

Strahlendes Amerika

Fallout Tactics

Vom taktischen Rollenspiel zur Rollenspiel-lastigen Taktik: Fallout wechselt die Seiten.



Mächtige gepanzerte Fahrzeuge – die Sie bemannt und steuern können – rumpeln mitten zwischen die vergleichsweise wehrlosen Infanteristen.

Endzeit. Nach dem Atomkrieg im Jahr 2077 liegt die menschliche Zivilisation in Schutt und Asche. In den Ruinen Amerikas zimmern sich die wenigen Überlebenden eine neue Gesellschaft ohne Regierungen oder Polizei, in der nur das Recht des Stärkeren gilt. Neue Gruppen versuchen, das durch den Krieg verursachte Machtvakuum zu füllen. Was zu blutigen Schlachten führt – die Leute lernen eben nicht dazu.

Wie Jagged Alliance 2

Fallout Tactics ist ein rundenbasiertes Taktikspiel, das in der Welt des Rollenspiels **Fallout** angesiedelt ist.

Von seinem

Mutterprogramm borgt sich der Ableger den schrägen Humor, das Kampfsystem und die isometrische Grafik-Engine. Allerdings wollen die Designer der angestaubten Optik mit höherer Auflösung und verbesserten Animationen mehr Schliff verleihen. Und auch das Kampfsystem soll kräftig getunt werden und **Jagged Alliance 2** an Komplexität in nichts nachstehen. Der Spieler befiehlt eine Gruppe von bis zu sechs Kämpfern der straff organisierten Brotherhood of Steel. Dabei haben Sie Zugriff auf einen Pool von 30 Rekruten mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen.

Robben und rennen

Die Kämpfe sind wie in **Fallout** rundenbasiert, wobei Sie Ihre Truppe in Echtzeit bewegen können, solange kein Feind in der Nähe ist. Erst wenn ein Schusswechsel ansteht, schaltet das Spiel in den Rundenmodus. Darin kostet jede Aktion kostbare Punkte, von denen jeder Soldat pro Runde nur eine bestimmte Anzahl hat – wie viele, hängt von seiner Geschicklichkeit ab. Die Engine nutzt echte Sichtlinien: Was Ihr Kämpfe

nicht sieht, kann er auch nicht beschießen. Die Bewegungsfreiheit soll praktisch uneingeschränkt sein, obwohl die Grafik isometrisch ist: Ihre Leute werden Gebäude erklettern, sich ducken, hinknien, robben und rennen können.

Wenig überraschend: Das ganze Waffenarsenal von **Fallout** kommt wieder zum Einsatz, von der Maschinenpistole über die Machete bis zum Flammenwerfer. Die meisten Feuerwaffen haben verschiedene Schussmodi, vom Dauerfeuer bis zum gezielten Einzelschuss. Zusätzlich sollen Sie auch Fallen stellen können. Autos und sogar kleine Panzer dürfen Ihre Jungs kapern und gegen den Feind einsetzen. Dabei ist nicht nur

die Bordkanone gefährlich, mit den Fahrzeugen können unachtsame Gegner auch einfach überfahren werden.

Ich bin ein Ghul

Was selbst ein Taktik-Kracher wie **Jagged Alliance 2** nicht hatte, will **Tactics** bieten: ausgetüfteltes Multiplayer-Spiel. Interplay plant sowohl einen kooperativen als auch einen »Death-match«-Modus. Zudem werden Sie alle aus **Fallout** bekannten Rassen spielen können, wie Ghuls, Mutanten oder Deathclaws. Da mit dem Hauptprogramm ein (undokumentierter) Editor ausgeliefert werden soll, ist es wahrscheinlich, dass sich im Internet bald zahlreiche Fan-Missionen finden werden. **GUN**



Kampf über mehrere Höhenebenen: Soldaten verteidigen eine aus Schrott gebaute Festung.

Fallout Tactics

Genre: Taktikspiel
Termin: März 2001

Hersteller: Interplay
Ersteindruck: Sehr gut

Gunnar Lott: »Endlich wieder ein Taktikspiel im Stil von Jagged Alliance 2 – und dann noch in der cool-skurilen Welt von Fallout. Wenn das Programm so atmosphärisch und taktisch anspruchsvoll wird, wie es scheint, sollte auch die etwas trostlose Grafik nicht stören.«