



FALLOUT 76

Cena brutto	20,00 zł
Cena netto	20,00 zł
Numer katalogowy	XONE-GU0234
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Fallout 76 to **poboczna odsłona słynnej serii postapokaliptycznych gier RPG, zrealizowana w konwencji wieloosobowej gry survivalowej**. Za stworzenie tej części, tak jak w przypadku [trzeciej](#) i [czwartej](#), odpowiedzialna jest firma Bethesda Game Studios (znana również za sprawą serii [The Elder Scrolls](#)). Studiu temu pomagał zespół deweloperski Bethesda Austin oraz nowo utworzone Bethesda Dallas.

Najświeższe informacje i ciekawostki na temat *Fallouta 76* znajdziecie w naszym artykule [Wszystko o Fallout 76](#). Tekst jest na bieżąco uaktualniany zarówno przed, jak i po premierze gry.

Fabula

Gracz po raz kolejny wciela się w bohatera pochodzącego z Krypty – jednego z wielu ogromnych schronów przeciwoatomowych, których grube ściany uchroniły resztki ludzkości przez nuklearną Wielką Wojnę, rozpoczętą i zakończoną w 2077 roku. Historia zaczyna się w tytułowej Kryptce 76, umieszczonej nieopodal miasta Waszyngton, na terenie dawnego stanu Wirginii Zachodniej.

Placówka ta nie wyróżnia się zbyt wiele wśród innych budowli postawionych przez Vault-Tec, lecz jej **mieszkańcy realizują pierwotny plan korporacji, który zakładał odbudowę Stanów Zjednoczonych** po 25 latach od atomowej zagłady, począwszy od długo oczekiwanego Dnia Odzyskania. Gracze wcielają się w swego rodzaju pionierów, przemierzających pustkowia i szukających miejsc, które ludzkość może ponownie zasiedlić.

Mechanika

Fallout 76 jest sandboksem w pełni skupionym na rozgrywce wieloosobowej przez Internet; oznacza to, że **brak tu tradycyjnych NPC-ów, a wszystkie napotkane postacie są kierowane przez innych graczy**. Choć mapa jest na tyle duża, że spotkania z innymi nie trafiają się często, to czasem zdarza się nam mieć do czynienia np. z wrogim użytkownikiem chcącym nas obrabować. W uniknięciu konfrontacji pomaga nam m.in. możliwość ukrycia swojej postaci na mapie przed konkretną osobą. Nie wszyscy chcą jednak naszej śmierci, a losowe spotkanie może się przerodzić w wielogodzinną współpracę.

Świat jest czterokrotnie bardziej rozległy od tego, który mogliśmy przemierzać w *Fallout 4*. Został podzielony na sześć różnorodnych regionów; każdy z nich wyróżnia się unikalnym stylem i typem zadań, jakie możemy tam wykonywać. Teren pustkowi może się też dynamicznie zmieniać – w Wirginii Zachodniej ukrytych jest wiele podziemnych silosów z bronią atomową, a **gracze, zdobywszy kody startowe, mogą wycelować nuklearne głowice w dowolne miejsce mapy**, by odblokować czasowe wydarzenie specjalne i odkryć rzadkie surowce oraz pokonać elitarnie potwory.

Zbierane materiały przydają się przy budowaniu baz. **Narzędzie C.A.M.P. przypomina umieszczony w *Fallout 4* system zakładania i rozbudowywania własnych przyczółków**. Nie jest on jednak ograniczony do konkretnych punktów na mapie – gracze mogą zabrać specyficzną „skrzynkę narzędziową” w dowolne miejsce i zbudować, co im się podoba. Dobra baza wypadowa może jednak przywabić potwory, bandytów i innych niepożądanych gości.

Podobnie jak w poprzednich tytułach, możemy własnoręcznie stworzyć bohatera i rozwijać go w oparciu o system S.P.E.C.I.A.L. Otrzymywane z każdym poziomem karty z perkami umożliwiają nam tworzenie przeróżnych specjalizacji swojej postaci, zależnie od wykonywanego właśnie zadania czy roli w drużynie.

Kwestie techniczne

Fallout 76 działa na ulepszonym silniku gry **Fallout 4**. Poprawki objęły m.in. dynamiczny system pogody oraz nowy moduł renderowania, oświetlenia i budowy terenu. Co ciekawe, **tytuł w fazie prototypu istniał jako wieloosobowe rozszerzenie do poprzedniej gry z serii**. Moduł wewnątrz *Fallouta 4* rozrósł się jednak na tyle, że autorzy zdecydowali się rozwinąć go w osobną produkcję.