



# TRZYNASTY SCHRON

WWW.FALLOUT3.NET

**Z Game SPY – pytania fanów do twórców Operation: Anchorage.**  
<http://xbox360.gamespy.com/xbox-360/fallout-3/946136p1.html>

**GSPy Reader:** How will you maintain the same level of humor and irony that is prevalent in *Fallout* [1-3] in a setting not ravaged by time and nuclear fallout?

**Czytelnik GSPy:** W jaki sposób chcecie utrzymać taki sam humorystyczno-ironiczny ton, z jakim mieliśmy do czynienia w poprzednich *Falloutach* (1-3) tam, gdzie nie sięgnęły niszczące właściwości czasu i promieniotwórczego opadu?

**Jeff Gardiner:** Well, being pre-war, Operation: Anchorage has a very unique place in the *Fallout* lore. You have to remember the state of the country before the bombs dropped. This is an America with very advanced technology, but with the styles and sensibilities of the 1950s and early 1960s. People are totally paranoid about communism, and rightly so. I mean, the Red Chinese have just invaded Alaska! So for us, the irony and humor translate very naturally. We play on that fear, we play on that sort of over-the-top military theme. There are definitely some subtle shades of "Doctor Strangelove" there. But we never went overboard with any overt humor in *Fallout 3*, and the same is true for Operation: Anchorage. It's subtle, and often dark, and for us, that's really the right tone.

**Jeff:** Poprzez to, że Operation: Anchorage dzieje się w realiach przedwojennych, dodatek zajmować będzie znaczące miejsce w chronologii *Fallouta*. Trzeba pamiętać o tym, jak wyglądały Stany przed zrzuceniem bomb atomowych – posiadały wtedy bardzo zaawansowaną technologię, ale stylistycznie wzorowały się na latach pięćdziesiątych i wczesnych latach sześćdziesiątych XX wieku. Ludzi ogarnia kompletna paranoja na punkcie komunizmu i nie powinno to dziwić. Mamy na myśli to, że w uniwersum *Fallouta* chińscy komuniści napadli właśnie na Alaskę. Dlatego też wykorzystamy ironię i humor w sposób bardzo naturalny. Zagramy na strachu, wykorzystując ten rodzaj tematyki około militarnej. Na pewno zauważycie subtelne nawiązania do „Doktora Strangelove”. Nigdy nie posuwaliśmy się za daleko z jawnym, nie korzystającym z podtekstów humorem w *Falloutcie 3* i tak samo będzie w Operation: Anchorage. Jest subtelny, często nawet niejasny i wydaje się nam, że to właściwe wyjście z sytuacji.

**GSPy Reader:** From the screenshots of the DLC there appears to be tank-like vehicles. Will we get the chance to utilize stationary or free-roaming vehicles of any type?

**Czytelnik GSPy:** Ze screenów DLC, które się pojawiły, można wnioskować, że w grze pojawią się pojazdy podobne do czołgów. Czy dostaniemy szansę spożytkowania stacjonarnych, albo mobilnych pojazdów każdego typu?

**Jeff Gardiner:** Operation: Anchorage does include a fictional tank as an enemy. The "Screw Tank" will not be usable by the player, however!



# TRZYNASTY SCHRON

WWW.FALLOUT3.NET

**Jeff:** Operation: Anchorage zakłada możliwość, że będziemy walczyli z przeciwnikami w czołgach, ale "Screw Tank" nie będzie mógł zostać użyty przez gracza.

**GSpy Reader:** Will the Operation: Anchorage content be open-ended like in Shivering Isles, or will it be a wholly linear experience akin to not-so-notable downloadable content we've seen from other games?

**Czytelnik GSpy:** Czy Operation: Anchorage będzie miało otwarte zakończenie, tak jak w Shivering Isles, czy będzie tam całkowicie liniowa fabuła podobna do tych z innych dodatków do gier, które mieliśmy okazję zobaczyć?

**Jeff Gardiner:** Operation: Anchorage is a more linear experience. However, there are decisions to be made within the scope of the content itself. The player has the choice on how to outfit their strike team. They also get to decide how to approach and subdue the Chinese Stronghold, as well as how and if they'll help the Brotherhood Outcasts. Subsequent DLC, The Pitt and Broken Steel, will contain more open-world gameplay.

**Jeff:** Operation: Anchorage to bardziej liniowa gra. Są jednak decyzje, które trzeba podejmować w zakresie samego dodatku. Gracz będzie miał możliwość wyboru wyglądu jego drużyny szturmowej. Będzie również decydował w jaki sposób zbliżyć się do chińskich fortyfikacji i zdobyć je oraz czy i jak pomóc Bractwu. Kolejne DLC, The Pitt i Broken Steel, będą zawierać bardziej otwartą fabułę.

**GSpy Reader:** Are there any new creatures, and are they attuned to the frosty environ of Alaska (polar bears for example)? Since this scenario is pre-war, the creatures should not be byproducts of radiation I presume...

**Czytelnik GSpy:** Czy w dodatku pojawią się nowe zwierzęta i czy będą przystosowane do polarnych warunków klimatycznych Alaski (np. niedźwiedzie polarne)? Skoro akcja Operation: Anchorage toczy się przed wojną, to zwierzęta nie powinny być napromieniowane, tak sądzę...

**Jeff Gardiner:** The focus of Operation: Anchorage is a simulated military combat exercise. Hence, it will not feature penguins or polar bears! But no, no new creatures. Some new enemies, but not creatures.

**Jeff:** Sedno Operation: Anchorage polega na symulowaniu działań militarnych. Dlatego też nie będzie tam pingwinów, czy niedźwiedzi polarnych! Nie będzie nowych zwierząt, ale możecie się za to spodziewać nowych wrogów.



**TRZYNASTY SCHRON**

**WWW.FALLOUT3.NET**

**GSpY Reader:** Will there be items we will be able to take back into the regular game or will everything stay in the simulation?

**Czytelnik GSpY:** Czy w dodatku znajdują się przedmioty, które będziemy mogli zabrać ze sobą do podstawowej gry, czy wszystko, co tam zdobędziemy, zostanie w symulacji?

**Jeff Gardiner:** Depending on the player's choices, new technology discovered in the simulation will be available once the simulation has concluded...

**Jeff:** Zależnie od wyborów gracza, nowa technologia odkrywana w symulacji będzie dostępna kiedy symulacja zostanie zakończona.

**GSpY Reader:** How many hours will the Operation: Anchorage DLC be, and can we see Russia from our base?

**Czytelnik:** Ile czasu będziemy musieli poświęcić na ukończenie dodatku i czy będziemy mogli zobaczyć Rosję z naszej bazy?

**Jeff Gardiner:** Operation: Anchorage will last from four to six hours depending on playstyle. Any of the weapons or armor the player is able to acquire in the simulation can be used elsewhere in the *Fallout* world. Despite what some may think, Russia is a bit too far away to be seen from this point of Alaska. ;)

**Jeff:** Operation: Anchorage będzie trwała od czterech do sześciu godzin, zależnie od sposobu grania. Każda z broni i pancerzy, które gracz będzie mógł wykorzystywać w symulacji, będą mogły zostać użyte w świecie *Fallouta* (gry podstawowej). Wbrew temu, co niektórzy mogą sądzić, Rosja znajduje się trochę za daleko, by można było ją zobaczyć z tego punktu Alaski, w którym toczyć się będzie akcja gry. ;)

**GSpY Reader:** Will there be any changes to the UI (the main menu) so that we can manage multiple characters more easily? As of now you just get one long list of save games, which is not very organized.

**Czytelnik GSpY:** Czy główne menu zostanie w jakikolwiek sposób zmienione po to, byśmy mieli dostęp do wielu postaci w dużo łatwiejszy sposób? Teraz jest tak, że korzystamy z długiej listy zapisów gry, która nie jest dobrze zorganizowana.

**Jeff Gardiner:** No, there are no changes to the way save games work. The game doesn't differentiate between different characters you've created when listing save games. Sorry.



# TRZYNASTY SCHRON

WWW.FALLOUT3.NET

**Jeff:** Nie, nie wprowadzimy żadnych zmian w działaniu listy zapisów gry. Gra nie będzie odróżniała poszczególnych postaci, które stworzyliście podczas ich dodawania. Przykro mi.

**GSPy Reader:** Will we see more armor types besides the ninja suit recently shown in pictures?

**Czytelnik GSPy:** Czy zostanie nam udostępnione więcej pancerzy poza kombinezonem ninja, ostatnio pokazanym na zdjęciach?

**Jeff Gardiner:** Several pieces of our armor have been "Winterized" to fit into the Alaska setting. Much of the armor and weaponry has also been cleaned up so it doesn't look as if it's been ravaged by time.

**Jeff:** Kilka typów pancerzy zostało "uzimnione", by pasować do warunków Alaski. Wiele pancerzy i broni zostało też niejako oczyszczone, po to, by nie sprawiać wrażenia zużytych i zniszczonych przez czas.

**GSPy Reader:** Will there be weather effects? It never seems to rain in post-war DC.

**Czytelnicy:** Czy wprowadzicie efekty pogodowe? Nigdy chyba nie padało w powojennej grze.

**Jeff Gardiner:** There are lots of new effects, and of course there will be snow, but it will not be falling from the sky in the simulation.

**Jeff:** Zastosujemy wiele nowych efektów, oczywiście wprowadzimy śnieg, który jednak nie będzie padał z nieba w symulacji.

**GSPy Reader:** Are there any new additions to the combat system/skills/perks?

**Czytelnicy:** Czy pojawią się jakiegokolwiek nowe dodatki do system walki, skilli, albo perków?

**Jeff Gardiner:** We've added new perks but the combat system as a whole will stay the same. Within the simulation weapons will be at maximum condition and there are ammo and health dispensers, which do change the feel of the game quite a bit. It allows the player to have fun and not worry so much about resource management.

**Jeff:** Dodaliśmy nowe perki, ale system walki i inne elementy gry pozostaną niezmienione. W symulacji bronie będą sprawne w stu procentach, pojawi się możliwość szybkiego uzupełnienia amunicji i zdrowia, która zmieni nieco samą rozgrywkę. Pozwoli to graczom na zabawę i zniweluje obawy na temat pozyskiwania surowców.



**TRZYNASTY SCHRON**

**WWW.FALLOUT3.NET**

**GSpY Reader:** Fallout Nerd Question: Will there be an explanation given for why T-51b is in use in Alaska rather than a variation on the T-45b? Aren't the Power Armor suits in *Fallout 3* supposed to be the original, older models?

**Czytelnik GSpY:** Czy zostanie nam wyjaśnione dlaczego Y-51b jest na Alasce rzadziej używany niż wersja T-45b? Czy pancerze wspomagane w FAlloucie 3 nie powinny być oryginalnymi, starszymi modelami?

**Jeff Gardiner:** As this is a combat training simulator, the creators of the simulation didn't design it to be 100% historically accurate!

**Jeff:** To symulator walki, a jego twórcy nie stworzyli go po to, by w stu procentach odpowiadał faktom historycznym!