

# Hall of Fame

# Fallout 2

Von tölpelhaften Begleitern, einem Paradies im Koffer und hanebüchenen Zensur-Maßnahmen: Warum Fallout 2 einfach großartig ist. Von Jochen Gebauer

Auf XL-DVD: Video-Special



Jochen Gebauer  
Freier Redakteur  
redaktion@gamestar.de

Irgendwas ist faul in Den. Okay, irgendwas ist immer faul in Den, schließlich ist Den eine nuklear verwüstete Kloake voller Junkies und Sklavenhändler, aber das meine ich nicht. Irgendwas ist oberfaul. Es verschwinden nämlich dauernd Gegenstände aus meinem Inventar. Erst waren es bloß ein paar Patronen und ein Stimpack, aber jetzt ist das Radio weg. Und das Radio brauche ich, um Händler Vic aus der Sklavengilde zu befreien, damit Händler Vic mir sagt, wo ich ein G.E.C.K finde. Was aber nicht geht, weil es weg ist, das Radio, und ich keine Ahnung habe, wohin. Die zehn biblischen Plagen sollen über die zuständige Qualitätssicherung

hereinbrechen, schimpfe ich im festen Glauben an einen Bug, als das Telefon klingelt.

Es ist Paul, der auch gerade **Fallout 2** spielt – allerdings die englische Version, die er sich bei irgendeinem obskuren Versandhändler besorgt hat. Ob ich auch schon die klauen-den Kinder in Den bemerkt habe, will Paul wissen. Wovon spricht der bloß? Bei mir gibt's im ganzen Spiel keine ... oh. Die zehn biblischen Plagen sollen über den deutschen Publisher hereinbrechen, schimpfe ich, als sich mein 56k-Modem für läppische eine Mark achtunddreißig pro Minute ins Internet einwählt, wo ich meinen Verdacht bestätigt finde. Diese Schlaubi-Schlümpfe haben tatsächlich alle Kinder aus der deutschen Version entfernt; oder besser gesagt, sie haben die Modelle der Kinder entfernt, denn im Spiel drin sind sie noch und beklaun tun sie mich auch – bloß kriege ich davon rein gar nichts mit, weil die diebischen kleinen Elstern unsichtbar sind.

Ein paar Tage später habe ich mir die englische Version bei einem obskuren Versandhändler besorgt und kann endlich spielen; jedenfalls nachdem ich den klauen-den Gören kräftig vors Schienbein getreten habe, denn dann rennen die panisch weg, wenn sie mich bloß sehen, und mopsen mir keine Quest-

## Deswegen legendär

- ★ unsichtbare Kinder-Diebe
- ★ versehentliche Kopfschüsse ...
- ★ ... in die Augen!
- ★ rabenschwarzer Humor
- ★ tolle Rundenkämpfe

Gegenstände mehr. Dafür habe ich jetzt ein anderes Problem: Es heißt Vic. Den habe ich inzwischen aus der Sklavengilde befreit (und lassen Sie mich hinzufügen, dass ich dazu dann doch kein Radio brauchte; nur viel Munition) und aus lauter Dankbarkeit begleitet er mich jetzt. Das wäre eine feine Sache, wenn Vic irgendwas könnte. Unglücklicherweise beschränken sich seine Talente auf drei nur leidlich hilfreiche Fähigkeiten. Er ist erstens unheimlich toll darin, an Hausecken hängen zu bleiben; er hat zweitens eine diebische Freude daran, mir im Rundenkampf »aus Versehen« in den Kopf zu schießen; und er offenbart drittens die durchaus bemerkenswerte Gabe, meine Organe über das halbe Ödland zu verteilen, als ich den Fehler begehe, ihm eine Minigun in die Hand zu drücken. Wie Vic das Kunststück fertigbrachte, mich versehentlich in der Körpermitte durchzuschießen, ist mir noch heute ein Rätsel.

Mein Entschluss steht fest: Vic muss weg. Und überhaupt können mir die ganzen Begleiter des Spiels gestohlen bleiben – ich bastel mir jetzt einen unfassbar unsympathischen Kotzbrocken mit katzenhafter Agilität

Im weiteren Spielverlauf bekomme ich sogar mein eigenes **Auto** – und habe wohl gerade einen Ghoul angefahren.



Wenn ich den klauen-den Gören vors Schienbein trete, rennen sie panisch weg und beklaun mich nicht mehr.



Unterm Plumpsklo von Modoc **Dynamit** zu zünden, hat, nun ja, weitreichende Konsequenzen.





Wichtige NPCs sind vollvertont – 1998 eine kleine Revolution.



Gezielte Schüsse gehören zum Sniper-Alltag. Am Besten in die Augen.

und dem Glück von Gustav Gans. Dass das überhaupt geht, liegt am damals wie heute genialen S.P.E.C.I.A.L.-System, das später auch in **Fallout 3** und **Fallout: New Vegas** zum Einsatz kommen sollte; dort aber nicht mehr die Tiefe und Komplexität von **Fallout 2** erreicht, weil ein wichtiges Element fehlt – die Rundenkämpfe nämlich. Meine Entscheidungen während der Charaktererstellung (und die Wahl der so genannten »Perks« beim Stufenaufstieg) haben in den rundenbasierten Schießereien einen so erheblichen Einfluss auf den Kampfverlauf, dass ich stundenlang am perfekten Solo-Sniper feile – und mich über jeden Stufenaufstieg freue wie ein kleiner Junge an Weihnachten. Habe ich meinen Sniper »richtig« gebaut, kann ich im späteren Spielverlauf einem Gegner auf gefühlte drei Kilometer Entfernung zielsicher ins Auge schießen – und zwar zweimal. Ist aber selten nötig, weil mein Gustav Gans den bemitleidenswerten Tölpel in der Regel mit einem kritischen Treffer in so von der Evolution nicht vorgesehene Bauteile zerlegt. Jetzt weiß ich auch, warum die in der deutschen Version die Kinder »entfernt« haben.

**Fallout 2** inszeniert die postapokalyptische Welt konsequent dreckig: Ich kann Begleiter in die Sklaverei verkaufen, einbeinige Prostituierte aufsuchen oder Gräber aufbuddeln (Wer beerdigt seine Angehörigen bitte schön mit einer Pump-Action-Shotgun?!). Ich kann klauen, morden, Drogen dealen und das bedauernswerte Städtchen Modoc mit einer gezielten Plumpsklo-Explosion unter

Exkrementen begraben. Man könnte **Fallout 2** mit einiger Berechtigung als ein sehr zynisches Stückchen Software bezeichnen – wenn es sich selbst ernst nehmen würde. Genau das tut's aber nicht. Unter der trostlosen Fassade und der teils extrem hohen Pixel-Brutalität schwingt nämlich immer ein ironischer Unterton mit; und ein mitunter rabenschwarzer Humor so-wieso. Als »Ritter der Kokosnuss«-Auswendigkenner jedenfalls freue ich mir ein Loch ins Bein, als ich bei einer Zufallsbegegnung einem in »Power Armor« gehüllten König Artus über den Weg laufe, der verzweifelt seine heilige Handgranate sucht (Memo an den König: Die vier scheiden völlig aus). Und dann ist da natürlich noch die Sache mit dem »Bridgekeeper«. Dieser verummte Typ will mich erst dann passieren lassen, wenn ich ihm drei Fragen beantworte. Kinderspiel! Wie mein Name lautet? Sir Lancelot von Arroyo. Mein Auftrag? Die Suche nach dem heiligen G.E.C.K. Welches die Voraussetzungen für den Perk »Quick Pockets« sind? Welche Voraussetzungen meint er jetzt, die nötigen Skillpunkte oder der nötige Level? Das logische Resultat dieser Begegnung: ein explodierter »Bridgekeeper«.



Die ekligen Zentauren gehören zu den gefährlichsten Gegnern im Spiel.

Im Zockerparadies **New Reno** darf ich nicht nur Geld verjubeln, sondern kann auch ein Kind zeugen.



Ach, das G.E.C.K.! Jetzt hätte ich beim nostalgischen Schwelgen in Rollenspiel-Erinnerungen doch beinahe vergessen, von der Geschichte zu schwärmen. Die nämlich geht so: Mein kleines Heimatdorf darbt, das zweiköpfige Vieh geht ein, und die armen Kleinkinder kränkeln. Also schickt mich die Dorfälteste los, um das legendäre G.E.C.K. zu finden – das Garden of Eden Creation Kit. Mit diesem tragbaren

Paradies, so verspricht jedenfalls der Hersteller, lässt sich radioaktiver Ödnis-Staub ruckzuck in blühende Landschaften verwandeln. Ich erzähle Ihnen an dieser Stelle nicht, ob es dieses sagenhafte G.E.C.K. wirklich gibt – oder ob ich es am Ende tatsächlich finde. Aber ich erzähle Ihnen Folgendes: Als ich nach weit über 20 Stunden endlich den Abspann sehe, bin ich glücklich. Glücklich, weil ich weiß, dass ich eines der besten Rollenspiele aller Zeiten gespielt habe. Und weil ich weiß, dass ich es nochmal spielen werde und nochmal – und dann bestimmt nochmal. Manche Leute sagen, **Baldur's Gate 2** sei der spielerische Höhepunkt der Rollenspiel-Renaissance um die Jahrtausendwende. Ich respektiere diese Meinung, aber ich teile sie nicht. Für mich führt **Fallout 2** – und nicht mal knapp. Jochen Gebauer / GR

## Fallout 2

|            |                                                                                                                                                                          |
|------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| PUBLISHER  | Interplay                                                                                                                                                                |
| ENTWICKLER | Black Isle Studios                                                                                                                                                       |
| QUELLE     | Gog.com                                                                                                                                                                  |
| SPRACHE    | Englisch                                                                                                                                                                 |
| HARDWARE   | 468er, 8 MB RAM                                                                                                                                                          |
| MINIMUM    | Pentium mit 90 MHz und 16 MB RAM                                                                                                                                         |
| SO LÄUFT'S | Bei der Original-Version kommt es unter Windows 7 gelegentlich zu Problemen mit der Farbdarstellung. Die von uns gespielte Version von Gog.com lief hingegen problemlos. |



**Fazit** Spannend, komplex und rabenschwarz: **Fallout 2** ist nach wie vor der Höhepunkt der Serie.