

La saga Fallout - 1/3

Fallout, ou comment nous avons réussi à fabriquer les bombes qui ont aidé le monde entier à se sentir mieux...

Fallout 1 fut l'un des RPG les plus populaires il n'y a pas si longtemps que ça. Son originalité vient du fait que l'action se passe non pas dans un univers moyen-âgeux inspiré de Tolkien mais dans un monde post-apocalyptique (fallout signifie "retombées radioactives" en anglais). Le système de combat est cependant très proche de Donjons et Dragons ainsi que pour les persos basés sur sept caractéristiques (force, perception, endurance, charisme, chance, intelligence et agilité) et sur diverses compétences et dons à acquérir en cours de jeu.

Resumés

Fallout 1 : votre famille a eu la chance de pouvoir se réfugier dans un abri antiatomique lorsque les premières bombes sont tombées. Cet abri, qui porte le numéro 13 se situe au nord de Los Angeles (que l'on appelle maintenant "le cimetière"). Mais la puce électronique gérant le filtrage de l'eau a rendu l'âme et le dirigeant de l'abri vous confie la mission d'en trouver une autre avant que les réserves soient épuisées. Commence alors votre aventure dans le Wasteland (pays désertique) où vous devrez combattre des pillards, des bandits, des criminels en col blancs (comme quoi ce genre de race semble insensible même aux radiations), des goules (les humains qui ont eu la mauvaise idée de ne pas se réfugier dans un abri lorsque les bombes se sont mises à pleuvoir mais qui ont survécu) ainsi que de nombreux animaux irradiés comme des rats, des reptiles, des scorpions de la taille d'une vache (à éviter à moins d'avoir un bon fusil laser ou beaucoup d'insecticide...).

L'apocalypse/Un tank Sherman

Heureusement, trois PNJ (personnages non joueurs que vous ne dirigez pas) vous viendront en aide, sans compter le chien Canigou (...) Lorsque vous trouvez la puce d'eau, tout n'est pas fini pour autant : le plus dur reste à faire. Lors de vos pérégrinations, vous aurez aperçu des humains mutants qui ont développé une musculature d'éléphant mais avec une intelligence de lézard en contrepartie... Ils ont été créés par un savant fou appelé "Le Maître" dont le but est (comme pour tous les savants fous) de conquérir le monde. Il vous faudra donc retourner au charbon pour casser du mutant et le Maître par la même occasion (hem, je vous laisse la surprise sur son apparence...) Ceci fait vous pourrez retourner à l'abri 13, et regarder la scène de fin, assez démoralisante...

Fallout 2 : 50 ans ont passés depuis que votre ancêtre, l'habitant de la Voute a anéanti les mutants. Depuis, la communauté de l'abri est peu à peu retournée à l'air libre grâce à la baisse de la radioactivité. Mais le sol, lui, est toujours stérile et pour sauver votre village de la famine il vous faut trouver le mythique J. E. K. ou Jardin d'Eden en Kit (quelle imagination ces concepteurs...) qui est sensé rendre la fertilité à des régions entières...

Fallout Tactics : les deux épisodes précédents étaient basés sur un système de semi temps réel : temps réel au

La saga Fallout - 2/3

repos, tour par tour pendant les combats. Dans Tactics vous pouvez jouer en temps réel total. Le gameplay et les graphismes sont sensiblement améliorés.

L'histoire se passe entre Fallout 1 et 2 et vous incarnez une recrue de la confrérie, une organisation à laquelle vous avez déjà eu affaire dans les deux précédents épisodes de la saga. Celle-ci prétend reciviliser l'Amérique, de gré ou de force.

Une armure énergétique/Une arme efficace pour la chasse aux rats...

Vous avez à votre disposition une escouade de 6 personnages que vous dirigez tous (on s'éloigne malheureusement du RPG, mais c'est pour ça que ça s'appelle Tactics) Vous devrez réussir une quinzaine de missions dans lesquelles vous devrez combattre, dans l'ordre, des pillards, des belluaires (des espèces d'indiens-schtroumpfs qui commande des animaux par télépathie (hem)...), le reste de l'armée des mutants, et pour finir des robots très dangereux et très variés : robots humanoïdes armés de divers fusils et très efficace au corps à corps, des bots aériens minuscules qui vous tirent dessus au lance-roquettes, des bots araignées champions du camouflage, des mini-tanks et surtout des behemoths, des robots de la taille d'un char d'assaut qui vous canardent au 0. 50mm... Cette armée de tas de ferrailles est commandée par un savant-fou-qui-veut-prendre-le-contrôle-de-la-planète (décidément...) sauf que dans ce cas il s'agit d'un ordinateur surpuissant nommé "Le Calculateur"

Une goule/Un mutant

La saga Fallout - 3/3

Un robot humanoïde/Un behemoth

A noter le mode multijoueurs très bien conçu même si l'on peut déplorer la présence de cheaters...

En bref, le niveau de réalisme est très haut, peut-être même un peu trop car on fini par ne plus s'y retrouver dans tous les types de munitions, d'armes, de gadgets...

Fallout 3 : Interplay, l'éditeur de Fallout, garde le silence sur la sortie probable de Fallout 3, qui est pourtant attendu impatiemment par tous les fans du jeu. Et moi aussi...

J'espère avoir donné envie à quelques personnes de jouer à Fallout, et pour ceux qui seraient bloqués dans une des trois parties n'hésitez pas à me contacter.