

Der postnukleare Überlebenskampf geht weiter



Fallout 2

Der Nachfolger zur Rollenspiel-Überraschung des letzten Jahres erfindet das Rad zwar nicht neu, wird aber noch runder.

Wie ungünstig sich ein nuklearer Weltkrieg auf Umwelt und Zivilisation auswirkt, durften Rollenspieler im Endzeit-Epos **Fallout** erleben. Darin klapperte ein einsamer Abenteurer das verwüstete Südkalifornien nach einem lebenswichtigen Wasserchip ab. Eine Generation später beginnt für einen Einwohner des kleinen Dorfes Arroyo ein ähnliches Abenteuer: In den Fußstapfen seines Vorgängers durchstreift er die unwirtliche Einöde auf der Suche nach dem mysteriösen »Garden of Eden Creation Kit«.

Strahlende Zukunft

Vier Jahrzehnte gönnte Interplay der Landschaft von **Fallout**, um sich weiterzuentwickeln. Selbst läßt man sich gerade mal ein Jahr Zeit für den Nachfolger. Die Neuerungen halten sich dement-

Der speerbewaffnete Held legt sich mit einem **Gecko** an.



sprechend in Grenzen – **Fallout 2** basiert auf der bekannten Engine. Nach wie vor reisen Sie auf einer Übersichtskarte durch Kalifornien. Stossen Sie auf Ortschaften oder Gewölbe, wird zu einer isometrischen Ansicht gewech-



Zwischen den **Häuseruinen** und Wellblechhütten sprießt nun des öfteren zartes Grün hervor.

selt. Neue Grafiken mischen sich dezent unter die bekannten Elemente. In den düsteren Ruinen tummelt sich außerdem eine Vielzahl neuer Gegner. So macht Ihr Held gleich zu Spielbeginn Bekanntschaft mit dem Jagdwild seines Dorfes, den mutierten Geckos. Glücklicherweise stehen Ihnen nicht

nur verbesserte Waffen zur Verfügung – Gewehre können nun nach dem Baukastenprinzip mit einem Lasersucher oder größerem Magazin ausgerüstet werden. Auf Ihrer Suche treffen Sie auch auf mehr Weggefährten.

Mehr Teamgeist

Die Begleiter im Vorgänger sorgten noch häufig für graue Haare, wenn sie mit der Dauerfeueroption ihrer Waffe mal wieder Freund statt Feind beharkten. In **Fallout 2** soll ihre Intelligenz deutlich verbessert sein. Wem die NPCs alleine trotzdem nicht clever genug handeln, der darf ihr Kampfverhalten per Spezialmenü ge-

nauer festlegen. So wird ein Mitstreiter vom vorsichtigen Verteidiger zum Berserker umgepolt – sofern es seine Persönlichkeit zuläßt. Eine weitere langersehnte Neuerung: Sie dürfen Ihre Weggefährten endlich selbst ausrüsten und können gezielt Charakterwerte tunen. Vorher sollten Sie allerdings sichergehen, daß die Bekanntschaft auch wirklich treu auf Ihrer Seite steht... **CS**

Fallout 2

Genre: Rollenspiel Hersteller: Interplay
Termin: Dezember '98 Ersteindruck: Gut

Christian Schmidt: »Die Neuerungen bei **Fallout 2** sind nicht umwerfend, aber sinnvoll. Zusammen mit dem ausgeklügelten Spielsystem und der großen Entscheidungsfreiheit kann eigentlich nicht viel schiefgehen.«