn unsere zugehörige Fähigkeit oder der geforderte Charakterwert (etwa Charisma) hoch genug ist. Nachdem wir die Laserknarre aus dem gholverseuchten Bergwerk geholt haben, können wir Pontus beispielsweise anlügen, dass wir sie nicht gefunden haben, um sie behalten zu können. Dafür muss unser Sprachtalent jedoch 30 Punkte betragen. Witzig: Je nachdem ändert sich die Antwort-

option. Bei unzureichender Sprachbegabung stammeln wir, ein Ghul habe das Lasergewehr gefressen. Nee, is' klar. Das lässt Pontus nicht gelten. Mit den erforderlichen Sprachpunkten ist unser Held hingegen eloquenter und entschuldigt sich, dass er das Gewehr leider nicht finden konnte. Pontus glaubt's – und wir freuen uns über ein schönes Detail. Denn obwohl die Sätze unserer Spielfigur nicht vertont werden, gibt das den Dialogen gleich viel mehr Charakter.

Zumal wir häufiger solche Talent-Checks einsetzen dürfen – hier mit einem Händler feilschen, dort dank Reparaturtalent mit einem Mechaniker fachsimpeln, um zusätzliche Belohnungen abzustauben oder Quests abzukürzen. Derzeit gibt's nur noch einen Makel: Cascadia zeigt vorab nicht an, ob wir eine Talentprobe bestehen werden. Das ist



Die Modder bauen auch neue Getränkemarken à la »Sarge Cola« ein.



Auch den Pike Place Market bauen die Modder detailliert nach.



In Cascadia verbergen sich allerlei illustre Schauplätze. Wir müssen sie nur erst mal finden.

blöd, denn wir wissen ja nicht immer auswendig, ob unser Medizin-Skill bei 40 oder 41 liegt. Das werde später klarer angezeigt, verspricht Mathias.

Die Erfolgschance ist dabei stets an die harte Zahl gekoppelt, nicht an einen Würfelwurf. »Wir haben bei den Talentproben mit einer Zufallschance experimentiert, aber die führte lediglich dazu, dass Spieler nach jedem Gespräch neu luden und es erneut versuchten«, sagt Mathias. »Dann lieber ein System mit klaren Regeln.«

Perks! Skills! Karma!

Nun haben wir bereits viel über Talente gesprochen, wollen aber noch mal klar sagen: Ja, es gibt in Fallout: Cascadia wieder ein vollwertiges Charaktersystem nach S.P.E.C.I.A.L.-Manier wie in Fallout: New Vegas sowie Fallout 3. Fallout 4 hatte dessen Komplexität zurückgeschraubt und die einzelnen Fähigkeiten à la »Schleichen« und »Energiewaffen« ersatzlos gestrichen. Stattdessen steigerten wir bei Levelaufstiegen Attribute wie Stärke und Co., um Perks freizuschalten, die bestimmte Vorteile brachten, etwa beim Schleichen.

Das war kein schlechtes Charaktersystem, aber auch nicht das Fallout-Original. Zum Beginn von Fallout: Cascadia steht deshalb nach der Geschlechterwahl wie früher die Wahl der S.P.E.C.I.A.L.-Attribute an: Wir verteilen Punkte aus Stärke, Wahrnehmung, Ausdauer, Charisma, Intelligenz, Beweglichkeit und Glück. Die Attribute lassen sich danach nicht mehr ändern, jeder davon beein-

flusst bestimmte Talente und damit unser Können. Zudem verteilen wir erste Punkte auf unsere Fähigkeiten, die wir später bei Levelaufstiegen weiter steigern. Wie gehabt gibt es 13 Talente, vom Feilschen und dem Umgang mit Projektilwaffen übers Schlöserserknacken und die Medizin bis zum Nahkampf und der Reparaturfähigkeit. Waffen erleiden nämlich wieder Verschleiß und wollen fachmännisch geflickt werden. Und unser Körper auch: Um verletzte Körperteile zu heilen, brauchen wir in Cascadia die gute, alte Dokortentasche. In Fallout 4 reichte dafür ein stinknormales Stimpak.

Dann wären da noch die Perks: Entweder bei jedem oder bei jedem zweiten Level-Aufstieg (daran feilen die Entwickler noch) be-

kommen wir einen Perk-Punkt, mit dem wir einen speziellen Vorteil freischalten. Je höher unsere Charakterstufe und die zugehörigen S.P.E.C.I.A.L.- sowie Talentwerte, desto größer der Pool, aus dem wir wählen dürfen – die Modder fügen sogar komplett neue Perks hinzu, schon alleine in unserer Cascadia-Version gibt es 105 davon.

Mit Stufe 4 können wir beispielsweise wieder zum »Kannibalen« werden und im Schleichmodus menschliche Leichen essen, was jedoch Karma kostet – ja, auch der Moralwert kehrt in Cascadia zurück und wirkt sich auf Dialogoptionen aus. Charakterstufe 6 und ein Waffen-Talentwert von 45 schalten den Vorteil »Schrotflinten-Chirurg« frei, dank dem wir mit den Pumpguns genauer feuern. Auf Stufe 12 können wir mit sechs Punkten in Ausdauer und 70 in Feilschen den Perk »Long Haul« lernen, der uns auch dann die Schnellreise per Klick auf die Karte erlaubt, wenn unser Inventar überfrachtet ist. Ebenfalls mit dabei ist der »mysteriöse Fremde« aus Fallout 4, der hin und wieder auftaucht und unsere Gegner über den Haufen pistoliert.

Zu Beginn können wir überdies zwei spezielle Perks wählen, müssen aber nicht. Denn diese frühen Varianten – auch »Traits« genannt – bringen Vor- und Nachteile. Zum Beispiel spendiert uns der Trait »Skilled« fünf Zusatzpunkte auf jede Fähigkeit, senkt dafür aber unsere verdienten Erfahrungspunkte für den Rest des Spiels um 10 Prozent. »Wild Wasteland« wiederum macht das Spiel unberechenbar, weil es zufällige und völlig verrückte Dinge um uns herum passieren lässt. »Wir haben uns da eine Menge abgedrehte Effekte ausgedacht«, schmunzelt Mathias.

Kampf mit Begleitern

Und was macht man, wenn plötzlich ein Baumteufel aus dem Busch springt? Wegrennen wäre eine akzeptable Antwort, spaßiger (zumindest für entsprechend ausgerüstete Ödland-Wanderer) ist aber der Kampf. Dafür drückt uns Fallout: Cascadia ein großes Arsenal lebensverkürzender Werkzeuge in die Hände, vom Reifen-Mon-



Eine Nahkampf-Gitarre inklusive Elvis-Gedächtnis-Kostüm? Warum eigentlich nicht?

tierhebel über diverse postapokalyptische Rohrpistolen und -gewehre (Mathias: »Die modeln wir um, weil sie in Fallout 4 sinnlos waren!«) bis hin zu Sturm- und Lasergewehren. Schießprügel lassen sich überdies zerlegen, um aus den Bestandteilen sowie aus gesammeltem Schrott neue zu basteln – das Crafting-System aus Fallout 4 kehrt nämlich auch in Cascadia zurück.

Im VATS-Modus lassen sich wieder gezielt einzelne Körperteile anvisieren, allerdings grübeln die Entwickler noch, ob die Zeit derweil in Zeitlupe weiterkriechen oder komplett einfrieren soll. Noch mit drin ist der Kritische-Treffer-Modus aus Fallout 4: Nach mehreren Treffern können wir manuell einen besonders schweren Volltreffer auslösen. Ob das drinbleibt, muss man aber ebenfalls noch sehen. Definitiv entfernt werden die legendären Gegner, die in Fallout 4 kurz vorm Ableben neu erstarkten. »Das war Quatsch«, findet Mathias bestimmt.

Damit wir nicht alleine kämpfen müssen, wird Fallout: Cascadia auch wieder die serientypischen Begleiter bieten, allerdings nicht ganz so viele wie in Fallout 4. »Wir haben haufenweise Ideen für Begleiter, aber wir müssen uns einschränken«, sagt Mathias: »Denn jeder Begleiter braucht knapp 2.000 Dialogzeilen – zumindest, wenn man es richtig macht und nicht halbherzig. Und unser Motto lautet nun mal: Mach es richtig oder lass es.« Romanzen solle es ebenfalls geben, aber nicht immer und mit jedem: »Wir bauen sie da ein, wo es Sinn ergibt. Es will halt nicht jeder Sex mit euch.«

Ein eigenes Dorf darf man den Begleitern übrigens auch nicht mehr bauen – denn Cascadia fährt das Siedlungssystem von Fallout 4 zurück. »Wir fanden es cool, damit herumzuexperimentieren, aber in Cascadia



Bridgetown liegt – wie der Name es schon vermuten lässt – auf einer Brücke.

haben die Ödland-Bewohner Besseres zu tun, als in dein Dorf zu ziehen«, meint Mathias. Ein bisschen Häuserbau solle es dennoch geben, »aber nur begrenzt und an bestimmten Stellen. Da dürft ihr euch euren eigenen Heldenpalast errichten, wenn ihr wollt. Es ist aber nicht notwendig für die Story oder Quests.«

AAA-Modentwickler

Und das muss es auch nicht sein, denn in Fallout: Cascadia stecken schon viele andere Ideen – und es sollen noch viele mehr dazukommen. Was macht Mathias so zuversichtlich, dass die Total Conversion fertig wird und nicht wie viele andere, spannende Modding-Projekt im Nirwana verschwindet? »Ich habe selbst schon an Mods mitgearbeitet, die eingestellt wurden«, erzählt der Projektleiter, »aber bei Cascadia habe ich ein besseres Gefühl. Als die vorherige Projektleiterin aufhörte, ist sie nicht etwa spurlos

verschwunden, sondern hat einen Nachfolger gesucht – und das war dann ich.«

Überhaupt arbeite man mit sehr professionellen Strukturen, meint Mathias. Jeder Projektbereich, wie das Level- und Questdesign, habe einen Teamleiter, der darauf achtet, woran gerade gearbeitet wird, und das interne Team-Wiki pflegt, das die offenen Aufgaben verzeichnet: Diese Location muss noch gebaut, jene Dialogzeile vertont werden, und so weiter. Für alles gibt es feste Prozesse; damit etwa aufwändige Sprachaufnahmen nicht wiederholt werden müssen, setzen sich die Sprecher bei Hauptquests vorab zusammen und lesen ihre Texte gemeinsam durch. So merken sie, ob es noch hakt oder eine Passage nach unnatürlicher Schriftsprache klingt.

Weil alle Modder kostenlos an Cascadia arbeiten, gibt es natürlich keine Befehlsstruktur, niemandem wird eine Aufgabe zugewiesen. Stattdessen wählt jedes Teammit-



Was wohl in dieser ruinösen Tankstelle lauert? Wir tippen auf Gegner, Loot und den Anfang einer Quest.



Ein noch unfertiger Wanamingo schleicht durch den Wald. Wo ist bloß sein Nest?

glied im Wiki eine Aufgabe aus, auf die es gerade Lust hat. »Aber auch das muss Regeln folgen«, betont Mathias. »Wenn beispielsweise jemand einen Bereich der Welt »absperrt«, um an einer Location zu arbeiten – dann muss er das auch jetzt tun und nicht erst in drei Wochen.« Das zu überwachen sei dann Aufgabe der Teamleiter.

»Im Prinzip versuchen wir, die Strukturen eines AAA-Entwicklerstudios nachzuahmen – ohne Geld und Erfahrung«, seufzt Mathias. »Aber es funktioniert ganz gut.« Nur an manchen Stellen knirsche es, wenn Zeitdruck entstehe: »Der Modder, der an den neuen Gegnertypen arbeitet, ist ein echter Zauberer. Niemand kann das so gut wie er – und ausgerechnet er tritt bald einen festen Job an, der ihm keine Zeit fürs Modding mehr lässt. Also müssen wir die Viecher schnellstens fertigkriegen!«

Auch andere Mitglieder habe das Team schon verloren: »Wir hatten einen wahnsin-

nig talentierten Grafiker aus Polen, der aber wenig Erfahrung beim Spieldesign hatte. Er wusste beispielsweise nicht, was eine gute Location ausmacht. Also haben wir ihm dabei geholfen und ihn unterstützt – und nun hat er einen Job bei einem Entwicklerstudio bekommen. Das ist schade, aber es macht mich auch sehr stolz.«

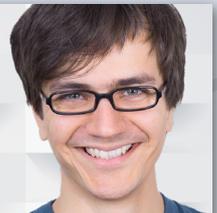
Einen Veröffentlichungstermin für Fallout: Cascadia will Mathias noch nicht nennen, meint uns gegenüber aber immerhin, die Mod sei doch früher fertig, als es viele Spieler erwarten würden. Denn erst seit gut einem Jahr laufe nun die Arbeit an den Inhalten, also an Quests, Grafiken und Co. »Wir kommen ziemlich schnell voran – erst recht, wenn man bedenkt, dass wir vor einem Jahr die komplette Spielwelt umgeworfen haben. Die Höhenkarte hatte nicht gepasst, es hat sich unnatürlich angefühlt, also haben wir die Welt komplett neu aufgesetzt. Jetzt ist das alles viel besser.«

Spendengeld möchte Mathias für die Mod übrigens nicht einsammeln – und darf es eigentlich auch gar nicht. »Die Modding-Richtlinien von Bethesda untersagen das«, erklärt er uns im Gespräch. »Und selbst wenn wir die Mod über Patreon oder so finanzieren würden, kämen damit vielleicht bestenfalls ein paar Hundert Dollar monatlich zusammen. Das brächte gar nichts – ich wüsste ja nicht mal, wie ich die Summe gescheit unter den über 100 Mitarbeitern weltweit aufteilen sollte.«

Auch über Bethesdas Bezahlmod-Plattform Creation Club könne man Cascadia nicht verkaufen, denn die sei nur auf die kleineren Fallout-4-Mods ausgelegt, die in mehrere Sprachen übersetzt werden und die mit den alten Savegames kompatibel sind. »Wir machen aber ein komplett neues Spiel«, sagt Mathias. Das sieht man doch wohl schon an den grünen Bussen. ★



Michael Graf
@Greu_Lich



Fallout: Cascadia ist für mich ein absolutes Wunschspiel – beim Spielen musste ich mehrmals »Ja, genau so muss man das machen!« murmeln. Ich meine, ich mochte Fallout 4, mochte seine Welt, seinen Detailreichtum und seine kleinen, versteckten Geschichten. Ich mochte auch Far Harbor und seine denkwürdige Story. Und ich bin enorm gespannt auf Fallout 76 – zumindest, wenn Bethesda nach Release wie versprochen Custom-Server nachliefert, sodass ich gemeinsam mit Freunden das Ödland erkunden kann, ohne von Internet-Trollen mit Atomraketen beschmissen zu werden. Ich würde mich also keineswegs als enttäuschten Fallout-Fan bezeichnen. Ich verheule nicht, was Bethesda derzeit mit dieser fantastischen Serie anstellt. Trotzdem ist Cascadia für mich ein Wunschspiel – genauer gesagt das Wunsch-Fallout, das Daniel Feith und ich im Livestream vor der Fallout-76-Ankündigung diskutiert haben. Als noch unklar war, dass es ein Multiplayer-Ableger wird. Wieder mehr Rollenspiel stand da ganz oben auf meiner Liste. Ein klassisches Dialog- und Charaktersystem. Oh, und ein grüneres Setting wäre auch nicht schlecht. Natürlich im Verbund mit dem Fallout-Humor, coolen Fraktionen, vielleicht ein paar Kannibalen und anderen Spinnern. All diese Wünsche könnte Cascadia erfüllen. Und ich glaube Mathias, dass er und sein Team diese Total Conversion auch fertigkriegen. Nicht, weil er so schön davon schwärmt, sondern weil er berichtet, wie professionell und strukturiert er und seine 100 Co-Modder daran arbeiten. Die wissen, was sie tun. Und sie tun es mit einer Leidenschaft, die ich bei AAA-Entwicklern mit ihren vorgekauften PR-Phrasen eher selten spüre. Jetzt macht Cascadia bitte schnell fertig. Die Republik braucht mich.



Unter der Erde gibt es nicht nur Slums, sondern auch Industrieanlagen.