

Final Fallout

Gorky 17

Endzeit hat Konjunktur: In Polen entsteht ein Rollenspiel-cocktail aus Final-Fantasy-Kämpfen und Fallout-Atmosphäre.



Bei den gezoomten Kampfszenen gegen Boßgegner wie diese Monster-Heuschrecke gibt's wie bei Final Fantasy 7 heftige **Spezialattacken** mitsamt Zeitlimit.

Die Story des Rollenspiels **Gorky 17** liest sich wie der Auftakt einer Folge von **Akte X**: November 2008: Russische Streitkräfte bombardieren Forschungsanlagen in der sibirischen Stadt Gorky 17. Ein Jahr später marschieren Nato-Truppen

im neuen Mitgliedsstaat Polen ein. Im Zuge der Besetzung stoßen US-Soldaten auf einen ähnlichen Laborkomplex der ehemaligen Sowjetarmee. Bei Aufräumarbeiten werden die Truppen plötzlich von Mutanten attackiert, die halb menschlich, halb insek-

toid zu sein scheinen. Die Nato entsendet vier Spezialisten, die die Herkunft der Monsterwesen ergründen sollen. Nach wenigen Stunden reißt der Kontakt plötzlich ab.

Grausiger Fund

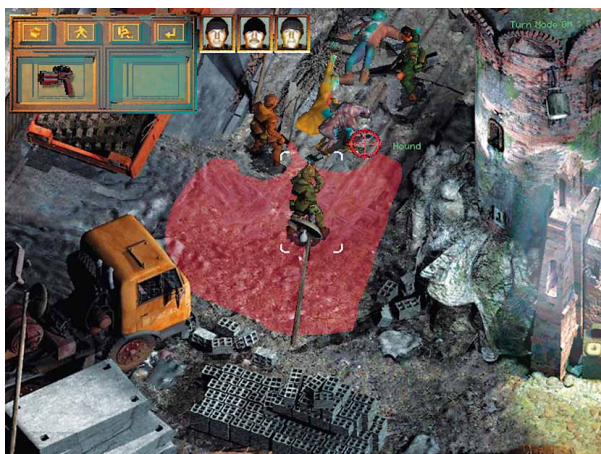
Sie übernehmen die Rolle von Cole Sullivan, dem Kommandeur von Team 2. Zusammen mit zwei Soldaten sollen Sie nach dem Verbleib der ersten Gruppe forschen. Schon kurz nach Ihrer Ankunft stoßen Sie auf die verstümmelten Überreste zweier Kameraden.

Ihre drei Charaktere steuern Sie nach Rollenspiel-Art durch eine düstere Renderlandschaft. Die schräg von oben gezeigten Schauplätze sind außerordentlich detailreich und übertreffen stellenweise sogar das Grafik-Highlight **Baldur's Gate**. Für die Monster und Personen verwendet das polnische Programmerteam Metropolis Software dagegen Polygon-Modelle. Auch sie konnten uns in der Beta-Version bereits überzeugen, wenngleich die Bewegungen noch reichlich hölzern wirken. Hier soll ein Motion-Capturing-System

aber Abhilfe schaffen, das die Grafiker derzeit einbauen.

Die Zeit läuft

Die meiste Zeit erforschen Sie die Stadt in Echtzeit. Sie öffnen Türen, nehmen Objekte auf und reden mit NPCs. Sobald Sie allerdings auf einen Mutanten treffen, wechselt **Gorky 17** in den rundenweisen Modus. Nun läuft das Scharmützel Zug um Zug ab: Die Charaktere feuern, laufen, gehen in Deckung und verbrauchen dabei Bewegungspunkte. Hin und wieder kommt Ihrer Truppe auch mal ein besonders fieser Boßgegner vors Visier. Nach einer unheilvollen Zwischensequenz zoomt die Perspektive in die Nahansicht, und Sie müssen innerhalb eines bestimmten Zeitlimits erst angreifen, dann der Attacke des Gegners ausweichen – beinahe wie in **Final Fantasy 7**. Vom übersichtlichen Inventar über die einfachen Kämpfe bis hin zu den gerade mal acht Charakterwerten ist **Gorky 17** äußerst simpel gehalten, so daß sich auch Rollenspiel-Einsteiger sofort zu rechtfinden sollten. **RS**



Normalerweise kämpfen Sie rundenweise aus der Iso-Perspektive. Der rote Bereich markiert den Feuerradius.

Gorky 17

Genre: Rollenspiel
Termin: August '99

Hersteller: Topware
Ersteindruck: Gut

Rüdiger Steidle: »Gorky 17 hat mich mit seinem düsteren Endzeit-Szenario und der tollen Grafik bereits in der Vorab-Version gefesselt. Allerdings erreichen die Kämpfe wohl nicht die Vielfalt eines Baldur's Gate.«