

Fallout 3

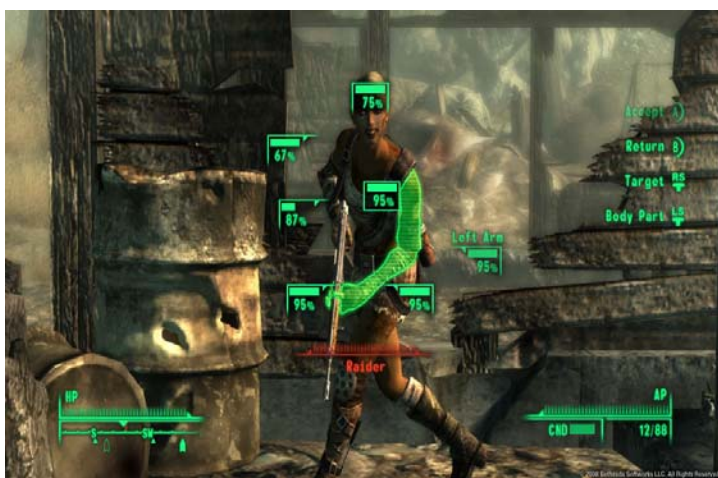
Fallout serien så lyset for første gang i 1997. Bare året etter kom oppfølgeren Fallout 2, men nå over ti år etter sine forgjengere, er det endelig duket for ett nytt spill i serien.

Det så mørk ut for Fallout 3 etter Black Isle Studios kasta inn kluten i 2003. Men 12. juli, 2004 gikk Bethesda ut med en pressemelding som sa at de hadde tatt over produksjonen av spillet. Etter at de første skjermbildene kom, fikk Bethesda ganske blandet kritikk av innbitte Fallout fans. Noen elsket, andre hatet det. Bethesda valgte ikke å høre på fansen og gjorde sin egen greie med spillet og Det førte til at de klarte å lage et post-apokalyptisk action rollespill av episke proporsjoner!

Du starter spillet i din egen mors øyne og føder deg selv på en veldig freudiansk måte. Som liten baby må du velge ut dine "S.P.E.C.I.A.L." kjennetegn, deretter er du 10 år og får din egen Pip-Boy 3000 et hjelpemiddel som er uvurderlig i den ødemarken som er et post-apokalyptisk USA. Denne hjelper deg med alt fra kart til lommelykt og radio. Den har integrert V.A.T.S. eller Vault-Tec Assisted Targeting System som gjør det mulig og stoppe intense kamper med noen av ødemarkens mange farer og den hjelper deg med og finne ut hvilken kroppsdel det er størst prosentvis sjanse for og treffe. Etter fylte 19 år forsvinner faren din og du er hovedmistenkt i forsvinningsaken. Du blir tvunget til og rømme velv 101.



Washington D. C. anno 2277, 200 år etter krigen. Ødemarken har aldri sett bedre ut



V.A.T.S på sitt beste da den hjelper deg med og finne ut hvilken kroppsdel det er størst kjansje for at du treffer.

Første gang du er utenfor velvet trenger du ikke gå veldig langt for og se hvor utrolig god jobb Bethesda har gjort med lyssetting og teksturer da du får en fantastisk panorama utsikt fra fjellhylla du står på rett utenfor velvet. Etter en kjapp gå tur kommer du til en liten by som ganske passende heter Megaton er bygd rundt en u-detonert atombombe er ditt første møte med sivilisasjonen, det er også der du får det første av mange moralske valg, som bestemmer Hvilken av de 500+ (!) Sluttende du får se da spillet ender så altfor brått.



Hunden din Dogmeat er en koselig kompanjong, den er også en rimelig habil kamphund som er god og ha i de fleste kamper

Man ser godt på teksturene i spillet at det er Oblivion teamet til Bethesda som har jobbet med det. Hulene i Fallout 3 har en distinktiv likhet med hulene i Oblivion. Hvordan fiendene blir sterkere etter hvert som du går opp i level er også kopiert fra Oblivion. Jeg savner litt den frykten man får av å gå i soner der du vet fienden er mye sterkere enn deg, og følelsen av makaber glede man får av og endelig klare og drepe de!

lydsporet som er komponert av den israelske komponisten Inon Zur som også har spillmusikken til spill som "Prince of Persia" og "Crysis" er fantastisk og virkelig røsker tak i deg. Men det som virkelig slår meg er den klassiske amerikanske storband musikken anno 1940 du kan høre på jukebokser og radioer rundt om i verden.

Fallout er blitt kåret til "Game of the year." av et utall magasiner og nettsteder og det er med god grunn. Man skall lete lenge før man finner et spill som gir deg bedre frihet og spilleglede. Man får lett mange hundre timer med spilletid ettersom alle valgene du gjør forandrer hvordan folk oppfører seg mot deg. Det er også ikke og nekte for at Fallout har et utall med sideoppdrag som strekker seg mellom alt fra å levere post til å utslette hele landsbyer. Utforsknings muligheter er det også flust med. Verdenen er litt mindre enn Oblivion men, da er det ikke tatt med alt som er innendørs, eller det enorme t-bane systemet som er under Washington. Fallout 3 er ufattelig godt verdt pengene det koster og anbefales på det aller varmeste av unertegnede og utallige andre Fallout fans.

9/10

+ Utrolig godt laget og en fantastisk gjenspillingsglede

- Ligner litt vel mye på Oblivion til tider.