



FALLOUT 3

Cena brutto	25,00 zł
Cena netto	25,00 zł
Numer katalogowy	PS3-GU0125
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Fallout 3 to kolejna odsłona kultowej serii gatunku cRPG, zapoczątkowanej w 1997 roku. Opracowaniem niniejszej części cyklu zajęli się twórcy gry *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, wykorzystując jej ulepszony silnik. Aczkolwiek przykładowo system animacji i efektów świetlnych zaprojektowano od podstaw.

Grać można z wykorzystaniem perspektywy FPP lub TPP, ale niezależnie od wybranej kamery wysoka jakość oprawy wizualnej cieszy oko. Developerzy przedstawili nam życie w postnuklearnej rzeczywistości już od chwili narodzin głównego bohatera. Na początku zostajemy zabrani od konającej przy porodzie matki i poddani przez ojca (głos podłożył Liam Neeson) testowi DNA. Wybieramy wtedy swoją płć, pochodzenie etniczne, unikalne aspekty aparycji etc. Szczególny nacisk został położony na wygląd twarzy, a po zakończonym procesie ojciec zdejmując maskę i ukazując swoje oblicze, będące wyraźnie podobne do naszego.

Z kolei tryb kształtowania siedmiu głównych cech protagonisty zaprezentowano w formie lektury specjalnej książeczki dla dzieci, natomiast zapoznanie się z systemem sterowania przypomina naukę chodzenia. W wieku dziesięciu lat otrzymujemy pistolet-zabawkę na kulki oraz naręczny komputer Pip-Boy 3000, pozwalający chociażby na podgląd stanu zdrowia, umiejętności i zbioru posiadanych przedmiotów. Dzięki temu urządzeniu słuchamy również stacji radiowych po uprzednim dostrojeniu się do ich częstotliwości. Rozgłoszenie serwują nie tylko oryginalną muzykę z lat czterdziestych i pięćdziesiątych XX wieku, ale także podają istotne informacje (np. odnośnie zadań do wykonania). Nasze przygotowania do wyjścia z Krypty 101 kończą się w wieku lat dziesięciu, kiedy ruszamy śladem zbiegłego ojca. Jest to rok 2277.

Statystyki głównego bohatera przedstawiono w formie typowego falloutowego systemu S.P.E.C.I.A.L. (siła, percepcja, wytrzymałość itd.). Dowolne trzy spośród czternastu cech można rozwinąć nieco szybciej, niż pozostałe. Egzystencja poza Kryptą 101 jest właściwie walką o przetrwanie. Nie można obejść się bez wody (nierzadko radioaktywnej i tym samym koniecznej do neutralizowania lekami), pożywienia oraz rzeczy jasnej broni (np. rozmaite narzędzia do atakowania na dystans, piła spalinowa, a nawet młot). Używamy jej w ramach systemu walki o nazwie V.A.T.S. (Vault-Tec Assisted Targeting System), umożliwiającego w oparciu o punkty akcji m.in. zatrzymanie upływu czasu i namierzenie konkretnych części ciała przeciwnika. Eksplorując wirtualny świat poruszamy się po obszarze nieznacznie mniejszym od tego, który widzieliśmy w *Oblivionie*. Jest to rejon niegdysiejszej stolicy Stanów Zjednoczonych, więc napotykamy jej charakterystyczne ruiny (choćby pozostałości Mauzoleum Jeffersona).

Brutalność w *Fallout 3* została silnie wyeksponowana. Przykładowo trafiony w głowę wróg zęga się z życiem w asyście rozbryzgującej się na wszystkie strony zawartości czaszki. Sceny tego typu prezentowane są w zwolnionym tempie. Konfrontacje z oponentami nie należą jednak do najłatwiejszych z uwagi na dopracowaną sztuczną inteligencję. Wrogowie kryją się zaprzekami terenowymi, zbierają się w obliczu zagrożenia w trudnym pokonaniu grupie etc. Warto zauważyć, że trudność walk dostosowuje się, tak jak w *Oblivionie*, do bieżącego stopnia umiejętności protagonisty, więc odwiedzenie niektórych miejsc jest możliwe dopiero po osiągnięciu odpowiedniego progu doświadczenia (ostateczny to dwudziesty).

Developerzy z Bethesda Softworks zaszerwowali nam sporą ilość dostępnych zakończeń fabuły. Związane są one naturalnie z podejmowanymi podczas rozgrywki działaniami. W akcji ponownie oglądamy falloutowy system karmy, ewidencjonujący nasze uczynki i wpływający na relacje pomiędzy bohaterem a światem. Ponadto do pomocy możemy zatrudnić najemników.

Film: <http://www.youtube.com/watch?v=T-qbOegkSck>

Stan: **UŻYWANA**

Wersja językowa: **A**

Multiplayer: **NIE**

