



## Recenzja Fallouta 3

Dokładnie rok temu, 31 października na półkach sklepowych pojawił się Fallout 3. Przez ostatnie miesiące gra zdobyła ponad osiemdziesiąt nagród, błyszcząc na różnorodnych imprezach oraz w prasie. Udało jej się skupić wokół siebie społeczność oddanych fanów, jak i liczną grupę przeciwników. Mogłoby się wydawać, że wrodzona kłótniowość to dla nas Polaków charakterystyczna cecha, jednak patrząc na sprzeczne emocje, jakie ta gra wywołuje na całym świecie, możemy śmiało powiedzieć, że ostre spory to nie tylko nasza domena. Ciągłe rosnąca temperatura konfliktu o to, jaki jest Fallout 3 i o to, czy kolejne dodatki do tej gry czynią ją lepszą, czy też oddalają od pierwotnego charakteru, dzieli społeczność graczy w równym stopniu dzisiaj, co w dniu premiery.

Trzeba postawić sobie pytanie, czemu tak się dzieje, że Fallout 3, który miał być tą grą, o której fani marzyli, dla jednych stał się ziszczonym snem, a dla drugich sennym koszmarem. By to wyjaśnić, trzeba się cofnąć o kilka lat. Jest rok 2003, społeczność graczy obiega wiadomość o wstrzymaniu prac nad trzecią odsłoną Fallouta - projektem Van Burena. Chociaż wielu nie może się z tym pogodzić, firma Interplay idzie jeszcze dalej, przerzucając środki na zręcznościową strzelankę Brotherhood of Steel, która okazuje się kompletną klapą. Niemniej jednak, wszyscy nadal mają nadzieję, którą definitywnie przekreśla bankructwo Interplay w 2004 roku. Skutki tych wydarzeń są o wiele bardziej daleko idące, niż tylko upadek firmy. Powstaje kilkuletnia przerwa, w ciągu której dorastają pokolenia graczy, nie znające serii - dla nich trzecia odsłona Fallouta będzie czymś nowym. To jednak nie jedyne negatywne następstwo, upadek projektu Van Burena, to jednocześnie brak technicznego przejścia z grafiki 2d do 3d, który nie tylko zatrzymał falloutowy światek w końcówce lat dziewięćdziesiątych, ale również w znacznym stopniu zdeterminował wygląd F3, który siłą rzeczy musiał pokonać przepaść w środkach wyrazu pomiędzy rokiem 1999 a 2008, będzie to miało swoje poważne następstwa. Wracając do historii, w 2004 roku prawa do trzeciej jak czwartej i piątej części gry kupuje Bethesda Softworks. Złośliwie można by było powiedzieć, że już sam ten fakt gromadzi wokół nieistniejącego F3 rzeszę przeciwników, którym styl działalności tej firmy nie odpowiada, jest to swoiste preludium do sporu, jaki trwa dzisiaj.

Rok 2006 to udany okres dla Bethesdy, jej najnowsze dziecko z rodziny Elders Scrolls - Oblivion odnosi sukces. Koniec prac nad tym tytułem równocześnie oznacza rozpoczęcie projektu Fallouta 3. Przed zespołem developerskim stoi bardzo trudne wyzwanie. Z jednej strony muszą zmierzyć się ze specyfiką pierwotnych Falloutów, z drugiej muszą skorzystać z Gamebryo, silnika stworzonego dla wspomnianego powyżej Obliviona, a w efekcie ma wyjść z tego nowa gra. Te trzy determinanty tworzą coś w rodzaju trójkąta Bermudzkiego, nigdy nie wiadomo, co wyleci z drugiej strony, jak się do niego wkroczy. Projektanci nowego Fallouta w wyniku takich, a nie innych praw rynku zostali postawieni pod ścianą - musieli stworzyć coś co nie będzie Oblivionem, jednocześnie licząc się z tym, że silnik z góry narzuca im wszystkie jego cechy. Stan takiego „potrzasku” to drugi kamyczek zaraz obok niepowodzenia Van Burena, który przypieczętował los tej gry, jednak nie sposób iść dalej tym tropem bez analizy finalnego efektu.

Fallout 3 przenosi nas w ogarnięte konfliktem ruiny Waszyngtonu, Bractwo Stali z dnia na dzień walczy z hordami super mutantów o każdą ulicę, o każdy dom. W cieniu czai się jednak stary wróg, Enklawa, która po raz kolejny dąży do wypełnienia swojego diabolicznego planu. Nasza rola pozornie nie jest związana z tymi wydarzeniami. Przychodzimy na świat w zaciszu podziemnej Krypty 101, gdzie bezpiecznie dorastamy. Jednak pewnego dnia nasz ojciec w niewyjaśnionych okolicznościach opuszcza Kryptę, a towarzyszący temu rozwój wypadków zmusza nas do wyjścia na powierzchnię i stawienia czoła pustkowiom. Będziemy musieli podążyć jego śladami, by odkryć tajemnice przeszłości, jak i zdecydować o przyszłości mieszkańców post nuklearnego świata.

Fabula to jeden z najważniejszych elementów gry RPG. W dodatku jest dużym polem do popisu, ponieważ jest w dużej mierze niezależna od spraw technicznych, takich jak grafika czy dźwięk. W przypadku Fallout 3 mamy niestety do czynienia z historią dosyć naiwną. Gdyby porównać ją z poprzednimi częściami, widać brak jakiegoś ogólnego spojrzenia. Choćby w F2, w tle poczynań naszego bohatera rozgrywały się polityczne szachy, w których mogliśmy wziąć udział. Zamiast tego, cała uwaga skupia się na nas, a poszczególne lokacje są tylko przystankami.

Uderza sytuacja geopolityczna pustkowi wokół Waszyngtonu, trudno zrozumieć, czemu przez 200 lat nie powstała żadna zorganizowana państwowość ani organizacja, dążąca do opanowania sytuacji. Tej roli nie spełnia również ani Enklawa, ani Bractwo Stali - nie są one takimi samymi grupami, jakie było nam dane poznać w poprzednich częściach, w szczególności ta druga, która zamiast podążać według swojego honorowego kodeksu, czyli być bandą nieczułych fanatyków skupionych na zdobywaniu technologii, zachowuje się jak dobry samarytanin, wykrwawiając się w obronie mieszkańców pustkowi. Chociaż gra to wyjaśnia, to jednak w stopniu niewystarczającym, podobnie jak wątek powstawania super mutantów. Większość tego rodzaju kwestii została bardzo dobrze opisana przez twórców pierwotnych Falloutów i chociaż postanowiono, że F3 będzie zupełnie nową grą, to jednak trudno zrozumieć czemu projektanci nie utrzymali pewnych sztywnych założeń świata.

Kwestią trochę mniej ważną, ale wywołującą o wiele więcej emocji jest zakończenie gry. Nie będę go zdradzał, ale można je określić jako naprawdę słabe i nielogiczne, trochę tak jakby postanowiono grę uciąć. Nie udostępniono też możliwości gry po zakończeniu, na co bardzo narzekali gracze, mimo tego że w Oblivionie było to możliwe. Czemu twórcy przemycili tak wiele jego elementów do świata gry, a nie zdecydowali się akurat na ten, trudno zrozumieć. Naprawiono to jednak wraz z trzecim dodatkiem - Broken Steel.

Mimo tego że można narzekać na pewną liniowość i słabości warstwy fabularnej, ma ona też swoje dobre strony. Po pierwsze zachowano typową dla Fallouta swobodę poruszania się, możemy iść gdzie chcemy i robić co chcemy, kompletnie zapominając o głównym wątku przygody. W dodatku niektóre jego elementy są całkowicie opcjonalne i możecie się złapać na tym, że przechodząc grę po raz pierwszy, nie zrobicie wszystkich zadań (choćby do końca nie wiadomo, czy jest to efekt umyślny, czy też bug). W kilku momentach akcja wyraźnie przyspiesza i jesteśmy bardzo mile zaskakiwani, jak choćby podczas podróży do radia Galaxy News czy zadania w Tranquility Lane.

Niemniej jednak fabuła jest słabą stroną tej gry, gdyby była zrobiona z większą dbałością o szczegóły i stałaby za nią bogatsza merytoryczna zawartość, zabawa byłaby o wiele przyjemniejsza, a sam produkt o wiele lepszy.

Cechą charakterystyczną Falloutów jest system S.P.E.C.I.A.L., biorący nazwę od pierwszej litery każdej z cech. Zachowano go, jednak został on w znacznym stopniu zmodyfikowany. Usunięto część umiejętności zostawiając te „najbardziej” przydatne, zrezygnowano z Traitów (czyli specjalnych cech) oraz wprowadzono nowe zasady otrzymywania perków - co poziom (a nie co 3 lub nawet 4). Określono również limit maksymalny poziomów doświadczenia na 20. Niestety wszystkie te zmiany nie znajdują żadnego uzasadnienia, a wręcz przeciwnie - są szkodliwe. Okrojenie umiejętności może dałoby się jakoś wytłumaczyć, jednak ograniczenie ich wartości do 100 jest wręcz absurdalne, szczególnie przy zmniejszonej ich liczbie. Punktów do rozdania jest tak

dużo, że postać robi się wszędobylska. Traity były cechami, które dając coś, jednocześnie coś nam zabierały, szkoda że z nich zrezygnowano, system przez to stał się uboższy.

Jednak to jeszcze nic, w porównaniu ze wspomnianym maksymalnym poziomem, który w zasadzie da się osiągnąć w połowie gry, a nawet wcześniej. Nie zmienia tego nawet system przyznawania doświadczenia, który jest nastawiony na wykonywanie zadań, a inne czynności, takie jak zabijanie przeciwników, wynagradza bardzo słabo (aż do takiego stopnia, że czyni likwidowanie wrogów kompletnie nie wartym zachodu). Efekt tego jest taki, że w środku rozgrywki zostajemy pozbawieni możliwości rozwijania swojego bohatera, co powinno być przecież podstawą gry RPG. Na domiar złego im wyższy poziom trudności wybierzemy, tym więcej doświadczenia będziemy dostawać za zabijanie i inne czynności. Tym samym teoretycznie trudniejsza rozgrywka robi się łatwiejsza, co wynika z bardzo szybkich awansów. Bethesda manipulując przy dobrze sprawdzonym systemie, najzwyczajniej w świecie zepsuła nam zabawę.

Na osłodę pozostaje jednak bardzo umiejętnie wplątany system tworzenia postaci, zapożyczony z Obliviona. Najpierw czekają nas narodziny postaci, podczas których wybieramy imię i płeć. Potem jako noworodek decydujemy o swoich cechach, a jako nastolatek podchodzimy do egzaminu K.O.Z.A. (Kompleksowa Ocena Zdolności Adaptacyjnych), podczas którego wybieramy umiejętności główne. Opcjonalnie, wszystko możemy jeszcze przejrzeć i zedytować wychodząc z naszej rodzimej Krypty 101. Jak widać, jest to kompletna kopia systemu z serii Elder Scrolls, ale na tyle dobrze połączona z grą, że nie razi, a wręcz przeciwnie - jest jednym z bardziej udanych zapożyczeń.

Jednym z ważniejszych wyzwań, jakie stały przed projektantami, o ile nie najważniejszym, był system walki. W pierwotnej serii był to bardzo dobrze ułożony system turowy, który swojego czasu był standardem w grach RPG. Jednak wraz z rozwojem nowych technologii i zmianą mentalności, zaczęto od niego odchodzić, stosując bardziej dynamiczne mechanizmy, jak system aktywnej pauzy, czy walkę na żywo. Przy Falloutach była to kwestia podwójnie problematyczna, ponieważ system turowy był nie tylko podstawą, ale też esencją tej gry, którego braku wiele osób nie mogło sobie wyobrazić. Twórcy, poszukując rozwiązania tego problemu, postanowili wprowadzić koncepcję V.A.T.S. (Vault-Tec Assisted Targeting System). System ten powoduje zatrzymanie gry i przejście w tryb, w którym możemy zdecydować, w którą część ciała chcemy celować, co kosztuje nas punkty akcji (czyli taka nowoczesna wersja systemu turowego). Po podjęciu decyzji możemy obserwować ciekawą sekwencje filmową, w której kamera podąża za lotem pocisku oraz kilka innych ujęć. Pomysł dosyć interesujący i rozwojowy, jednak projektantom zabrakło konsekwencji. Gracz dostał też możliwość trybu FPS, co kompletnie rozbiło koncepcję, a sam V.A.T.S. ograniczyło wyłącznie do celowania. Idąc dalej tym tropem, nie do końca wiadomo czemu jedne bronie są o wiele bardziej skuteczne w trybie FPS i odwrotnie. Doprowadziło to do kuriozalnych sytuacji, w których na przykład strzelając z bliska do super mutanta z działka obrotowego przy użyciu V.A.T.S.u, zabierzemy mu jedną kreskę życia, a robiąc to samo z wykorzystaniem FPS, niemal go zabijemy. Ten dualizm spowodował, że żaden system nie jest dopracowany, a część graczy pogardliwie zaczęło określać F3 mianem strzelanki. Absurdów w tej dziedzinie jest jednak znacznie więcej, choćby to, iż w czasie walki można wejść do ekwipunku, zażyć 40 stimpaków, przebrać się, naładować wszystkie bronie i wrócić do walki jakby nigdy nic. Prawdopodobnie bano się podjąć ryzyko, jakie by szło za uczynieniem V.A.T.S.u wyłącznym system walki, w którym wykorzystując punkty akcji, moglibyśmy podejmować wszelkie decyzje. Może uznano, że zrazi to część graczy lubiącą bardziej dynamiczną rozgrywkę. A szkoda, bo gra mogłaby być o wiele ciekawsza, wymagająca używania głowy oraz taktyki. Po prostu nie wykorzystano dobrego pomysłu.

Symbolem (obok wielu innych) serii zawsze był Pip-boy, personalny komputer każdego mieszkańca krypty. W trzeciej części również nie mogło go zabraknąć, jednak również tym razem pojawia się pytanie - po co go zmodyfikowano? Twórcy dosyć racjonalnie uznali, że wszelkiego rodzaju menu, paski itd., nie powinny być na głównym ekranie gry - jest to w zasadzie standard. Cała obsługa ekwipunku oraz postaci miała się odbywać z poziomu pip-boy'a. Wszystko brzmi

dosyć logicznie, jednak logiki zaczyna brakować, kiedy dojdziemy do wyglądu tego urządzenia. Jest ono małe i ciasne, a duża czcionka sprawia, że wygląda niezdarnie. Z racji tego nie uświadczymy takich elementów, jak opisy broni czy przedmiotów, a samych podstawowych informacji jest mało. Równie ciężko czyta się różnorakie wpisy i holodyski. Projektanci sami wpędzili siebie w kozi róg, może i mając dobrą koncepcję, jednak kompletnie nie nadającą się do rozbudowanej gry RPG, w której gracz z reguły spędza dużo czasu nad analizą różnorodnych ekranów postaci. Jeśli porównamy to, co dostajemy w F3 z tym, co mamy choćby w F2, to porównanie wychodzi niezwykle biednie dla tego pierwszego. Bardziej wszechstronne menu naprawdę byłoby lepsze, dostrzegli to również modderzy, tworząc wiele modyfikacji tego aspektu gry. Można oczywiście uznać, że taki a nie inny wygląd, jest podyktowany faktem dostosowania gry do wersji konsolowej, tak by gracze nie musieli się męczyć przed ekranem telewizora. Jest w tym ziarno prawdy, jednak jeśli przyjrzymy się innym tytułom RPG, choćby serii Final Fantasy, okazuje się, że można znaleźć optymalne rozwiązanie dostosowane do różnych platform.

Niedociągnięć w trójce jest o wiele więcej, choćby przedziwny system leczenia postaci, nieważne, czy mamy złamaną nogę, rękę, uszkodzony wzrok - wystarczy użyć stimpaka. Amunicja nic nie waży, więc możemy bez przeszkód nosić przy sobie nawet 40 rakiet i nie będzie to miało żadnego negatywnego efektu. Radiacja jest w zasadzie nieistotna, bo jej wpływ na postać jest znikomy. Jednak nic tak nie denerwuje ani nie odpycha od Fallouta 3, jak bugi. Niestety, gra jest dziurawa jak ser i już od dnia premiery fora roiły się od postów z wołaniem o pomoc. Do najbardziej denerwujących należą crashe, które po prostu żyją własnym życiem. Ja wielokrotnie byłem w sytuacji, w której musiałem przeżyć dwa „wywalenia na pulpit” zanim gra w ogóle się uruchomiła, odpowiedni sprzęt nie ma tutaj większego znaczenia. A to dopiero szczyt góry lodowej, bo mamy również nagminnie znikające postaci, problemy z instalacją i inne niepojęte przypadki, jakie mogą nam się trafić. Smutne jest to, że nawet rok po premierze są to nadal żywe problemy, a producent zamiast naprawiać grę, woli wydawać patche przygotowujące do nowych dodatków i to z różnym efektem, łącznie z wpadkami uniemożliwiającymi uruchomienie gry.

Niemniej jednak, jest również wiele pozytywnych aspektów. Jednym z nich są stacje radiowe. Zdaję sobie sprawę, że dla wielu gier jest to norma (szczególnie w tych, gdzie kradnie się samochody). Jednak w Falloucie otrzymujemy bardzo klimatyczny zestaw piosenek z pierwszej połowy ubiegłego wieku, przy których nie raz zostaniecie złapani, podśpiewując je sobie pod nosem - naprawdę wpadają w ucho. Wiele do przygody wnosi również radiowy DJ Three Dog, który na bieżąco komentuje różnorakie wydarzenia z pustkowi, w tym często nasze poczynania. Dla tych, którzy wolą bardziej klasyczne utwory, jest radio enklawy z patriotycznymi kawałkami oraz rozgłośnia Agathy z muzyką klasyczną. Grze również trudno odmówić pewnej magii, która potrafi wciągnąć na wiele godzin - szwendanie się po ruinach, bez wyraźnego celu, dla radości eksploracji. Niekiedy można natrafić na ciało jakiegoś nieszczęśnika czy też ciekawą notatkę. Świata jako takiego pod względem wizualnym nie można wiele zarzucić, jest interesujący, często bardzo ładny. Powalone budynki potrafią mieć w sobie dużo piękna. Całości dopełniają różnorakie plakaty i przedwojenne ogłoszenia.

Oczywiście pustkowia nie są puste. Ruiny Waszyngtonu są tłumnie zaludnione przez NPC, którzy wyglądają dosyć różnorodnie, chociaż zdarzają się i wpadki, choćby takie jak kolor oczu - już przy tworzeniu twarzy swojego bohatera zauważycie, że dostępna paleta barw jest prawie że żadna. Wiele osób zwracało również uwagę na słabą mimikę twarzy i drętwosć dialogów - w trójce nie uświadczymy tak soczystych kwestii, jak w poprzednikach. Z drugiej strony, Fallout 3 podobno może pochwalić się najliczniejszą kolekcją bród, jaka kiedykolwiek znalazła się w grze, nie jestem jednak przekonany, czy jest to taki „urodzaj”, z którego powinniśmy się cieszyć.

Jeśli chodzi o przeciwników, to większość z nich robi dobre wrażenie, szpony śmierci wyglądają tak jak powinny, a ogromne Behemoty potrafią przyspieszyć bicie serca. Chociaż i tutaj są pewne wady, choćby zdumiewające podobieństwo do siebie wszystkich super mutantów - są

niemal jak klony. Innowacyjność Bethesdy w zakresie nowych stworów również nie zachwyca, a konkretnie chodzi tutaj o Błotniaki, czyli zmutowane kraby. Nie wiem kto je wymyślił, ale są przesadzone, a już ich ulepszona wersja zwana królem, ze swoim telepatycznym atakiem jest po prostu tandetna. Jednak mimo braku różnorodności u tych samych rodzajów stworów, nie można im wiele zarzucić, jest dobrze, ale mogłoby być lepiej.

Ostatnią kwestią, na którą warto zwrócić uwagę, są tak zwane kontrowersje wokół Fallouta 3. Gra prawie że od razu znalazła się na wysokich miejscach list, które ostrzegają rodziców przez zakupem danych gier dla dzieci. Zakrawa to trochę na śmieszność, ponieważ w tej produkcji tak naprawdę nie ma żadnych treści, które swoją szkodliwością wybijałyby się ponad przeciętność. Oczywiście gra jest brutalna, a wraz z perkiem Krwawa Jątka zaczynają odpadać nogi, ręce, a wątroby i mózgi latają po ulicy - dawka tego jest tak duża, że aż groteskowa. Inną kwestią, którą warto odnotować, jest cenzura gry w niektórych państwach. W Australii nie chciano wpuścić jej na rynek, ponieważ zawierała narkotyki i realistyczne sceny ich przyjmowania (stąd zamiast morfiny mamy Med-X). W Japonii problemem stało się jedno z pierwszych zadań - Potęga Atomu, które mogło budzić bolesne skojarzenia z wojną na Pacyfiku i zrzuconiem bomb na Hiroszimę oraz Nagasaki, zmian wymagała również wyrzutnia mini Atomówek Fat Man (nazwa pochodzi od bomby zrzuconej na Nagasaki). W Indiach natomiast kontrowersyjne okazały się dwugłowe Brahminy, które mogłyby urazić uczucia kulturalne oraz religijne Hindusów. Nad całością tych różnorodnych obostrzeń można by było przejść do porządku dziennego, gdyby nie charakter pierwszych dwóch części. Ociekały one seksem, narkotykami, przemocą oraz bardzo kontrowersyjnym humorem do tego stopnia, że świat po atomowym holokauście wdierał się nam do głowy, burząc hierarchie wartości. Główną tego przyczyną był fakt, że designerzy tych części nie przykładali wielkiej wagi do cenzurowania swojej twórczości. Jak widać świat się zmienił to, co 10 lat temu mogło ujrzeć światło dzienne, dzisiaj prawdopodobnie skończyłoby, w jakiejś zakurzonej szafce, odrzucone przez sprawną ekipę prawników, wyliczających liczbę potencjalnych procesów sądowych - przecież nikt nie kupi gry, w której morduje się dzieci (cytujać z pamięci Todda Howarda).

Tak oto przedstawia się Fallout 3. Jest grą ze sporą ilością wad oraz niedopracowań. Szukając analogii, chyba najłatwiej odnieść się do sytuacji z serią gier Gothic. Po dwóch bardzo dobrych częściach, wydano trzecią, która miała mnóstwo bugów i niedoróbek, przez co zawiodła wielu fanów. Natomiast kolejna gra, wydany w tym samym klimacie Risen, jest jej kompletnym przeciwieństwem, będąc produktem stabilnym i dopracowanym. Myślę, że taki może być właśnie następny Fallout. To, co zaprezentowano w trójce, to solidna baza do takich kroków, jednak pytanie czy zostanie wykorzystana? Nie jest ono bezpodstawne. Patrząc na plany Bethesdy widzimy, że przymierza się ona do stworzenia kolejnej odsłony Elder Scrolls już w 2010 roku, co sprawia, że całkiem prawdopodobny zaczyna być scenariusz, w którym Fallout 4 otrzyma jej silnik - nie wróży to dobrze. Jednak istnieje również inna możliwość, obecnie trwają prace nad Fallout: New Vegas w studiu Obsidian Entertainment, składającym się z ludzi, którzy znają się na rzeczy, ponieważ wielu z nich pracowało nad Falloutem 2. Może to właśnie o ich prace zostanie oparta czwarta odsłona serii?

Jeśli natomiast chodzi o ocenę, to wystawiam 7/10. Czemu akurat tyle? Powiem szczerze, że ta gra wciągnęła mnie na wiele godzin i przeszedłem ją nie raz. Nie wiem, z czego to wynika, po prostu F3 mimo całego bagażu win, ma w sobie coś, co trzyma człowieka przy monitorze. Gra ma potencjał i gdyby dopracować kilka jej elementów (fabułę, V.A.T.S. i kilka innych rzeczy, jakie wskazałem), Fallout 3 spełniłby oczekiwania o wiele szerszej grupy ludzi. Trudno też nie brać pod uwagę okoliczności, jakie towarzyszyły serii, takich jak jej gwałtowna i długa przerwa czy też nieszczęśliwy silnik Obliviona. Wszystko to miało istotny wpływ na trzecią część - z góry określiło jej ramy, w których programiści mogli wykonać lepszą bądź gorszą robotę - wyszło im średnio, jednak efekt końcowy jest dobrym punktem wyjścia. Wszystkim oczywiście polecam

zagrać i wyrobić swoje własne zdanie.

Na zakończenie warto powrócić do tematyki napięć, jakie wywołał F3 w społeczności graczy. Trudno odmówić powodów do żalu tym, których nadzieje zawiódł Interplay, a potem Bethesda, która nie podążyła śladami starych części i zrobiła coś nowego, nadając grze swój własny styl. Zresztą firma ta ma bogatą tradycję zarabiania na graczach za pomocą różnych oryginalnych dodatków, typu zbroje dla psa za niecałe 2\$. To oraz ekscentryczne pomysły, jakie niesie za sobą choćby najnowszy dodatek Mothership Zeta, mogą jedynie powodować wśród weteranów serii wychodzenie oczu z orbit, bo sami przyznacie, że kosmici na ogromnym statku mają mało wspólnego z Falloutem. Przeszłe i teraźniejsze działania firmy po prostu zraziły wielu ludzi, a różne mniej lub bardziej oryginalne pomysły na to, jak wzbogacić świat post-nuklearnych pustkowi, popchnęły wielu do mocnego stwierdzenia - „Nie, to nie jest Fallout”. Po drugiej stronie mamy tych, którzy weszli w świat przedstawiony przez Bethesdę z optymizmem, dobrze się przy tym bawiąc. Paradoksalnie, ich podejście do trójki jest dyktowane tym samym, co przeciwników - upadek Interplay i ogromna luka pokoleniowa sprawiła, że Fallout w świadomości wielu graczy urodził się jako dzieło Bethesdy. Oczywiście nie mogę mówić tutaj o wszystkich, bo uznanie, że to każdy nastolatek, który starych części nie widział na oczy, byłoby grubą przesadą. Ja w sumie jestem gdzieś pomiędzy, grałem w stare części, przeżyłem cudowne chwile z klasykami RPG, a F3 uznaję za niezły i czekam na czwartą odsłonę, żywiąc szczerą nadzieję, że przebije ona wielokrotnie trójkę.

© 2009 Filip 'Holden' Bożejowski