

## **Fallout 3 – na tak!**

Autor: Patryk Soczyński

*Pewien czas temu postanowiliśmy z przyjaciółmi poruszyć na pewnym forum temat najnowszego Fallouta. Zżerani ciekawością co do opinii forumowiczów założyliśmy odpowiedni wątek z sondą i rozkręciliśmy dyskusję. Opierając się na jej przebiegu, postanowiłem w poniższym, krótkim artykule podsumować nieco ten temat i odpowiedzieć na pytanie „Czy Twoim zdaniem F3 to godny następca swoich poprzedników?”.*

Kiedy po latach oczekiwań światło dzienne ujrzał w końcu trzeci *Fallout*, fani zamarli. Do końca żyjąc nadzieją, że kolejna część sagi po raz kolejny wbije ich w fotele na długie tygodnie, w napięciu sięgnęli po owy tytuł.

Kiedy pojawiły się już pierwsze relacje, okazało się, że opinie na temat *Fallouta 3* potrafią być skrajnie odmienne. Pozytywne przeplatały się z negatywnymi, a zachwyty z jękami zawodu – jak to więc jest naprawdę? Czyżby nastąpił podział na starych wyjadaczy, których odpycha sam widok grafiki 3D i na młodych graczy nowego pokolenia, którzy zakochali się w nowej, odmiennej od poprzedników produkcji? Właśnie – odmiennej, bo to jedno nie ulega wątpliwości – *Fallouta 3* jest inny niż poprzednie części, ale czy tak naprawdę jest się czemu dziwić? Dziwne to by było przecież, jakby wyglądał on tak jak „dwójka”.

„Jest to jedna z najbardziej klimatycznych gier w jakie grałem.” – wypowiedział się jeden z fanów, jednocześnie przyznając, że zabrakło nieco „grywalności” znanej z poprzednich części. „Jest to bardzo dobra gra, ale niestety nie na tyle, by nazwać ją *Falloutem*.” – właśnie, i tu jest ten pies pogrzebany! Fani *Fallouta* po prostu nie mogą przekonać się do zmian jakie zaszły przez te lata. Jednocześnie gra im się podoba i nie. Jednocześnie chwalą i psioczą. I jak tu wyciągnąć średnią?

Inny dyskutant wypowiedział się w ten oto sposób: „W pierwszej chwili gdy odpaliłem *F3* byłem nieco zdegustowany i prawie go wykląłem. Ale pograłem chwilkę i zaskoczyło. Chociaż stara formuła *Falloutów* odpowiadała mi bardziej. Przyznać muszę: trójka *Falloutem* jest!”. Wyraźnie widać, że presja jaka powstała przez ten czas oczekiwań, potrafi sprawić, że gracz podświadomie neguje dobrą grę tylko dlatego, że jest inna. A przecież inność zła być nie musi, prawda?

Padło w końcu niby proste pytanie: „Czy gdyby *Fallouta 3* został wydany pod innym tytułem, nie promowanym znaną marką, to byłby dobrą grą postapo?”

Odpowiedzi były wręcz jednomyślne: TAK!

Okazuje się jak bardzo na niekorzyść trzeciej części *Fallouta* wpłynęła taka z pozoru nieistotna rzecz jak promocja. Gracze zamiast zachwycać się atutami czy innowacyjnością gry, zaczęli skupiać się na wytykaniu różnic i tak w większości będących logicznym następstwem minionych lat, które wiele zmieniły w branży gier komputerowych.

Okazuje się, że tak naprawdę *Fallouta 3* był skazany na niezadowolenie wśród graczy, zanim jeszcze się ukazał. Wszystko to dlatego tylko, że zmienił swoją formułę. Nieważne nawet czy na gorszą czy lepszą – sam fakt zmiany stał się tu pretekstem do narzekań.

Tytuł „Fallout 3” wskazuje bowiem na konkretną kontynuację sagi, tymczasem w momencie gdy gra okazuje się całkowicie odmienna od poprzedniczek, gracze odczuwają pewien niesmak. Gdyby gra wykorzystywała jedynie uniwersum *Fallouta*, a wydana by została pod innym tytułem to by z całą pewnością tytuł żalów nie było.

Więc może w ogóle trafniejszym pytaniem by było: „Czy *F3* jest dobrą grą w realiach *Fallouta*?”

Ano podobno jest i sporo osób się w niego zagrywało, mimo tych wszystkich narzekań. Może więc czas drogi graczowi stanąć na wysokości zadania, zdjęć klapki z oczu i zapomnieć, że w tytule gry jest magiczne słówko „Fallout”? Nie lepiej usiąść do tej gry, jak do zupełnie nowej, klimatycznej produkcji i cieszyć się możliwością wniknięcia w komputerowy świat postapokalipsy?

Dajmy więc szansę *Falloutowi 3*! Spróbować chyba warto, prawda?