FALLOUT

Ðàçðàáîò÷èê: **Black Isle Studious**
Èçäàòåëü: **Interplay**
Æàíð: **RPG**
Äàòà âûõîäà: **äåêàáðü 1997 ã.**
Òðåáîâàíèÿ: **P-90, 16 Má**

Îáùèé ðåéòèíã: **10**

Îñíîâî “çàêðó÷åííé” ïðåäûñòîðèè ó “Fallout” íåò. Ïðîñòî â î÷åðåäíîé ðàç íàñòóïèëî áóäóùåå, â êîòîðîì ìèðîâîå ñîîáùåñòâî îêîí÷àòåëüíî ïîãðÿçêî â ðàçâîðêàõ çà îáëàäàíèå ïîëåçíûìè ñêêîïàåìûìè, ÷òî ïðèâåëî ê ÿäåðíîé âîéíå.
Íåêîòîðàÿ ÷àñòü ðîäà ÷åëîâå÷åñêîãî ñóìåëà èçáåæàòü óæàñîâ ýòîé âîéíû, óêðûâøèñü â ïîäçåìíûõ ãîðîäàõ, ïðîçâàííûõ Vaults. È æèëè îíè òàì ìèðíî è ñ÷àñòëèâî, íå çíàÿ, ÷òî òàîðèòñÿ íà ïîâåðõíîñòè ðîäíîé ïëàíåòû. À íà ïîâåðõíîñòè, ìåæäó òåì, ÷óäîâèùíàÿ ðàäèàöèÿ ïðèâåëà ê ìóòàöèè íåìíîãèõ âûæèâøèõ. Ïîÿâèëèñü íåèçâåñòíûå ðàíåå ñóùåñòâà, íà÷èíàÿ îò îãðîìíûõ ñêîðïèîíîâ è çàêàí÷èâàÿ ñêåëåòîîáàçíûìè âóðäàëàêàìè (ghouls). Äî ïîðû äî âðåìåíè ýòîò êîøìàðíûé çâåðèíåö çàíèìàëñÿ èñêëþ÷èòåëüíî îõîòîé äà ïîåäàíèåì ñàìèõ ñåáÿ, íî ïîòîì çàíÿëñÿ ïîèñêîì ïîäçåìíûõ ãîðîäîâ. Ïîñëåäñòâèÿ óäà÷ â òàêèõ ïîèñêàõ áûëè óæàñíû. Áíëüøàÿ ÷àñòü íàñåëåíèÿ ïîäçåìíîãî ãîðîäà ïîãèáëà. À åñëè íåñêîëüêèì ëþäÿì è óäàâàëîñü îòáèòüñÿ îò òàâðåé, îíè âûíóæäåíû áûëè ïîêèíóòü ñâîé Vault è èñêàòü íîâîå ïðèñòàíèùå – åäàü çà ïåðâûì íàïàäåíèì íåèçáåæíî ñëåäîâàëè äðóãèå.
Ê ñ÷àñòüþ, çà ïðîøëäøèå ñî âðåìåíè âîéíû ãîäû óðîâåíü ðàäèàöèè ñíèçèëñÿ è, çà èñêëþ÷åíèì íâêîòîðûõ ìåñò, ïîâåðõíîñòü íàøåé ïëàíåòû îñòàëà îïàñíîé äëÿ æèçíè. Ïîÿâèëèñü ìàëåíüêèå ïîñåëêè, æèòåëè êîòîðûõ ñòàðàëèñü âîññîçäàòü ïîãèáøóþ öèâèëèçàöèþ.
Íî âåðíåìñÿ ê ïîäçåìíûì ãîðîäàì. Ãëàâíîé ïðè÷èíîé èõ óÿçâèìîñòè áûëà ïîëíàÿ çàâèñèìîñòü îò ìàøèí, ñíàáæàâøèõ íàñåëåíèå âîäîé è ýëåêòðè÷åñòâîì. Âåäü çàïàñíûõ ÷àñòåé â ïîäçåìíóþ êîëîíèþ íèêòî íå ïîâåçåò. Âîò è â Vault-13 îòêàçàëà ìèêðîñõåìà, óïðàâëÿâøàÿ ñèñòåìîé î÷èñòêè âîäû. Óñòðàíèòü íåèñïðàâíîñòü íå óäàëîñü, è ïåðåä îáèòàòåëÿìè Vault-13 âñòàë âûáîð: èëè îâèí èç íèõ âûéäåò íà ïîâåðõíîñòü è îòûùåò ãäå-íèáóäü íîâûé ÷èï, èëè... Íî îá ýòîì ñòðàøíî ïîäóìàòü.
Ðîëü ñìåëü÷âêà, âûáèðàþùåãîñÿ íà ïîâåðõíîñòü ïèàíåòû, ñóæäåíî ñûãðàòü âàì

Системные требования

Îïåðàöèîííàÿ ñðåäà – Windows 95 + DirectX 3.0 è âûøå èëè DOS 5.0 è âûøå.
Ïðîöåññîð – Pentium 90 (ðåêîìåíäóåòñÿ Pentium 133).
Âåðñèÿ äëÿ Winâùöû 95:
Îïåðàòèâíàÿ ïàìÿòü – 16 Má (ðåêîìåíäóåòñÿ 32 Má, ïîä DOS – íáÿçàòåëüíî 32 Má).
Âèäåîïëàòà – SVGA (Win95- è VESA-ñîâìåñòèìàÿ).
Íåîáõîäèìûé îáúåì íà æåñòêîì äèñêå – îò 5 Ìá (íî ïðè ýòîì èãðà ñòðàøíî “òîðìîçèò”) äî 661 Ìá + äîïîëíèòåëüíîå ïðîñòðàíñòâî äëÿ ñîõðàíåíîûõ èãð.
Ïðèâîä CD-ROM – äâóõñêîðîñòíîé (ðåêîìåíäóåòñÿ âîñüìèñêîðîñòíîé).
Èãðà çàíèìàåò îäèí CD.
Ïðè ñîñòàâëåíèè íàñòîÿùåãî ïîèñàíèÿ èãðà áûëà ïðîéäåíà íà êîìïüþòåðå ñ ïðîöåññîðîì Pentium 120, çâóêîâîé ïëàòîé S3 Virge 2 MB ESS Audiodrive è ïîåðàòèâíîé ïàìÿòüþ: ñíà÷àëà – 16 Ìá, ïîòî – 32 Má (ðàçíèöà âåëèêà).
Çíàíèå àíãëèéñêîãî ÿçûêà êðàéíå ïîëåçíî ïðè ïðîõîæäåíèè èãðû.

Особенности установки

Ïîä Windows 95 èãðà èäåò è ñ ïîåðàòèâîíé ïàìÿòüþ â 16 Ìá, îäíàêî çàìåòíî “òîðìîçèò”, îñîáåííî, åñëè âðàãîâ ìîãî èëè æå âîêðóã êàêèå-íèáóäü çäàíèÿ. À ïðè íàëè÷èè 32 Ìá âñ “áåãàåò” çíà÷èòåëüíî áûñòðåå è ïëàâíåé. Ïðàâäà, áîëüøîå çíà÷åíèå èìåòò ðàçìåð èãðû, óñòàíîâëåííûé íà æåñòêèé äèñê. Ïîýòîìó, åñëè ó âàñ âñåãî 16 Ìá ïîðàòèâîíé ïàìÿòè, ïîñòàðàéòåñü óñòàíîâèòü èãðó íà æåñòêèé äèñê â êàê ìîæíî áîëüøåì îáúåìå. Áîëåå âñåãî ýòî âàæíî, åñëè ó âàñ ìàëåíüêè (äâóõñêîðîñòíîé) ïðèâîä CD-ROM.
Òåì íå ìåíåå, è íà øåñòíàäöàòèìåãàáàéòíé ìàøèíå ñ äâóõñêîðîñòíûì ïðèâîäîì CD è îãðàíè÷åííûì ïðîñòðàíñòâîì íà æåñòêîì äèñêå èãðàòü â “Fallout” âîïëíå ìîæíî. Ïðîñòî ïðèæåòñÿ çàïàñòèòü òåðïåíèåì. Ðàçìåð ÷àñòè èãðû, ïîåðíåñåíîé íà æåñòêèé äèñê, âëèÿåò òîëüêî íà áûñòðîòó çàãðóçêè èãðîâûõ ýêðàíîâ è ãëàäêîñòü äâèæåíèÿ ïåðñîíàæà.

Сбои в игре

Ñáîåâ â èãðå ìàëî.
Ó ìåíý íåñêîëüêî ðàç ïðîïàäàëè çâóêîâûå ýôôåêòû (çâóêè ñòðåëüáû è ò. ï.; ìóçûêà ïðè ýòîì îñòàâàëèàñü). Íî ñòîëêî âûéòè èç èãðû è ïåðåçàïóñòèòü êîìïüþòåð, êàê âñå âîññòàíàâëèâàëîñü.
Ïàðó ðàç èãðà “âûëåòàëà” â Windows, íî íè ê êàêèì íåïðèÿòíîñòÿì ýòî íå ïðèâåëî.

Áûâàëî, ïðè ïåðåõîäå íà íîâûé èãðîâîé ýêðàí “ãâîëëèñü” ìîè ñîþçíèêè. Â îäíîì áîþ äâà Òè÷î òàê ñëàâîí ñòðåëÿëè, ÷òî ìîå âîïáûå äåëàòü áûëî íå÷åãî, òîëüêî â ñòîðîíêå ñòîÿòü è ñìîòðåòü.
Åäèíñòâåííûé èíòåðåñíûé ñáîé – êîãäà âàø ïåðñîíàæ ñèëüíî îáëó÷àåòñÿ â Glow. Ïðè ýòîì èíîãäà (î÷åíü ðåäêî) íåêîòîðûå åãî ïîêàçàòåëè (íàïðèìåð, óì èëè ñèëà) çíà÷èòåëüíî ïîâûøàþòñÿ. Ñïîðâà ÿ äóìàë, ÷òî òàê è çàäóìàíî. Îêàçàëîñü íåò, ýòî ÷èñòîé âîäû ñáîé; ðåáÿòà èç “Interplay” äàæå îñîáûé áåñïîêàòíûé “ïàò÷” íà ñâîåì ñàéòå âûêîæèëè, êîòîðûé ëèêâèäèðóåò ýòî áåçîáðàçåå. Äàííûé “patch” – íàáîð ôàéëîâ, îáúåäèíåííûõ â àðõèâ. ×òîáû îíè íà÷àëè “ðàáîòàòü” ïðîñòî ïåðåíåñèòå èõ â òó äèðåêòîðèþ (ïàïêó), ãäå ó âàñ ðàçìåùàåòñÿ èãðà. Êñòàòè, ýòîò “ïàò÷”, êðîìå óñòðàíåíèÿ íåêîòîðûõ ñáîåâ (íå âñåõ), óáèðàåò âòîðîå îãðàíè÷åíèå ïî âðåìåíè. Íàéäÿ ÷èï óïðàâëåíèÿ ñèñòåìîé î÷èñòêè âîäû, âàì ìîæíî áóäåò ðàññëàáèòüñÿ: íàïàäåíèÿ ñóïåðòóòàíòîâ íà Vault 13 íå áóäåò. Ïðè ýòîì ó ëþáèòåëåé ïðîñòî ïîõîäèòü-ïîñòðåëÿòü ïîÿâëÿåòñÿ íåîãðàíè÷åííûé ïðîñòîð äëÿ “âûïóñêàíèÿ ïàðà”: ìîæåòå èñêîëåñèòü âñþ ïóñòûíþ êëè ïîðàáîòàòü îõðàíîèêîì ïðè êàðàâàíàõ (äëÿ ýòîãî íàéèòåñü â Crimson Caravan â ãîðîäå Hub), ïîêà âàì ýòî íå íàäîåñò è íå çàõî÷åòñÿ ïîñìîòðåòü, ÷åì æå çâêî÷èòñÿ èãðà.
Äëÿ èìåþùèõ äîñòóï â “Èíòåðíåò” ñîîáùó àäðåñ ñåðâåðà êîìïàíèè “Interplay”: http://www.interplay.com. “Ïàò÷” âû íàéäåòå â ðàçäåëå “Files” (îí ïðåäñòàâëåí â äâóõ âàðèàíòàõ: äëÿ DOS è Windows 95).

Управление

Äëÿ ïîëó÷åíèÿ ïîäñêàçêè ïî óïðàâëåíèþ èãðîé, íæìèòå _F1.
Îñíîâíîå ìåíþ âûçûâàåòñÿ â èãðå íææàòèåì _Esc. Îïèñàí òðàäèöèîííûõ ïîöèé (“ñîõðàíèòü” è çàãðóçèòü èãðó, âûéòè èç èãðû) òàì åñòü ìåíþ íàñòðîéêè “Game Preferences”:

1 – ñëîæíîñòü êâåñòîâîé ÷àñòè èãðû. ×åì îíà âûøå, òåì ñëîæíåå âàì çàâåðáîâàòü ñîþçíèêà, äîãîâîðèòñÿ î ÷åì-íèáóäü ñ NPC (Non-Player Characters – ëþáîé ïåðñîíàæ èãðû, êðîìå âàøåãî ñîáñòâåííîãî.) è ò. ï. Ñîâåòóþ ñòàâèòü íà “Easy”;
2 – ñëîæíîñòü áîÿ. ×åì âûøå ýòîò ïàðàìåòð, òåì áîëüøå “æèçíè” ó âàøèõ ïðîòèâíèêîâ è òåì ñèëüíåå îíè âàñ ðàíÿò. Íà óðîâíå “Rough” äàæå âñòðå÷à ñ êðûñàìè ìîæåò îçíà÷àòü äëÿ âàñ ïðåæäåâðåìåíîâ ïîõîðîíû, îñîáåííî íà íà÷àëüíûõ ñòàäèÿõ èãðû. Áàëëû ïîûòà çà óáèéñòâî òîãî èëè èíîãî ïðîòèâíèêà âû ïîëó÷àåòå îäèíàêîâûå: êàêèå íà óðîâíå “Rough”, òàêèå æå è íà “Wimpy”. Òàê ÷òî íå ñîâåòóþ ñïåøèòü ïîðâêëþ÷àòüñÿ íà áîëåå ñëîæíûé óðîâåíü;
3 – óðîâåíü íàñëëëÿ. Ýòà íàñòðîéêà îòâå÷àåò èñêëþ÷èòåëüíî çà ãðàôèêó: ÷åì âûøå óðîâåíü, òåì áîëüøå êðîâè óáäåò òå÷ü. Íà ñàìîì âûñîêîì óðîâíå âû ñìîæåòå ñîçåðöàòü, êàê ïðè òî÷íî ïîïàäàíèè âî âðåìÿ ïðèöåëüíîé ñòðåëüáû âàøè ïðîòèâíèêè áóäóò ðàçâàëèâàòüñÿ íà ÷àñòè.
4 – ïîäñâåòêà öåëè. Êîíòóðû ôèãóð ïîåíòèàëüíûõ ïðîòèâíèêîâ è ïðîñòî ïðîõîæèõ áóäóò îêðàøèâàòüñÿ â êðàñíûé öâåò. Ýòî áóäåò ïðîèñõîäèòü èëè æå âñåãäà (“On”), èëè æå òîëüêî âî âðåìÿ áîÿ (“Targeting only”);
5 – áîåâûå ñîîáùåíèÿ. Ôðàçû, ïîÿâëÿþùèåñÿ â îêíå ñîîáùåíèé, ìîãóò áûòü êîðîòêèìè äëè äëèííûìè (â ïîñëåäíåì ñëó÷àå ìó÷åíèÿ âðàãîâ ïðè óñïåõå âàøèõ àòàê áóäóò ðàñïîñàíû ñî âñåìè ïîäðîáíîñòÿìè);
6 – ðåïèèêè âî âðåìÿ áîÿ. Áàøè âðàãè è ñîþçíèêè ìîãóò äðàòüñÿ, à ìîãóò ïîäîãðåâàòü ñîáñòâåííóþ õðàáðîñòü âñåâîçìîæíûìè “êðóòûìè” ôðàçàìè;
7 – ÿçûêîâûé ôèëüòð; ðåãóëèðóåò íàëè÷èå íåïðèñòîéíîñòåé â ÿçûêå NPC;
8 – ðåæèìà áåãà. Âàø ãåðîé ëèâî áóäåò áåãàòü âñåãäà (÷òî ïîâûøàåò îáùóþ ñêîðîñòü èãðû), ëèáî òîëüêî òîãäà, êîãäà óäåðæèâàåòñÿ _Shift. Ó÷èòòå, ÷òî åñëè âàø ïåðñîíàæ ïñòîÿííî áåãàåò, ïí íå ñìîæåò èñïîëüçîâàòü ñïîñîáíîñòü “Sneak”: íîà äåéñòâóåò òîëüêî òîãäà, êîãäà îí óîãèò íå ñïåøà;
9 – ñóáòèðû âî âðåìÿ ìóëüòèêüìîâ;
10 – ïîäñâåòêà ïðåäìåòîâ. Ïðè íàâääåíèè êóðñîðà íà ëåæàùèé íà çåìëå ïðåäìåò åãî êîíòóðû áóäóò îáâåäåíû æåëòûì öâåòîì, ÷òî ïîëåçíî ïðè êîïàíèÿõ â òåìíîòå, êîãäà íå ÿñíî, ÷òî ïåðåä âàìè: ïðîñòî ãðóäà êàìíåé èëè íå÷òî ïîëåçíîå;
11 – ñêîðîñòü òå÷åíèÿ áîÿ;
12 – ñêîðîñòü ñìåíû òåêñòîâûõ ñîîáùåíèé (â ò. ÷. âî âðåìÿ äèàëîãà ñ NPC);
13 – íàñòðîéêà ìóçûêè è ñïåöýôôåêòîâ;
14 – óðîâåíü ÿðêîñòè èçîáðàæåíèÿ â èãðå;
15 – ÷óâñòâèòåëüíîñòü ìûøè.

Òåïåðü ðàññìîòðèì îñíîâíîé èãðîâîé ýêðàí (ñì. ris 06):

1 – îêîí òåêñòîâûõ ñîîáùåíèé. Çäåñü ïîÿâëÿåòñÿ èíôîðìàöèÿ î åâùàõ, â êîòîðûå âû òèíóëè êóðñîðîì, è î ðàíàõ, ïîëó÷åííûõ âðàãàìè èëè âàìè â âðåìÿ áîÿ;
2 – âûçîâ îñíîâíîãî ìåíþ (àíàëîãè÷íî ñðàáàòûâàåò _Esc);
3 – ïåðåõîä íà ýêðàí ñíàðÿæåíèÿ;
4 – îñòàâøèåñÿ ó âàñ áàëëû “æèçíè” (“ðèò-ïîéíòû”);
5 – êëàññ áðîíè (çàùèòà);
6 – âûçîâ àâòîêàðòû (àíàëîãè÷íî ñðàáàòûâàåò _Tab);
7 – âûçîâ ýêðàíà ñîñòîÿíèÿ ïåðñîíàæà (ïîäðîáíåå ñì. ðàçäåë “Ñîçäàíèå ïåðñîíàæà”). Âàì íóæíî ïåðåõîäèòü ñþäà ïðè ïîâûøåíèè óðîâíÿ âàøåãî ãåðîÿ äëÿ ðàñïðåäåëåíèÿ ïîëó÷åííûõ î÷êîâ ìåæäó ðàçëè÷íûìè ñïîñîáíîñòÿìè. Î ïîâûøåíèè óðîâíÿ âû óçíàåòå ïî ñëîâó “Level”, êîòîðîå ïîÿâèòñÿ â ëåâîì íèæíåì óãëó îñíîâíîãî èãðîâîãî ýêðàíà;
8 – âûçîâ çàïèñíîé êíèæêè PIP (ïîäðîáíåå î íåé ñì. íèæå);
9 – âûçîâ äîïîëíèòåëüíûõ ñîîñîáíîñòåé (ñì. ris 04). ×òîáû ïðèìåíèòü êàêóþ-íèáóäü ñîîñîáíîñòü, ùåëêíèòå ñíà÷àëà íà êîïîêâ ñ åå íàçâàíèåì (íàïðîòèâ óêàçàí óðîâåíü ìàñòåðñòâà äëÿ äàííé ñîîñîáíîñòè), à ïîòî – íà ïðåäìåòå èëè ÷åëîâåêê, ê êîòîðîìó âû õîòèòå ïðèìåíèòü ýòó ñîîñîáíîñòü;

10 – îðóæèå â îäíîé èç ðóê. Ðóê ó âàñ äâå, è â êàæäîé ìîæåò áûòü êàêîå-òî îðóæèå. Â îêíå óêàçûâàåòñÿ îðóæèå, çàæàòîå â ðóêå, êîëè÷åñòâî åäèíèö äåéñòâèÿ (ÀÐ), íåîáõîäèìûõ äëÿ âûñòðåëà èëè óäàðà ýòèì îðóæèåì (â ëåâîì íèæíåì óãëó) è ðåæèì ïðèìåíåíèÿ îðóæèÿ (îäèíî÷íûé âûñòðåë, ïðèöåëüíûé âûñòðåë, î÷åðåäü, ïðÿìîé óäàð, âçìàõ è ò. ï.). ×òîáû èçìåíèòü ðåæèì ïðèìåíåíèÿ îðóæèÿ, ùåëêíèòå íà ýòîì ïðàâîé êíîïêîé ìûøè (ó÷òèòå, ÷òî íå êàæäûé âèä îðóæèÿ ïîçâîëÿåò èñïîëüçîâàòü âñå ðåæèìû ïðèìåíåíèÿ; î÷åðåäüþ ñòðåëÿåò, íàïðèìåð, òîëüêî ïèñòîëåò-ïóëåìåò è øåñòèñòâîëüíûé ïóëåìåò). Äëÿ îãíåñòðåëüíîãî è ýíåðãåòè÷åñêîãî îðóæèÿ èìååòñÿ îñîáûé ðåæèì "Reload", ïîçâîëÿþùèé ïåðåçàðÿäèòü åãî, íå çàõîäÿ íà ýêðàí ñíàðÿæåíèÿ (â ïîñëåäíåì ñëó÷àå åäèíèö äåéñòâèÿ òðàòèòñÿ íàìíîãî áîëüøå è èõ ÷àñòî íå õâàòàåò íà âûñòðåë). Áîåçàïàñ îðóæèÿ (îñòàâøèåñÿ â íåì ïàòðîíû) ïîêàçàí â âèäå âåðòèêàëüíîãî ñòîëáèêà (18).

Êàê îñóùåñòâëÿåòñÿ ñòðåëüáà?

Âîéäèòå â áîåâîé ðåæèì, ùåëêíóâ ëåâîé êíîïêîé ìûøè íà îêíå îðóæèÿ èëè íàæàâ _A.. Îòêðîåòñÿ îêîøå÷êî (11). Íàâåäèòå êóðñîð-ïåðåêðåñòèå íà âðàãà. Âû óâèäèòå ÷èñëî (íàïðèìåð, 95 %). Ýòî – òî÷íîñòü âûñòðåëà ïî äàííîé öåëè, çàâèñÿùàÿ îò ìíîãèõ ôàêòîðîâ (âàøåãî óìåíèÿ îáðàùàòüñÿ ñ äàííûì òèïîì îðóæèÿ, îñâåùåííîñòè, ðàññòîÿíèÿ äî öåëè). Òåïåðü íàæìèòå ëåâóþ êíîïêó ìûøè. Åñëè âû ñòðåëÿåòå îäèíî÷íûì èëè î÷åðåäüþ, âûñòðåë ïîñëåäóåò íåìåäëåííî. Åñëè æå âû ñòðåëÿåòå ïðèöåëüíûì, ïîÿâèòñÿ ýêðàí ñ èçîáðàæåíèåì âðàãà è ìíîæåñòâîì ñòðåëîê, óêàçûâàþùèõ íà ÷àñòè òåëà âðàãà (ðóêà, íîãà, ïàõ, ãëàçà, ãîëîâà è ò. ï., ñì. ris16). Ðÿäîì ñ êàæäîé èç ñòðåëîê – ñâîå ÷èñëî, îáîçíà÷àþùåå òî÷íîñòü ïîïàäàíèÿ â äàííóþ ÷àñòü òåëà. Ùåëêíèòå íà îäíîé èç ñòðåëîê – è ïðîèçîéäåò âûñòðåë. Èìåéòå â âèäó, ÷òî ïðèöåëüíî ïîïàñòü ñëîæíåå, ÷åì ïðè îäèíî÷íîì îãíå. Íî çàòî ïðè ïðèöåëüíîì îãíå âû ìîæåòå íàíåñòè ïðîòèâíèêó êðèòè÷åñêîå ðàíåíèå, êîòîðîå ðàç â äåñÿòü ýôôåêòèâíåå ðàíåíèÿ îò îäèíî÷íîãî âûñòðåëà. Êðèòè÷åñêèå ðàíåíèÿ â íåêîòîðûå ÷àñòè òåëà âðàãà ïðèâîäÿò ê î÷åíü õîðîøèì (äëÿ âàñ) ïîñëåäñòâèÿì. Êðèòè÷åñêîå ðàíåíèå â ãëàçà ìîæåò ïðèâåñòè ê ïîòåðå çðåíèÿ, ïîñëå ÷åãî âðàã ïåðåñòàåò ñòðåëÿòü â âàñ è áðîñàåòñÿ â áåãñòâî. Êðèòè÷åñêîå ðàíåíèå â ïàõ ïðèâîäèò ê ïàäåíèþ âðàãà è ïðîïóñêó èì ñâîåãî õîäà. Ïîêà îí ëåæèò, òî÷íîñòü ïîâòîðíîãî âûñòðåëà ïî íåìó ìíîãîêðàòíî óâåëè÷èâàåòñÿ.

Êîëè÷åñòâî âûñòðåëîâ, êîòîðûå âû ìîæåòå ñäåëàòü çà îäèí áîåâîé õîä, îïðåäåëÿåòñÿ åäèíèöàìè äåéñòâèÿ (ÀÐ), ÷èñëî êîòîðûõ îòîáðàæàåòñÿ íà èíäèêàòîðå (12). Êîãäà åäèíèö äåéñòâèÿ áîëüøå íåò, õîä ïåðåõîäèò ê ïðîòèâíèêó. Âû ìîæåòå çàêîí÷èòü õîä, åùå èìåÿ îñòàòîê ÀÐ – äëÿ ýòîãî íàæìèòå êíîïêó "Turn" â îêîøêå (11). Âûéòè èç ðåæèìà áîÿ ìîæíî, íàæàâ â ýòîì æå îêîøêå "Combat", íî ñäåëàòü ýòî ìîæíî òîëüêî òîãäà, êîãäà â ïðåäåëàõ âèäèìîñòè âàøåãî ïåðñîíàæà èëè âàøèõ ñîþçíèêîâ (åñëè òàêîâûå èìåþòñÿ) íåò âðàãîâ;

11 – ðåæèì áîÿ;

12 – èíäèêàòîð îñòàâøèõñÿ ÀÐ (îíè îáîçíà÷àþòñÿ ÿðêèìè îãîíüêàìè);

13 – êíîïêà ïåðåìåíû ðóê. Âû ìîæåòå âî âðåìÿ áîÿ ñäåëàòü âûñòðåë èç îäíîãî îðóæèÿ è òóò æå ïîìåíÿòü åãî íà òî, êîòîðîå íàõîäèòñÿ â äðóãîé ðóêå. ÀP íà ýòî íå òðàòèòñÿ.

Âû ìîæåòå íàáðåñòè íà çàêðûòóþ äâåðü, êîìïüþòåð èëè êàêîé-íèáóäü ïðåäìåò, íà êîòîðûé íóæíî êàê-òî âîçäåéñòâîâàòü. Íàâåäèòå êóðñîð íà ýòîò ïðåäìåò è íàæìèòå ïðàâóþ êíîïêó ìûøè. Ïîÿâÿòñÿ íîâûå îïöèè, ñðåäè êîòîðûõ:

14 – ïðÿìîå âîçäåéñòâèå (ïåðåäâèæåíèå, âêëþ÷åíèå è ò. ï.);

15 – âçãëÿä íà ïðåäìåò;

16 – âîçäåéñòâèå íà ïðåäìåò äðóãèì ïðåäìåòîì èç âàøåãî ñíàðÿæåíèÿ (òàê, íàïðèìåð, ìîæíî çàöåïèòü âåðåâêó çà àðìàòóðó);

17 – ïðèìåíåíèå ê ïðåäìåòó îäíîé èç âàøèõ ñïîñîáíîñòåé (íàïðèìåð, ìîæíî îòêðûòü çàïåðòóþ äâåðü ïðè ïîìîùè ñïîñîáíîñòè "Lockpick").

Òåïåðü ðàññìîòðèì ýêðàí ñíàðÿæåíèÿ (ñì. ris 08). Öèôðàìè îáîçíà÷åíû:

1 – ïðåäìåòû, íàõîäÿùèåñÿ ó âàñ â "ðþêçàêå". Åñëè ïðåäìåòîâ îäíîãî âèäà íåñêîëüêî, íàä èõ çíà÷êîì ïîÿâëÿåòñÿ ÷èñëî, óêàçûâàþùåå êîëè÷åñòâî;

2 – ñòðåëêè äëÿ äâèæåíèÿ ïî "ðþêçàêó";

3 – èíôîðìàöèÿ î ñîñòîÿíèè âàøåãî ãåðîÿ, åãî áðîíå è îá îðóæèè â êàæäîé ðóêå;

4 – îêíî áðîíè;

5 – îêíà ðóê.

Åñëè âû õîòèòå ïðîèçâåñòè ñ ïðåäìåòàìè â "ðþêçàêå" êàêèå-òî ìàíèïóëÿöèè (ðàçðÿäèòü ïåðåä ïðîäàæåé ïèñòîëåò èëè èñïîëüçîâàòü ëåêàðñòâà äëÿ ïîïðàâêè çäîðîâüÿ), ïîäâåäèòå êóðñîð ê ïðåäìåòó è íàæìèòå ïðàâóþ êíîïêó ìûøè. Ïîÿâÿòñÿ ñëåäóþùèå îïöèè:

6 – ïîëó÷åíèå èíôîðìàöèè îáùåãî õàðàêòåðà î ïðåäìåòå;

7 – èçúÿòèå èç ïèñòîëåòà (åñëè õîòèòå åãî ïðîäàòü) ïàòðîíîâ;

8 – âûáðàñûâàíèå ïðåäìåòà èç "ðþêçàêà" íà çåìëþ.

Çàïèñíàÿ êíèæêà PIP – òîæå âàæíàÿ âåùü (ñì. ris 09):

1 – äåíü, ìåñÿö è ãîä;

2 – òåêóùåå âðåìÿ ñóòîê;

3 – ùåëêíóâ íà êîëîêîëü÷èêå, âû ìîæåòå ïîñïàòü. Âî âðåìÿ ñíà íåìíîãî âîññòàíàâëèâàåòñÿ çäîðîâüå. Ìîæíî èñïîëüçîâàòü ñîí êàê ñïîñîá "óáèòü âðåìÿ" – â íåêîòîðûõ ñëó÷àÿõ ïîëåçíî áûâàåò ïîäîæäàòü;

4 – îñíîâíîé ýêðàí, íà êîòîðîì îòîáðàæàåòñÿ èíôîðìàöèÿ;

5 – çäåñü ñîáðàíû âñå ñâåäåíèÿ, ïîëó÷åííûå âàìè â ãîðîäàõ;

6 – àâòîêàðòû;

7 – àðõèâû ñ çàïèñüþ ìóëüòôèëüìîâ, êîòîðûå èãðà ïîêàçûâàåò âàì (íàïðèìåð, ðàçãîâîð ñ Íàäçèðàòåëåì).

Àâòîêàðòó (ñì. ris 13) ìîæíî âûçâàòü â ëþáîì ðàéîíå:

1 – ïåðåêëþ÷àòåëü ÷åòêîñòè èçîáðàæåíèÿ. Åñëè ùåëêíóòü èì, âû áóäåòå âèäåòü íå òîëüêî ñòåíû çäàíèé, íî è íàãðîìîæäåíèÿ ìóñîðà, êàìíåé è ò. ï.;

2 – åñëè ó âàñ â ðóêå åñòü ïðèáîð “Motion Scanner”, òî íàæàòèå íà ýòó êíîïêó ïîêàæåò âàì ìîíæåñòâî êðàñíûõ òî÷åê, êàæäàÿ èç êîòîðûõ – æèâîå ñóùåñòâî (íå îáÿçàòåëüíî âðàæåáåíîå ê âàì). Ïðèáîð ïîêàçûâàåò äàæå òåõ ñóùåñòâ, êîòîðûå áðîäÿò â ìåñòàõ, ãäå âû åùå íå ïîáûâàëè.
Íàìåí òîâàðàìè ïðîèçâîäèòñÿ ñ NPC ëèáî ïðè ïîìîùè ïîöèè “Barter”, ëèáî ïîñðåäñòâîì êëþ÷åâîé ôðàçû â ðàçãîâîðå. Ïðè ýòîì ïîÿâëÿåòñÿ ñëåäóþùåå ìåíþ:
1 – âàøè âåùè;
2 – ñòðåëêè äëÿ ïåðåáîðà âåùåé â âàøåì “ðþêçàêå”;
3 – âûáðàâ âåùü, ñ êîòîðîé âû õîòèòå ðàññòàòüñÿ, ïåðåòàùèòå åå íà ñâîé “ëîòîê”. Öåíà âåùè ïîÿâèòñÿ â íèæíåì óãëó “ëîòêà”;
4 – åñëè âåùåé îäíîãî òèïà íåñêîëüêî, ïîÿâëÿåòñÿ äîïîëíèòåëüíîå ìåíþ, ïîçâîëÿþùåå âàì ïîðåäåëèòü, ñêîëüêî òàêèõ âåùåé âû õîòèòå ïðîäàòü: èñïîëüçóéòå çíà÷êè “+” èëè “–”. Åñëè õîòèòå îòäàòü âñå ïðåäìåòû ñðàçó, æìèòå íà êíîïêó “All”. Ðàçîáðàâøèñü ñ êîëè÷åñòâîì ïðåäìåòîâ, íàæìèòå “Done”.
5 – ñòðåëêè äëÿ ïåðåáîðà âåùåé íà âàøåì “ëîòêå”.
Âûáîð âåùåé ó ïðîäàâöà ïðè ïîêóïêå îñóùåñòâëÿåòñÿ àíàëîãè÷íî. Êîãäà âû âñå âûáðàëè, íàæìèòå “Offer”. Äàëüøå âàæåí óðîâåíü âàøåé ñïîñîáíîñòè “Barter”. Åñëè âû íå óâåëè÷èâàëè ýòó ñïîñîáíîñòü, òî ñäåëêà ïðîéäåò óñïåøíî òîëüêî â òîì ñëó÷àå, åñëè öåíà âåùåé, ïðåäëàãàåìûõ âàìè, ðàâíà èëè âûøå öåíû âåùåé ïðîäàâöà. Åñëè æå ó âàñ ñïîñîáíîñòü “Barter” äîñòàòî÷íî âûñîêà, òî âû ñìîæåòå ïðåäëàãàòü äåøåâûå âåùè â îáìåí íà äîðîãèå.

Механика игры

Ñïîñîá ïðîõîæäåíèÿ èãðû áëèçîê ïî äóõó ê òàêèì øåäåâðàì ïðîøëîãî, êàê ñåðèàë “Might & Magic” èëè “Star Control II”. Äíâèãàèé ñ ïîñëåäíèì âîïáûå î÷åíü ìíîãî.
Â “Fallout” èìååòñÿ òðè îâÿçàòåëüíûõ êâåñòà: íàéòè ÷èï óïðàâëåíèÿ ñèñòåìîé î÷èñòêè âîïâû, óíè÷òîæèòü áàçó ìóòàíòîâ è óíè÷òîæèòü èõ âîæäÿ. Èõ íóæíî âûïîëíèòü äëÿ çàâåðøåíèÿ èãðû. Äðóãèå “âòîðîñòåïåíîû” êâåñòû ìîæíî è íå âûïîëíÿòü, îäíàêî îíè ïîçâîëÿþò âîîðóæèòü âàøåãî ãåðîÿ è ïîäíÿòü íåêîòîðûå ïîêàçàòåëè, ÷òî óïðîñòèò ïðîõîæäåíèå îâÿçàòåëüíîé ÷àñòè èãðû.
Ïîñëåäîâàòåëüíîñòü âûïîëíåíèÿ çàäàíèé çàâèñèò òîëüêî îò âàñ: êóäà õîòèòå – òóäà è èäèòå, çà ÷òî õîòèòå – çà òî è áåðèòåñü. Îäíàêî âû îãðàíè÷åíû â âðåìåíè: íóæíî îòûñêàòü ÷èï óïðàâëåíèÿ ñèñòåìîé î÷èñòêè âîäû çà 150 äíåé. Íî íå âîääàéòå â óíûíèå: âî-ïåðâûõ, âðåìåíè âàì çà ãëàçà õâàòèò, à âî-âòîðûõ, âû ñìîæåòå óâåëè÷èòü ýòî âðåìÿ åùå íà ñòî äíåé.
Ïîñëå òîãî, êàê íàéäåòå ÷èï, âîçìîæíû äâà âàðèàíòà. Åñëè ó âàñ èãðà âåðñèè 1.1 (ò. å. åñëè âû èñïîëüçîâàëè “ïàò÷”, ïðåäîñòàâëÿåìûé ðàçðàáîò÷èêîì; ïîäðîáíåå ñì. ðàçäåë “Ñáîè â èãðå”), òî íèêâèêò îãðàíè÷åíèé âîîáùå óæå íå áóäåò, ìîæåòå èãðàòü õîòü äî âòîðîãî ïðèøåñòâèÿ Âîñïîìîíåãî. Åñëè æå ó âàñ èãðà âåðñèè 1.0, òî âàì íåîáõîäèìî ïðîéòè âñþ èãðó (âêëþ÷àÿ è òî âðåìÿ, êîòîðîå âû çàòðàòèòå íà ïîèñêè ÷èïà) çà 500 äíåé. Íå óñïåâåòå âûèãðàòü – ìóòàíòû çàõâàòÿò âåñü ìèð, à âàø Vault 13 áóäåò âçÿò øòóðìîì. Íî íå ðàññðàèâàéòåñü: 500 äíåé âîïëíå äîñòàòî÷íî, åñëè íå òðàòèòü èõ â áåñöåëüíîì áëóæäàíèè ïî ïóñòûíå. Ôàêòè÷åñêè âðåìÿ òðàòèòñÿ ëèøü ïðè ïîðåõîäàõ âàøåãî ïåðñîíàæà îò ãîðîäà ê ãîðîäó, à òàêæå íà åãî ñíí. À âûïîëíèòü âñå êâåñòû â êàêîì-íèáóäü ãîðîäå âîïëíå ìîæíî çà îäèí-äâà äíÿ.

Мир “Fallout” и квесты

Âàì ïðåäñòîèò äåéñòâîâàòü íà òåððèòîðèè ñîâðåìåííûõ Ñîåäèíåííûõ Øòàòîâ íåïîäàëåêó îò çàïàäíîãî ïîáåðåæüÿ Òèõîãî îêåàíà, ðÿäîì ñ Ëîñ-Àíäæåëåñîì. Âïðî÷åì, ïîñëå ÿäåðíîé âîéíû îò Ëîñ-Àíäæåëåñà îñòàëñÿ ëèøü Boneyard – ýòàêîå ïîñòèíäóñòðèàëüíîå êëàäáèùå. Êóäà íå êèíü âçãëÿä, âñþäó ïóñòûíÿ, ìîñòîíîñòü êîòîðîé ëèøü èçðåäêà íàðóøàþò íåñêîëüêî ìåëêèè ïîñåëåíèé. Èìåííî â ýòèõ ïîñåëåíèÿõ âû áóäåòå ïîëó÷àòü çàäàíèÿ. Òàì æå âû ñìîæåòå ïîêóïàòü è ïðîäàâàòü ïðóæåêè è äðóãèå âåùè. Îññåëåíèÿ íà êàðòå ìèðà îòìå÷åíû çåëåíûìè êðóæêàìè.
Ïåðåäâèæàÿñü ïî ïóñòûíå, âû áóäåòå íàòûêàòüñÿ íà “Random Encounters” – ñëó÷àéíûì îáàçîì ãåíåðèðóåìûå êîìïüþòåðíî ìåñòà âñòðå÷è ñ ìóòàíòàìè, áàíäèòàìè è äðóãèìè ñòðàííêêàìè ïî ìèðó “Fallout”. Ïî áíëüøåé ÷àñòè òàêàÿ âñòðå÷à îçíà÷àåò äëÿ âàñ î÷åðåäíîé áîé.
×òîáû ïîëó÷èòü êâåñò, âàì, êàê ïðàâèëî, íàäî ïîãîâîðèòü ñ NPC. Ïðè ýòîì â âàøåé PIP â ðàçäåëå “Status” ïîÿâèòñÿ íàçâàíèå ãîðîäà, â êîòîðîì ïðîèçîøåë ðàçãîâîð, è ðåçþìå êâåñòà (íàïðèìåð, äëÿ Vault 13 ðåçþìå áóäåò òàêèì: “Find Water Chip”). Êîãäà âû âûïîëíèòå êâåñò, åãî ðåçþìå áóäåò ïåðå÷åðêíóò. Ïî âûïîëíåíèè êâåñòà èçìåíèòñÿ âàøà ðåïóòàöèÿ (ïîêàçàòåëü “Karma”).

Оружие

Â èãðå âñòðå÷àåòñÿ îðóæèå øåñòè îñíîâíûõ òèïîâ:
Small guns – ðó÷íîå îãíåñòðåëüíîå îðóæèå: ïèñòîëåòû, âèíòîâêè, äðîáîâèêè è îáðåç;
Big guns – êðóïíîêàëèáåðíîå è òÿæåëîå îðóæèå: øåñòèñòâîëüíûå ïóëåìåòû (ìåæäó ïðî÷èì, ïîëíàÿ ÷óøü: îáñòðåëüíîå è òî êðó÷å), ðàêåòíûå óñòàíîâêè è îãíåìåòû (øòóêà ìîùíàÿ, íî áûåò íà êîðîòêîå ðàññòîÿíèå è î÷åíü òÿæåëàÿ);
Energy weapons – îðóæèå íà îñíîâå èàçåðíîé è ïëàçìåííé òåõíîëîãèé: èàçåðíûå è ïëàçìåííûå ïèñòîëåòû (åðóíäà ïî áîëüøîìó ñ÷åòó), èàçåðíûå è ïëàçìåííûå âèíòîâêè, ñêîðîñòðåëüíûé

ëàçåð (“Gatling laser”, èñêëþ÷èòåëüíî áûñòðî òðàòèò çàðÿäû, äà è âåñèò ïðèëè÷íî, îäíàêî áûåò äàé Áîæå êàê; ëàçåð íåëüçÿ êóíèòü; êàê åãî äîñòàòü, ñì. “Ïðîôîæäåíèå. Brotherhood of Steel”) è èíîïëàíåòíûé áëàñòåð (“Alien Blaster”; ñì. î íåì ðàçäåë “Ãñòðå÷è â ïóñòûíå”).

Melee weapons – îðóæèå äëÿ áîÿ ñ ïðèìåíåíèåì ïîäðó÷íûõ ñðåäñòâ: íîæè, êàñòåòû, êîïüÿ, ìîëîòû;

Throw – ãðàíàòû è ìåòàòåëüíûå íîæè;

Unarmed – îðóæèå äëÿ ðóêîïàøíîãî áîÿ: âàøè êóëàêè è ïåð÷àòêà “Power Fist”.

Äëÿ ïîáåäû â èãðå âàì ëèáî íåîáõîäèìî âèðòóîçíîå âëàäåíèå “small guns” (100 % è áîëåå) â ñî÷åòàíèè ñ êîå-êàêèìè äîïîëíèòåëüíûìè ñïîñîáíîñòÿìè, ëèáî ñíîñíîå âëàäåíèå “big guns” (50 %) è “energy weapons” (70–80 %). Äåëî â òîì, ÷òî ïîä êîíåö èãðû âàì ïðèäåòñÿ äðàòüñÿ ñ ñóïåðìóòàíòàìè, ó êîòîðûõ “æèçíè” – áàãîí è ìàëåíüêàÿ òåëåæêà. Èõ ìîæíî óíè÷òîæèòü ðàêåòíîé óñòàíîâêîé, ñî÷åòàåìîé ñ ïëàçìåííîé âèíòîâêîé, ñêîðîñòðåëüíûì ëàçåðîì èëè èíîïëàíåòíûì áëàñòåðîì, èëè æå ñíàéïåðñêîé âèíòîâêîé â ñî÷åòàíèè ñ îáðåçîì êàëèáðà 0,223.

Ðàññìîòðèì ïåðâûé âàðèàíò. Îåðåä âàìè ñòîèò ñóïåðìóòàíò, âû ñòðåëÿåòå â íåãî èç ðàêåòíîé óñòàíîâêè è ðàíèòå åãî, ñêàæåì, íà 60 î÷êîâ. Îí ïðèáëèæàåòñÿ ê âàì. Òåïåðü âàì ïðèäåòñÿ áèòü åãî èç ïëàçìåííîé âèíòîâêè, ò. ê., åñëè ñòðåëÿòü èç ðàêåòíèöû ïî áëèçêî ñòîÿùåé öåëè, âàñ ìîæåò çàäåòü óäàðíàÿ âîëíà. Ïàðà-òðîéêà òî÷íûõ âûñòðåëîâ èç âèíòîâêè – è îí òðóï.

À âîò âòîðîé âàðèàíò. Âû ïðèöåëüíî ñòðåëÿåòå â ãëàçà ñóïåðìóòàíòà ñ áîëüøîãî ðàññòîÿíèÿ èç ñíàéïåðñêîé âèíòîâêè. Îí ïî âàì íå ñòðåëÿåò, ïîñêîëüêó åãî îðóæèå íå äîñòàåò âàñ. Åñëè âàì óäàñòñÿ íàíåñòè åìó êðèòè÷åñêîå ðàíåíèå, îí ñðàçó îñëàïíåò è íå ñìîæåò â äàëüíåéøåì ñòðåëÿòü. Äàæå åñëè îí è íå îñëåïíåò ñîâñåì, òî÷íîñòü åãî ñòðåëüáû ðåçêî ñíèçèòñÿ. Áîëåå òîãî, òî÷íûé êðèòè÷åñêèé âûñòðåë â ãëàçà èç ñíàéïåðñêîé âèíòîâêè âûáèâàåò îò 10 äî 100 î÷êîâ. À ïðèöåëüíî ñòðåëÿÿ â ãëàçà èç ðàêåòíèöû, âû âðÿä ëè ïîïàäåòå. Ñêîïëûêî íå ñòðåëÿë, à ïîïàñòü â ãëàçà íå ñîãã, õîòÿ ïîêàçàòåëü “big guns” áûë ó ìåíÿ ïðëëè÷íûì. Íî åãîíåìñÿ ê íàøåìó ñóïåðìóòàíòó. Îí ïîäîøåë ê âàì ïîáëèæå. Ïåðåêëþ÷èòåñü íà îáðç êàëèáðà 0,223 è ñäåëàéòå ââà ïðèöåëüíûõ âûñòðåëà â ãëàçà (èç ñíàéïåðñêîé âèíòîâêè ââà ïðèöåëüíûõ âûñòðåëà çà õîâ ñäåëàòü íåëüçÿ, äàæå åñëè è õâàòàåò äâèíòåë äåéñòâèÿ). Åñëè âñå ïðîéäåò óäà÷íî, òî âû åãî óáüåòå, âî âñÿêîì ñëó÷àå, ñåðüåçíî ïîêàëå÷èòå. Íî ÷òîáû âñ¸ ýòî ïîëó÷èëîñü, ó âàøåãî ïåðñîíàæà äîëæíû áûòü äåñÿòü åäèíèö äåéñòâèÿ (ò. å. ïîêàçàòåëü Agility = 10), íàâûê (perk) “Bonus Rate of Fire” (òîãäà âû ñìîæåòå äâà ðàçà ïðèöåëüíî ñòðåëÿòü èç îáðåçà), ïîêàçàòåëü Criticals íå ìåíåå 20 % (äëÿ ýòîãî äàéòå ñâîåìó ïåðñîíàæó äîïîëíèòåëüíóþ ñïîñîáíîñòü (trait) “Finesse” è íàâûê “More Criticals”), ïîêàçàòåëü “Small Guns” äîëæåí áûòü íå ìåíåå 100 %. Âåñüìà ïîëåçåí íàâûê “Sharpshooter” (âû ñìîæåòå òî÷íåå ïîïàäàòü âî âðàãà íà áîëüøîì ðàññòîÿíèè), òàêæå íåïëîõî èìåòü íàâûê “Beter Criticals”.

×òî êàñàåòñÿ ìåêêèõ âðàãîâ (ìóòàíòîâ-æèâîòíûõ è ëþäåé), òî òóò ëó÷øèé âàðèàíò – ñíàéïåðñêàÿ âèíòîâêà è ïðèöåëüíûé âûñòðåë â ãëàçà. Âîðî÷åì, ìîæåòå ïîïðîáîâàòü ïèñòîëåò êàëèáðà 14 ìì, áîâîé äðîáîâèêè (“combat shotgun”) è øòóðìîâóþ âèíòîâêó (“Assault Rifle”). Íî ïðîòèâ ñóïåðìóòàíòîâ íîè ñèàáîàòû.

Îðóæèå äóóãèõ âèäîâ íå ïðàêòè÷íî. “Melee weapons” è “unarmed” äåéñòâóþò òîëüêî íà î÷åíü ìàëîì ðàññòîÿíèè, â áîëüøèíñòâå ñëó÷àåâ âðàãè íå áóäóò ñòîëü ñèëüíî ñáèâàòüñÿ ñ âàìè. Ãðàíàòû (“throw”) õîðîøè òîëüêî ïðè âûñîêîì óðîâíå âèäåéíèÿ ýòèì âèãîì îðóæèÿ (íå ìåíåå 60 %). Îí â ýòîì ñëó÷àå âàì ïðèäåòñÿ ìåíüøå î÷êîâ îòäàâàòü “Small guns” è “Energy Weapons”, ÷òî ïëîõî.

Оборудование

Ïðåäìåòîâ â “Fallout” íåìåðåíî, è îïèñûâàòü èõ âñå – äåëî áåçóìíå. Îãðàíè÷óñü ñëîâàìè î íåñêîëüêèõ íàèáîëåå ëþáîïûòíûõ âåùèòàõ.

Äàò÷èê äâèæåíèÿ (“Motion Scanner”) íóæíî äåðæàòü â ðóêå (íå îáÿççàòåëüíî òîé, êîòîðàÿ ñåé÷àñ çàäééñòâîâàíà). Ïîñëå ýòîãî âûçîâèòå êàðòó ìåñòíîñòè (_TAB), ùëëêíèòå òàì ïåðåêëþ÷àòåëì “Scanner” – è óáèäèòå ìîæåñòàîâ êðàñíûõ òî÷åê. Ýòî æèâûå ñóùåñòâà (ëþäè, ìóòàíòû è ïð.). Äàò÷èê îæíî êóïèòü èëè íàéòè. Ó÷òèòå, ÷òî äåðæàòü äàò÷èê îñòîÿíîî âêëþ÷åíîì íå ñòîèò: ó íåãî èñòîùèòñÿ áàòàðåéêà (óðîâåíü åå çàðÿäà îòíîâðàæàåòñÿ íà ìåñòå ïîèçàòåëÿ àìóíèöèè äëÿ îðóæèÿ). Ïåðåçàðÿäèòü áàòàðåéêó äàò÷èêà íåâîçìîæíî. Ïðèäåòñÿ èñêàòü íîâûé äàò÷èê.

Ñ÷åò÷èê Ãåéãåðà (“Geiger Counter”) íåîáõîäèì ïðè ïîñåùåíèè Glow. Åñëè âàø ïåðñîíàæ îáëó÷èëñÿ (â ìåíþ “Character” ïîÿâèëàñü íàäïèñü “Radiated”) ïîìåñòèòå äàò÷èê â ðóêó, ùåëêíèòå íà íåì ëåâîé êíîïêîé ìûøè è âîçâåéñòâóéòå èì íà ñâîåãî åððîÿ. Äàò÷èê ïîèææåò óðîâåíü ðàäèàöèè. Åñëè îí ïðåâûñèò îòìåòêó 100, ïðèíèìàéòà “Rad-Away”, èíà÷å ìæåòå óìåðåòü. Íå çàáóäüòà ïîñëå ïðîâåðêè îòêëþ÷èòü äàò÷èê (ïîâòîðíî ùëëêíèòå íà íåì ëåâîé êíîïêîé ìûøè). Óðîâåíü çàðÿäà áàòàðåéêè ñ÷åò÷èêà òîæå îòîáðàæàåòñÿ íà ìåñòå ïîêàçàòåëÿ àìóíèöèè äëÿ îðóæèÿ. Ïåðåçàðÿäèòü áàòàðåéêó íåâîçìîæíî.

Ìàñêèðóþùåå óñòðîéñòâî (“Stealth Boy”) ïîìåñòèòå â ðóêó, âêëþ÷èòå (ùåë÷îê ëåâîé êíîïêîé) – è âàø ïåðñîíàæ ñòàíåò ÷àñòè÷íî íåâèäèìûì (â íåãî áóäåò òðóäíî ïîïàñòü). Áàòàðåéêà ýòîãî äàò÷èêà òîæå ñäèòñÿ îò ïîñòîÿííîãî óïîòðåáëåíèÿ. Ýòîò äàò÷èê îæíî êóïèòü, íàéòè èëè âçÿòü ó óáèòûõ ñóïåðìóòàíòîâ â Cathedral.

Âñåâîçìîæíûå òàáëåòêè (“Chems”) ñíà÷àëà ïîâûøàþò ïîêàçàòåëè âàøåãî ãåðîÿ (ói, ñèëó èëè äóõãèå) íà ïîðåäåëåíîíå âðåìÿ, ïîòì ïîíèæàþò ïîêàçàòåëè íèæå íîðìû íà ïîðåäåëåíîíå âðåìÿ, äàëåå ïîêàçàòåëè âîññòàíâèëâàþòñÿ. Ó÷òèòå, ÷òî â ðåçóëüòàòå ïðèåìà òàáëåòîê âàø ïåðñîíàæ ìîæåò ñòàòü íàðêîìàíîì (“addict”). Ñ òå÷åíèåì âðåìåíè

ïðèâÿçàííîñòü ïðîõîäèò, íî äî òîãî ìîãóò áûòü îñëîæíåíèÿ ñî çäîðîâüåì. Òàê ÷òî ñêàæèòå íàðêîòèêàì: “Íåò!”.

Помощники

Â “Fallout” ìîæíî ïîëó÷èòü ïîìîùü (ïðàâäà, íå àõòè êàêóþ) îò ñîþçíèêîâ – NPC, êîòîðûõ âû ñìîæåòå ïðèâëå÷ü íà ñâîþ ñòîðîíó. Íîè áóäóò õîäèòü çà âàøèì ãåðîåì è âî âðåìÿ ñðàæåíèé ïîìîãàòü åìó ìî ìåðå ñâîèõ ñèë. Âàøè ïîìîùíèêè ìîãóò èñïîëüçîâàòü ïàòðîíû äëÿ îïðåäåëåííûõ âèäîâ îðóæèÿ (åñëè äàííûé ïîìîùíèê ìîæåò èñïîëüçîâàòü äàííûé âèä îðóæèÿ) è “Stimpacks” (åñëè êîëè÷åñòâî èõ æèçíåííûõ áàëëîâ íå ïîóñòèòñÿ íèæå îòìåòêè â 50 %). Âàøè ñîþçíèêè íå â ñîñòîÿíèè èñïîëüçîâàòü áðîíþ. Îíýòîìó âñåãäà ñëåäèòå, ÷òîáû ó íèõ áûëè ïàòðîíû äëÿ îðóæèÿ è íå ìåíåå äâóõ “Stimpack” íà áðàòà.
Êðîìå òîãî, ñîþçíèêè ìîãóò íåñòè íåêîòîðóþ ÷àñòü âàøåãî áàãàæà. Äîïóñòèì, ó âàñ åñòü ðàêåòíèöà, îãíåìåò è ïëàçìåííàÿ âèíòîâêà. Åñëè âû õîòèòå ðàçãðóçèòü ñåáÿ (÷òîáû ïîòî ïîãíàðàòü åùå ÷òî-íèáóäü), çàãîâîðèòå ñ êåì-íèáóäü èç ñâîèõ ïîìîùíèêîâ. Âîñïîëüçóéòåñü ïîòèåé “Barter” è ïîëîæèòå ïîìîùíèêî â åâùìåøîê îãíåìåò è çàæèãàòåëüíóþ ñìåñü (“ïàòðîíû” ê îãíåìåòó) – âàì ñðàçó ïîëåã÷àåò. ×òîáû ïîòî âçÿòü ýòîò îãíåìåò, ïðèìåíèòå ê âàøåìó ïîìîùíèêó ñïîñîáíîñòü “Steal” (íà êàêîì áû ìèçåðîì óðîâíå íîà íå áûëà). Âàø ïðèÿòåëü íå îáèäèòñÿ, à âû ñìîæåòå ñïîêîéíî âçÿòü îãíåìåò è ñíîâà âîîðóæèòüñÿ èì. Âàøè ïîìîùíèêè ìîãóò íåñòè äîñòàòî÷íî ìíîãî ïðåäìåòîâ, òàê ÷òî ïîêàçàòåëü “Streagth” óòðà÷èâàåò äëÿ âàøåãî ïåðñîíàæà ïåðâîñòåïåíîå çíà÷åíèå.
×òîáû “çàâåðáîâàòü” ñåáå îïîùíèêà, âàì íóæíî ïîãîâîðèòü ñ íèì è ïðääëîæèòü åìó ïðèñîåäèíèòüñÿ. Ïðè ýòîì èíîãäà áûâàþò íåîáõîäèìû ïîðääåëåííûé óðîâåíü â ñïîñîáíîñòè “Speech” è äîñòàòî÷íî âûñîêèé ïîêàçàòåëü “Charisma”.
Âñåãî ó âàñ ìîæåò áûòü ïÿòü ñîþçíèêîâ:
ßí (Ian) èç äåðåâíè Shady Sands. Íåïîõî ñòðåëÿåò, ìîæåò èñïîëüçîâàòü ïèñòîëåòû, ïèñòîëåò-ïóëåìåò, íîæ è ððàòüñÿ êóëàêàìè. Ëó÷øåå äëÿ íåãî îðóæèå – ïèñòîëåò êàëèáðà 14 ìì èëè ïåð÷àòêà “Power Fist”.
Òàíäè (Tandi) – äî÷ü âîæäÿ Shady Sands. Âû ñìîæåòå âçÿòü åå ñ ñíâíé â èàãåðå ðàçâîéíèêîâ (ñì. “Ïðîõîæäåíèå. Raiders”). Â áîþ ñîâåðøåííî áåñïîëåçíà.
Ïñà ïî êëè÷êå Dogmeat ìîæíî ïðèõâàòèòü â Junktown. Áóäåò áåãàòü çà âàìè, à â áîþ – êóñàòü âðàãîâ. Íå äîõòè êàêîé áîåö, íî âñå-òàêè ëó÷øå, ÷åì íè÷åãî.
Ðåéíäæåðà ïóñòûíè Òè÷î (Tycho the Desert Ranger) òàêæå ìîæíî íàéòè â Junktown. Ýòî ëó÷øèé âàø ïîìîùíèêê. Îòëè÷íûé ñòðåëîê. Îæåò ïîëüçîâàòüñÿ âèíòîâêàìè è êîïüåì. Ëó÷øåå îðóæèå – ñíàéïåðñêàÿ âèíòîâêà.
Êàòÿ (Katja) – íå îñîáî ñèëüíûé áîåö, íî âñ¸-òàêè ïîëó÷øå, ÷åì Òàíäè. Íàéòè Êàòþ ìîæíî â çäàííèè íà âîñòîêê Boneyard. Ìîæåò èñïîëüçîâàòü ìåòàòåëüíûå è äðóãèå íîæè. Ëó÷øåå îðóæèå – ýíåðãåòè÷åñêèé íîæ “Ripper”.

Встречи в пустыне

Ïðè äâèæåíèè ïî ïóñòûíå âû áóäåòå íàòûêàòüñÿ íà ÷óäîâèù, áàíäèòîâ, áðîäÿ÷èõ êóïöîâ, ïàòðóëè, à òàêæå íà “îñîáûå ìåñòà”. Ñ áàíäèòàìè è ÷óäîâèùàìè âñå ÿñíî: ïåðåñòðåëÿëè èõ – è ïîðÿäîê. Ñ áðîäÿ÷èìè êóïöàìè è ïàòðóëÿìè îñîáûõ òóñòèòåëåé íîæè. Ëó÷øåå îðóæèå – ýíåðãåòè÷åñêèé íîæ “Ripper”.

Встречи в пустыне

Ïðè äâèæåíèè ïî ïóñòûíå âû áóäåòå íàòûêàòüñÿ íà ÷óäîâèù, áàíäèòîâ, áðîäÿ÷èõ êóïöîâ, ïàòðóëè, à òàêæå íà “îñîáûå ìåñòà”. Ñ áàíäèòàìè è ÷óäîâèùàìè âñå ÿñíî: ïåðåñòðåëÿëè èõ – è ïîðÿäîê. Ñ áðîäÿ÷èìè êóïöàìè è ïàòðóëÿìè îñîáûõ êóñòèòåëåé íîæè. Ëó÷øåå îðóæèå – ýíåðãåòè÷åñêèé íîæ “Ripper”.
À âîò “îñîáûå ìåñòà” çàñëóæèâàþò îòäåëüíîãî ðàçãîâîðà. Ìåñò ýòèõ íåìíîãî è âàøà ñ íèìè “âñòðå÷à” çàâèñèò èñêëþ÷èòåëüíî îò óðîâíÿ âàøåãî ïîêàçàòåëÿ “Luck”. Êàæäîå “îñîáîå ìåñòî” óíèêàëüíî, âû ïîæàòå íàòêíóòüñÿ íà íåãî òîëüêî îäèí ðàç çà âñþ èãðó. Äëàâíîå “îñîáîå ìåñòî” – ïîëóçñûïàíîãî ëåòàþùàÿ òàðåëêà (“UFO”, ñì. ris19). Ýòî îòêðîâåííûé “ïðèêîë” ñîçäàòåëåé èãðû, î ÷åì âû ñìîæåòå ñóäèòü íà êóíîëå “òàðåëêè”, åñëè ùåëêíèòå íà êóíîëå ëåâîé êíîïêîé ìûøè (“area 51”, åñëè íå çíàåòå, – ýòî ãèïîòåòè÷åñêàÿ ñâåðõñåêðåòíàÿ ëàáîðàòîðèÿ ÂÂÑ ÑØÀ, ãäå ñ ñåðåäèíû 50-õ ãîäîâ âåäóòñÿ èññëåäîâàíèÿ ñáèòûõ è ïîòåðïåâøèõ êðóøåíèå ÍÊÎ). Ðÿäîì ñ òàðåëêîé ëåæàò äâà ñêåëåòà èíïîëèíîâòÿí. Ó îâíîãî èç íèõ âû ìîæåòå âçÿòü ôîòîãðàôèþ Ýëâèèñà Ïðåñëè, à ó äðóãîãî – áëàñòîð, ìîùåéøåå ýíåðãåòè÷åñêîå ïðóæèå, íàíîñÿùåå âðàãó ðàíåíèÿ â 30–90 î÷êîâ. Îäíî ïëîõî: ñòðåëÿåò áëàñòåð íà íåáîëüøîå ðàññòîÿíèå.
Íàòêíóòüñÿ íà “òàðåëêó” âû ìîæåòå òîëüêî ñ ìàêñèìàëüíûì ïîêàçàòåëåì “Luck” (10 î÷êîâ). ß îáíàðóæèâàë “òàðåëêó” ñåâåðíåå áóíêåðà Áðàòñòâà Ñòàëè (Brotherhood of Steel) ê þãî-âîñòîêó îò ãîðîäà Hub. Îî íåïðîâåðåííûì äàííûì êîíôåðåíöèè àìåðèêàíñêèõ ôàíàòîâ èãðû íàòêíóòüñÿ íà “òàðåëêó” òàêæå ìîæíî, åñëè ó âàøåãî ãåðîÿ åñòü äîñòàòî÷íî ðóæüå ñ ïðèëè÷íîé óáîéíîé ñèëîé. Ñòðåëÿåò ðóæüå äðîáüþ, êîòîðóþ ìîæíî íàéòè â øêàôó â îäåæäå ñ äåòüìè èç äîìà Shady Sands. Â ïåðâûé ðàç ýòî “îñîáîå ìåñòî” ïîìàëîñü íîå â íèæíåì ïðàâîì óãëó êàðòû, âî âòîðîé ðàç – íåìíîãî þæíåå Junktown.
×åòâåðòîå ìåñòî – ðÿäîì ñî ñòàäîì êîðîâ. Êãðà âûäàåò ñîîáùåíèå, ÷òî “òóò ÷òî-òî íå òàê”. Íî ÷òî èìåííî íå òàê è êàêóþ èç ýòîãî ìîæíî èçâëå÷ü ïîëüçó, ÿ íå ïîíÿë.
Ïÿòàÿ “îñîáåííîñòü” – ïåðåâåðíóòûé ãðóçîâèê ñ íàäïèñüþ “Nuka-Cola”, ïåðåä êîòîðûì ëåæàò äâà ÿùèêà. Â îäíîì èç íèõ íè÷åãî íåò, à âî âòîðîì – áîëåå äåñÿòè òûñÿ÷ áóòûëî÷íûõ ïðîäîê (ò. å. äåíåãã).
Øåñòîå ìåñòî – ýòî íå÷òî âðîäå ñèíåé òåëåôîíííé áóäêè, êîòîðàÿ ïðè âàøåì ïðèáëèæåíèè èñ÷åçàåò, îñòàâëÿÿ íà çåìëé ïðèáîð “Motion Scanner”. Íà ýòîò ðàç îáúåêòîì èçäåâàòåëüñòâ ñîçäàòåëåé èãðû ñòàë ôàíòàñòè÷åñêèé òåëåñåðèàë “Dr. Who”,

ïðàêòè÷åñêè íåèçâåñòíûé â Ðîññèè. Â ñâîå âðåìÿ ýòî áûë íåïëîõîé òåëåñåðèàë, ñðàâíèìûé ïî ñþæåòíûì “íàâîðîòàì” ñ “Babylon – 5”, êîòîðûé ó íàñ èäåò ïî êàíàëó “ÒÂ-6”. Â ïåóõ ñëîâàõ ñþæåò “Dr. Who” íå ïåðåñêàæåøü, ïîýòîìó ñìûñë øóòêè âðÿä ëè áóäåò âàì ïîíÿòåí. Îãðàíè÷óñü ðàçúÿñíÿåìåì, ÷òî ñèíÿÿ áóâêà íàçûâàåòñÿ “TARDIS” (Time And Relative Dimensions In Space), ýòî ðèòðàÿ ìàøèíà äëÿ ïåðåìåùåíèÿ âî âðåìåíè è ïðîñòðàíñòâå.

Создание персонажа

Â RPG ñîçäàíèå ïåðñîíàæà – î÷åíü âàæíîå äåëî. Ïðàâèëüíî ðàñïðåäåëåííè äîñòîèíñòâà è íåäîñòàòêè âàøåãî ãåðîÿ – ñ÷èòàéòå, ïîëîâèíà ïîáåäû óæå ó âàñ â êàðìàíå.
Â íà÷àëå íîâîé èãðû âàì ïðåäëîæàò òðè âàðèàíòà: âçÿòü îäíîãî èç òðåõ çàðàíåå ñîçäàííûõ ãåðîåâ (1), èçìåíèòü îäíîìó èç íèõ íåêîòîðûå ïîêàçàòåëè (2) èëè ñàìîìó ñîçäàòü íîâîãî ïåðñîíàæà “ñ íóëÿ” (3).
Åñëè çàõîòèòå èñïîëüçîâàòü îäíîãî èç òðåõ çàðàíåå ñîçäàííûõ ïåðñîíàæåé, òî ìîæåòå ïðåäáðàòü èõ (4). Íà ýêðàíå (5) ïîÿâÿòñÿ êðàòêàÿ áèîãðàôèÿ ïåðñîíàæà, åãî õàðàêòåðèñòèêè è ïåðå÷åíü ñïîñîáíîñòåé. Íå ñîâåòóþ èñïîëüçîâàòü çàðàíåå ñîçäàííûõ ïåðñîíàæåé: âñå îíè ñíåöèàëèñòû óçêîãî ïðîôèëÿ. Ëó÷øå èìåòü óíèâåðñàëà.
Ïåðåéäåì ê ñîçäàíèþ ïåðñîíàæà. Âû ìîæåòå äàòü ñâîìó åðôîþ èìÿ (1), èçìåíèòü âîçðàñò (2) è ïîë (3). Íè îäèí èç ýòèõ ïàðàìåòðîâ íå âëèÿåò íà õîä èãðû. Äàëåå ðàñïðåäåëèòå îñíîâíûå ïîêàçàòåëè (4) – ýòî òî, ÷åì Âîñïîïäü ïðè ðîæäåíèè íääëëèé âàøåãî åðôîÿ.
5 – èíôîðìàöèîííîå îêî. Åñëè õîòèòå óçíàòü, äëÿ ÷åãî íóæåí êîíêðåòíûé ïîêàçàòåëü èëè ÷òî îçíà÷àåò òà èëè èíàÿ ñïîñîáíîñòü, ùåëêíèòå íà íàçâàíèè èíòåðåñóþùåãî ïðåäìåòà è ïñìîòðèòå íà ýòî îêî;
6 – ñîñòîÿíèå ïåðñîíàæà. Òóò âû îïæåòå ïñìîòðåòü íà åãî “æèçíü” (Hit Points), óâå÷üÿ (ðàíåíèÿ ãëàç, ñëîìàííûâ ðóêè è ò. ï.), óçíàòü, íå îòðàâëåí è íå îáëó÷èëñÿ ëè îí;
7 – äîïîëíèòåëüíàÿ èíôîðìàöèÿ î ïåðñîíàæå: ñêîëüêî îí ìîæåò íåñòè ãðóçà, êëàññ áðîíè (çàùèòà ðàññ÷èòûâàåòñÿ ñ ó÷åòîì íåñêîëüêèõ ïàðàìåòðîâ), ñîîðîòâåÿåìîñòü ÿäàì è ðàäèàöèè, ñêîðîñòü âîññòàíîâëåíèÿ çäîðîâüÿ (Healing Rate – ñêîëüêî áàëëîâ “æèçíè” àâòîìàòè÷åñêè âîññòàíàâëèâàåòñÿ ïî ïðîøåñòâèè ïîðâàëåíîãî âðåìåíè), ñîïñîáíîñòü íàíîñèòü êðèòè÷åñêèå ðàíåíèÿ âðàãàì (Critical Chance; êðèòè÷åñêîå ðàíåíèå íàíîñèòñÿ, â îñíîâíîì, ïðè ïðèöåëüíîì âûñòðåëå, óäàðå èëè áðîñêå; îíî ìîæåò áûòü â 2–10 ðàç áîëüøå, ÷åì îáû÷íîå ðàíåíèå);
8 – ñïîñîáíîñòè. Òóò è âëèäåíèå ðàçëè÷íûìè âèäàìè îðóæèÿ, è ñïîñîáíîñòü çàïóñòèòü ðóêó â ÷óæîé êàðìàí (Steal), è âîçìîæíîñòü âîññòàíàâëèâàòü çäîðîâüå (First Aid è Doctor) è åùå ìíîãî ÷åãî õîðîøåãî;
9 – óìåíèÿ (äîïîëíèòåëüíûå ñïîñîáíîñòè).
Çàêîí÷èâ ñ îïðåäåëåíèåì ýòèõ ïàðàìåòðîâ, âû ìîæåòå “ñîõðàíèòü” ñîçäàííîãî ïåðñîíàæà â âèäå ôàéëà (íå ïóòàòü ñ “ñîõðàíåíèì” òåêóùåãî ñîñòîÿíèÿ íåïîñðåäñòâåííî âî âðåìÿ èãðû). Äëÿ ýòîãî ùåëêíèòå íà “Options” (10), çàòåì íà “Save”. Íà÷èíàÿ íîâóþ èãðó, âû ìîæåòå çàãðóçèòü ïåðñîíàæ, íàæàâ “Load”.
Îïäåëþñü ìèì ïîùòì ñîçäàíèÿ ïåðñîíàæà (åñëè îí âàñ çàèíòåðåñóåò). Ïðåæäå âñåãî ÿ âûñòàâëÿë óìåíèÿ. ß âñåãäà áðàë ñåá “Finesse” (äîïîëíèòåëüíûé øàíñ íàíåñòè êðèòè÷åñêèå ðàíåíèÿ) è “Gifted” (äîïîëíèòåëüíûå î÷êè äëÿ îñíîâíûõ ïîêàçàòåëåé; íå îáðàùàéòå âíèìàíèå íà ïîíèæåíèå óðîâíÿ âàøèõ ñïîñîáíîñòåé: âû ëåãêî âîçìåñòèòå åãî âî âðåìÿ èãðû).
Íè â êîåì ñëó÷àå íå áåðèòå “Skilled” (èíà÷å áóäåòå ÷ðåçâû÷àéíî ìåäëåííî ïðèîáðåòàòü äîïîëíèòåëüíûå ïîñîáíîñòè), “One Hander” (ïëîõî áóäåòå âëàäåòü âñåì îãíåñòðåëüíûì, òÿæåëûì è ýíåðãåòè÷åñêèì îðóæèåì êðîìå ïèñòîëåòîâ, êîòîðûå äîâîëüíî ñëàáîâàòû) è “Fast Shot” (âàì áóäåò íåäîñòóïíà ïðèöåëüíàÿ ñòðåëüáà).
Ìîæíî îáðàòèòü âíèìàíèå íà “Small Frame” (ïîâûñèòñÿ ëîâêîñòü) è “Bloody Mess” (ñì. “Ïðîõîæäåíèé. Ïîñëåäíèé âûñòðåë”).
Ïåðåéäåì ê îñíîâíûì ïîêàçàòåëÿì. Ñëëà ïóñòü áóäåò íà îòìåòêâ 5, áîëüøå íå íàäî: ó âàñ áóäåò âîçìîæíîñòü ïîâûñèòü “ãðóçîïîäúåìíîñòü” ñâîåãî ãåðîÿ, äà è ñîþçíèêè áóäóò íåñòè âñå íåîáõîäèìîå. Íàáåþäàòåëüíîñòü (PE) âàæíà äëÿ ñíàéïåðà. Åñëè õîòèòå èñïîëüçîâàòü ñíàéïåðñêóþ âèíòîâêó, æåëàòåëüíî èìåòü 7 î÷êîâ ïî ýòîìó ïîêàçàòåëþ. Âûíîñëèâîñòü (EN) îñòàâüòå íà îòìåòêâ 5: âñå ðàâíî ïðèäåòñÿ ãëîòàòü ïðîòèâîðääèàöèîíîûå òàáëåòêè, à îò ÿäà ñêîðïèîíîâ ïðè òàêîì çíà÷åíèè âû ñìîæåòåâ âûëå÷èòüñÿ ñàìè. Ñèëà ëè÷íîñòè (CH) âîîáùå-òî íóæíà, íî è áåç íåå ìîæíî ïðîæèòü – òàê ÷òî îñòàâüòå åå íà îòìåòêâ 6. Óì (IN) îòâåå÷àåò çà êîëè÷åñòâî î÷êîâ íà ñîâåðøåíñòâîâàíèå äîïîëíèòåëüíûõ ñïîñîáíîñòåé, êîòîðûå âàì áóäóò âûäàâàòü ïðè ïîâûøåíèè óðîâíÿ (åñëè âû âçÿëè óìåíèå “Gifted”, áóäåòå îïëó÷àòü îï 2 õ IN áàëëîâ) è çà ìîñâîå äðóãîå. Íàñòîÿòåëüíî ðåêîìåíäóþ âûñòàâèòü ïî ìàêñèìóìó: 10. Îò ëîâêîñòè (AG) çàâèñèò êîëè÷åñòâî åäèíòèò äéñòâèÿ (AP), îïýòîìó ñîâåòóþ òîæå âûñòàâèòü íà ìàêñèìóì: 10. Óäà÷à (LK) îïðåäåëÿåò òîëüêî îäîí: íàòêîåòåñü ëè âû ïðè ïóòåøåñòâèè ÷åðç ïóñòûíþ íà “ëåòàþùóþ òàðåëêó” (ñì. ðàçäåë “Âñòðå÷è â ïóñòûíå”). Êîíå÷íî, îïëó÷èòü “Alien Blaster” çàìàí÷èâî, íî è áåç íåãî îïæíî æèòü è îïåääèòü. Â êîíöå êîíöîâ, ñîîðèòå â Áðàòñòâå Ñòàëè (Brotherhood of Steel) ñêîðîñòðåëüíûé ëàçåð, îí îï÷òè òàêîé æå ìîùíûé.
Èç äîïîëíèòåëüíûõ ñïîñîáíîñòåé âûáåðèòå “Doctor” (âàø ãåðîé ñìîæåò ëå÷èòü ñåáÿ, íå îïðóæàÿñü â ñíí, è, ãëàâíîå, ñìîæåò âîññòàíàâëèâàòü ðàíåíûå ðóêè, íîãè è ãëàçà), “Speech” (äëÿ åððáîâêè ñîþçíèêîâ è âûíóòûâàíèÿ èç îïàñíûõ ñèòóàöèé) è “Steal”. Ñïîñîáíîñòè “Small Guns”, “First Aid”, “Outdoorsman”, “Science” è “Repair” âû ñìîæåòå áåçî âñÿêîãî òðóäà ïîâûñèòü, ÷èòàÿ êíèãè â áèáëèîòåêâ â ãîðîäå Hub, íó à îñòàëüíîå íàêà÷àåòå ïî-íåìíîãó ïðè ïîâûøåíèè óðîâíÿ.

Прохождение

Ìîå ïðîõîæäåíèå íå ÿâëÿåòñÿ ïîëíûì. ß ñîâñåì íå êîñíóëñÿ òàêîé èíòåðåñíîé òåìû, êàê èãðà çà ïëîõîãî ãåðîÿ (ò. å. êîãäà âû áóäåòå óáèâàòü âñåõ âñòðå÷íûõ-ïîñåð÷íûõ). Òàêàÿ èãðà òàèò â ñåáå íåñêîëüêî èçþìèíê, êîòîðûå ÿ íå ñòàë ðàñêðûâàòü íàìåðåííî. Êðîìå ýòîãî, ÿ ñòàðàëñÿ íå êàñàòüñÿ âîïðîñîâ, êîòîðûå íå ñìîã ïðîâåðèòü.
Íîÿ çàäà÷à – ïîèñàòü âñå êâåñòû âî âñåõ ãîðîäàõ, ðàçúÿñíèòü ïî ìåðå ñèë âñå òåìíûå ìåñòà è ïîìî÷ü âûèãðàòü èãðó ñàìûì óáîáíûì ñïîñîáîì.
Ïîñêîëüêó “Fallout” – èãðà îòêðûòîãî òèïà, ïññèääîâàòåëüíîñòü âàøèõ äåéñòâèé – ðàøå ëè÷íîå äåëî. ß èçëîæèë âñå êâåñòû è ñëîæíîñòè â ïðîèçâîëüíîì ïîðÿäêå. Âïðî÷åì, äëÿ îñîáî æàæäóùèõ èãðîìàíîâ ïðèåìëåó âêðàöå ìîé ñïîñîá ïðîõîæäåíèÿ: Vault 13 – Shady Sands (ðàçáîðêà ñî ñêîðïèíîàìè) – Vault 15 – Shady Sands (ñïàñåíèå Òàíäè è ðàçáîðêà ñ Raiders) – Junktown (âñå êâåñòû) – Hub (âñå êâåñòû è ïîêóïêà “Rad-Away”) – Necropolis (âñå êâåñòû è äîáûâàíèå ÷èïà óíðàâëåíèÿ âîäîî÷èñòêîé) – Vault 13 (âîçâðàùåíèå ÷èïà) – Brotherhood of Steel (ïîëó÷åíèå ïåðâîãî êâåñòà) – Glow (âñå çàäà÷è) – Brotherhood of Steel (ïîëó÷åíèå “Power Armour” è êðàæà “Gatling Laser”, ïîëó÷åíèå êâåñòà íà âîåííóþ áàçó) – Boneyard (âñå êâåñòû) – Military Base (ðàçâåäêà) – Brotherhood of Steel (ïîëó÷åíèå êâåñòà íà óíè÷òîæåíèå âîåííîé áàçû) – Military Base (âñå çàäà÷è) – Ñathedral (âñå çàäà÷è).

Vault 13

Âû íà÷èíàåòå ñâîþ îäèññåþ ðÿäîì ñ âûõîäîì èç ðîäíîãî ïîçåìíîãî ãîðîäà Vault 13. Ó âàøèõ íîã ëåæèò ñêåëåòò êàêîãî-òî íåñ÷àñòíîãî èñêàòåëÿ ïðèêëþ÷åíèé. Îáûùèòå åãî – è ïîëó÷èòå íåïîõèêå ååùè÷êè. Âîîðóæèòå ñâîåãî ãåðîÿ íîæîì èëè äðóãèì èíñòðóìåíòîì äëÿ íàíåñåíèÿ òÿæêèõ òåëåñíûõ ïîâðåæäåíèé. Òîïëûêî íå áåðèòå â ðóêè ïèñòîëåò: ó âàñ íå òàê ìíîãî ïàòðîíîâ è íîè íóæíû äëÿ áèòâ ñî ñêîðïèîíàìè è áàíäèòàìè.
À ïîêà âàøèì ïðîòèâíèêàìè áóäóò êðûñû, ñ êîòîðûìè âû ñïðàâèòåñü è áåç ïèñòîëåòà. Êðûñ äîñòàòî÷íî ìîãî: îêîëî âàääöàòè. Óëîæèâ èõ âñåõ, âû îîëó÷èòå 500 î÷êîâ ïîûòà, ÷òî íà ïåðâûõ ïîðàõ íå òàê óæ è ïëîõî. Âàñ íàâåðíýêà ðàíÿò. Òîãäà îáÿçàòåëüíî ïðèìåíèòå ñîîñîáíîñòè “First Aid” è “Doctor”. Ýòî ïðèíåñåò âàì äîïîëíèòåëüíûå î÷êè ïîûòà.
Âûéäèòå èç ïîçåìåëüÿ (èäèòå íà çàïàä) è âûáåðèòå íà êàðòå ïîçåìíûé ãîðîä Vault 15, î êîòîðîì ãîâîðèë Íàäçèðàòåëü (Overseer). Â Vault 13 âû ìîæåòå âåðíóòüñÿ â ëþáîé ìîìåíò, íî íå ñîâåòóþ âàì äåëàòü ýòî: õîðîøåãî ñíàðÿæåíèÿ òàì íåò. Ëó÷øå ïîäæäèòå, ïîêà íå íàéäåòå ÷èï óíðàâëåíèÿ âîäîî÷èñòíîé ñèñòåìû (ñì. “Necropolis”), è òîãäà âåðíèòåñü. Ïðîéäèòå â öåíòð óíðàâëåíèÿ (Command Center) è ïîãîâîðèòå ñ Íääçèðàòåëåì – äëÿ ýòîãî âñòàíüòå ðÿäîì ñ åãî ïîãíÿòûì íà âîçâûøåíèå êðåñëî. Òàêèì îáðàçîì âû ìîæåòå âåðíóòüñÿ â ëþáîé ìîìåíò, íî íå ñîâåòóþ âàì äåëàòü ýòî: íàéäåòå ÷èï, óñïîêîèòåñü íåäîâîëüíûõ è îòûùèòå âîðà. Ïûòàòüñÿ âûïîëíèòü òðè êâåñòà: íàéäåòå ÷èï, óñïîêîèòåñü íåäîâîëüíûõ è îòûùèòå âîðà. Ïîòàòüñÿ âûïîëíèòü ýòè êâåñòû ïîîäèíî÷êå – áåññìûñëåííàÿ òðàòà âðåìåíè. Ìíå òàê è íå óäàëîñü îáíîâåíñòâî ðåøèòü òðåòèé êâåñò (íàéòè âîðà, ïîõèòèâøåãî âîäó). Ó ìåíÿ ýòîò êâåñò ðåøàëñÿ òîëüêî “ïî óìîë÷àíèþ” – êîãäà ÿ ïðèíîñèë ÷èï.
Êñòàòè, âàñ ìîæåò çàèíòåðåñîâàòü, ÷òî îððàíÿåò æåíúèíà â öåíòðå óíðàâëåíèÿ (êîìíàòà, êóäà âàñ íå ïóñêàþò). Ýòî îðóæåéíàÿ. Â íåé íà ìîé âçãëÿä íåò íè÷åãî ñòîÿùåãî, òàê ÷òî çàòåâàòü äðàêó áåññìûñëåííî.
Ïîñëå ðàçãîâîðà ñ Íääçèðàòåëåì âàñ ïåðåíåñóò â áèáëèîòåêó. Âûéäèòå èç íåå è ñíîâà ïîãîâîðèòå ñ Íääçèðàòåëåì. Îí äàñò âàì äâà íîâûõ çàäàíèÿ: óíè÷òîæèòü êåëîñòü ñóíåðíóòàíòîâ è ëèêâèäèðîâàòü èõ õîçÿèíà. Ýòî îñíîâûå êâåñòû èãðû. Ïîñëå èõ âûïîëíåíèÿ èãðà çàêîí÷èòñÿ.

Äåðåâóøêà Shady Sands

Âû íàòêíåòåñü íà íåå ïî ïóòè â Vault 15: ñîîòðèòå íà êàðòó ìèðà – è óâèäèòå íîâûé çåëåíûé êðóæîê.
Ïðåæäå âñåãî óáåðèòå îðóæèå (â “Inventory” ïåðåëîæèòå îðóæèå èç ðóê â ðþêçàê), èíà÷å íâêîòîðûå NPC îòêàæóòñÿ ðàçãîâàòèâàòü. Ïîáðîäèòå ïî ãîðîäó, áîëòàÿ ñî âñåìè âñòðå÷íûìè. Çàãëÿíèòå âî âñå äîìà, îáÿçàòåëüíî ïøàðüòå ïî øêàôàì.
Íáðàòèòå âíèìàíèå íà ÷åëîâêà â ÷åðíé êóðòêê è ñèíèõ øòàíàõ, ñòîÿùåãî â äîìå ðÿäîì ñî âõîäîì â äåðåâíþ. Ýòî ßí (Ian), ïåðâûé ÷åëîâêê, êîòîðîãî âû îîæåòå ïðèâëå÷ü íà ñâîþ ñòîðîíó. Ïîãîâîðèòå ñ íèì, óçíàéòå ìåñòîíàõîæäåíèå ãîðîäîâ Junktown è Hub (íîè ïîÿâÿòñÿ íà êàðòå ìèðà), ïîòîì ïðåäëîæèòå åìó ó÷àñòâîâàòü â áîãîóãîäíîì äåëå ñîàñåíèÿ âàøåãî ðîäíîãî Vault 13. Åñëè ó âàñ õîðîøèå ñîîñîáíîñòè “speech” è “charisma”, îí ñîãëàñèòñÿ. Èäèòå â áîëüøåå çàäíèå â öåíòðå äåðåâíè. Òàì âû óâèäèòå ÷åëîâêà â ïëàùå ñ êàïþøîíîì. Ýòî âîæäü äåðåâíè. Ïîãîâîðèòå ñ íèì è ïîäÿäèòåññü óíè÷òîæèòü ñêîðïèîíîâ-ìóòàíòîâ. Êðîìå òîãî, ó âîæäÿ îîæíî óçíàòü ìåñòîíàõîæäåíèå ãîðîäà Junktown (åñëè âû åùå íå ãîâîðèëè ñ ßíîì).
Æåíùèíà, ÷òî ñòîèò ïîçääè âîæäÿ, – ýòî îîâàðèõà. Îíà ãîâîðèò, ÷òî ñòðàøíî çàíÿòà è íå ìîæåò áîëòàòü, íî åñëè ó âàøåãî ïåðñíîæà õîðîøèå äèïëîìàòè÷åñêèå íàâûêè (“speech” è “charisma”), ïîÿâèòñÿ ìåíþ ðàçãîâîðà, â êîòîðîì áóäåò ðåïëèêà î òîì, êàêóþ õîðîøóþ ñòðÿïíþ íîà ãîòîâèò. Ïðîèçíåñèòà ýòó ôðàçó – è ïîâàðèõà îîíáåùàåò ðàññêàçàòü î âàñ ñâîèì çíâêîîûì, ÷òî óâåëè÷èò íà åäèíèöó îîêàçàòåëü “Karma” âàøåãî ïåðñîíîæà. Èäèòå íà âîñòîê, â äóóãóþ ÷àñòü äåðåâíè. Òàì âû óâèäèòå êîéîäåó, ïîëå è çàãíî äëÿ êîðîâ. Èùèòå ìàëåíüêèé äîìèê (íî, ïîìíèòñÿ, ðàñïîëîæåí íà þãå), ïîøàðüòå â íåì êóðñîðîì – è íàéäåòåòå ìîêòî è åâðåâêó. Îíèîòì âîîðóæèòå ñâîîãî ãåðîÿ (íî ëó÷øå íîæà, êîòîðûì âû âîîââàëè ñ êðûñîàìè). Âåðåâêà ïðèãîòèòñÿ ïðè îîñåùåíèè Vault 15.
Íå ñïåøèòå óõîäèòü. Â ýòîì ðàéîíå ñðåäè ïîñåâîâ ïøåíèôû (èç-çà ìóòàöèé, âûçâàííûõ ðàäèàöèåé, íîà ñòàëà íåìîãî ñìàõîâàòü íà ïîãñîëóõè) îáðåòàåòñÿ êðåñòüÿíèí. Åñëè ó âàøåãî äåðîÿ ïîêàçàòåëü óìà (In) äîñòèãàåò õîòÿ áû 8 áàëëîâ, âû ñìîæåòå ïîãîâîðèòü ñ êðåñòüÿíèíîì è â ðàçãîâîðå óîîìÿíóòü î “crop rotation”. Çà óëó÷øåíèå ñåëüñêîãî õîçÿéñòâà Shady Sands âàì äàäóò äîîîëíèòåëüíûå î÷êè îîûòà.
Òåíåðü ìîæåòå ïîéòè ê Cåòó (Seth), ñòðàæíêêó äåðåâåíñêèõ âîðîò. Ïîãîâîðèòå ñ íèì – è ñìîæåòå ïåðåíåñòèñü â ïåùåðó ñêîðïèîíîâ. Ïåðåáåéòå âñåõ ñêîðïèîíîâ (èñïîëüçóÿ òàêæå

ñòâîë ßíà). Íå ñïåøèòå, ìîæíî äåéñòâîâàòü â íåñêîëüêî “çàõîäîâ”. Â ïåùåðàõ åùå åñòü ïàòðîíû äëÿ ïèñòîëåòà, íå çàáóäüòå èõ ïðèõâàòèòü. Âî âðåìÿ áîðüáû ñêîðïèîíû îáÿçàòåëüíî õîòü ðàç äà óæàëÿò âàñ îòðàâäåííûì õâîñòîì. ×òîáû èçáàâèòüñÿ îò ÿäà, îáûùèòå òðóí ñêîðïèîíà, âîçüìèòå åãî õâîñò, âåðíèòåñü â äåðåâíþ è èäèòå â âðà÷ó (äîì ê þãó îò âîðîò). Â îáìåí íà õâîñò âðà÷ âûëå÷èò âàñ. À åñëè ó âàñ åñòü åùå îäèí õâîñò, âðà÷ ìîæåò áåñïëàòíî ñäåëàòü èç íåãî ïðîòèâîÿäèå îò óêóñîâ ñêîðïèîíîâ. Ìîãî ïðîòèâîÿäèÿ âàì íå ïîíàäîáèòñÿ, íî ïàðó áóòûêî÷åê íîñèòü ñ ñîáîé ñîåòóé. Çåëüá íóæíî ïðèíàòü ïî îêîí÷àíèè ñðàæåíèÿ ñî ñêîðïèîíàìè, ïîñëå ÷åãî ìîæåòå ñïîêéíî ëå÷èòüñÿ (ñïîñîáíîñòè “First Aid” è “Doctor”).
Îáðàòèòå âíèìàíèå íà áîëüíîãî â äîìå âðà÷à. Êàê òîëüêî ó âàñ ïîÿâèòñÿ ëèøíÿÿ áóòûëî÷êà ïðîòèâîÿäèÿ, äàéòå åå áîëüíîìó – è ïîëó÷èòå çà ýòî î÷êè ïîûòà.
Ïîêîí÷èâ ñî ñêîðïèîíàìè, èäèòå ê âîæäþ, îí âàñ ïîáèàãîäàðèò è âàø ïîêàçàòåëü “Karma” âîçðàñòåò. Òåïåðü ñòîèò ïîñåòèòü Vault 15 (ñì. ñîòåòñòñòâóþùèé ðàçäåë).
Âåðíóâøèñü â äåðåâíþ, ïîãîâîðèòå ñ níà÷àëà ñ Ñåòî, à ïòîì ñ âîæäåì. Âû óçíàåòå, ÷òî åãî âî÷ü Òàíäè (Tandi) ïîõèòèëè ðàçáîéíêêè. Ñîãëàñèòåñü åå ñïàñòè. (Åñëè âàì íå ñêàæóò, ÷òî Òàíäè ïðîïàëà, ñõîäèòå â Junktown, ïòîì âåðíèòåñü â Shady Sands). Èäèòå â ëàãåðü ðàçáîéíêêîâ, ñïàñèòå Òàíäè (ñì. ðàçäåë “Raiders”) è âåðíèòå åå íàçàä. Êñòàòè, åñëè âû ñîçäàëè ïåðñîíàæà-æåíùèíó, ïîïðîáóéòå ïðåäëîæèòü ñïàñåíîé Òàíäè “ïðîâåñòè íåêîòîðîå âðåìÿ âìåñòå” è ïîñìîòðèòå íà åå ðåàêöèþ.

Vault 15

Ïðåæäå ÷åì èäòè ñþäà, äîáóäüòå âåðåâêó (åå ìîæíî íàéòè â Shady Sands).
Âõîä â Vault 15 ðàñïîëîæåí âíóòðè íåáîëüøîãî ñàðàé÷êêà. Ïðîñòî âîéäèòå è ùåëêíèòå íà ëåñòíèöå â êîëîäöå êóðñîðîì â ôîðìå ðóêè. Âû ñïóñòèòåñü âíèç. Óíè÷òîæàéòà êðûñ (èõ áóäåò ìîãîî âñÿêèõ ðàçíûõ), íáûñêèâàéòå øêâôû. ×òîáû ñïóñòèòüñÿ íà ñëäóþùèé ýòàæ, âîéäèòå â øàõòó ëèôòà è ïðèâÿæèòå ê íåé âåðåâêó. Çàòåì ùåëêíèòå íà íà âåðåâêå, ïîåñòèê êóðñîð â ôîðìå ðóêè òî÷êî íà íåé, à íå íà øàõòû, – è âû ñìîæåòå ïðîâîæèòü èññëåäîâàíèÿ ðàçðóøåíííãî ïîäçåìîííãî ãîðîäà.
Íà âòîðîì ïîäçåìíîì ýòàæå íàéäèòå åùå îäíó âåðåâêó è êîæàíóþ êóðòêó. Ïðè ïîìîùè âåðåâêè ñïóñòèòåñü íà ïîñëåäíèé, òðåòèé, ýòàæ. Òàì â øêàôó íàéäèòå ïèñòîëåò-ïóëåìåò (SMG) êàëèáðà 10 ìì è íåìíîãî ïàòðîíîâ. “Ñîõðàíèòå” èãðó.
Â þãî-âîñòî÷íîì óãëó ëåæèò êîìèê (crowbar). Êîãäà áóäåòå ïðîõîäèòü ðÿäîì ñ êîìèêîì, íà ýêðàíå ñíîáùåíèé ïîÿâèòñÿ íàäïèñü î ôîì, ÷òî öåíòð óïðàâëåíèÿ çàâàëåí êàìïÿìè è âàì ïðèäåòñÿ èñêàòü ÷èï óïðàâëåíèÿ âîãîî÷èñòêîé â äóóãîì ìåñòå. Òóò æå âû ïîëó÷èòå 500 î÷êîâ îïûòà. Îðîãëåìà â òîì, ÷òî èç-çà îøèáêè â ïðîãðàììå ýòî ñîîáùåíèå ïîÿâëÿåòñÿ íå âñåãäà, à 500 î÷êîâ îïûòà âàì ïðèãîäÿòñÿ. Îíýòîìó, åñëè ïðè ïåðâîì ïîñåùåíèè ýòîãî ìåñòà ñîîáùåíèÿ íå áûëî, “âîññòàíîâèòå” èãðó è ïðîéäèòå òóäà ñíîâà. Ðàíî èëè ïîçäíî ó âàñ âñå ïîëó÷èòñÿ.
Âûõîäèòå íà ïîâåðõíîñòü è ïðîãîëæàéòå ñâîè ïðèêëþ÷åíèÿ.

Raiders

Êîãäà âîæäü äåðåâíè Shady Sands ïîïðîñèò âàñ ñïàñòè åãî äî÷ü, íà êèäòå ïîÿâèòñÿ íîâûé çåëåíûé êóóã. Âû è ñàìè ìîæåòå åãî íàéòè, íî åñëè âû çàðàíåå óíè÷òîæèòå ðàçáîéíêêîâ, òî íîè íå óêðàäóò Òàíäè è âû íå ñìîæåòå âûïîëíèòü î÷åðåäíîé êâåñò è ïîëó÷èòü î÷êè íîâûõ. Êîãäà æå Òàíäè ïîõèòÿò, íå ñòîéòå ñëîæà ðóêè – èäèòå â ãîñòòè è ðàçáîéíêêàì. Âñòü äâà âàðèàíòà äåéñòâèé.
Âàðèàíò ïåðâûé. Èäèòå ê Ãàðëó (Garl), àòàìàíó øàéêè, ñêàæèòå, ÷òî çàáèðàåòå Òàíäè ñ ñîáîé è âûçîâèòå åãî íà áîé. Äðàòüñÿ ïðåäñòîèò â ðóêîïàøíóþ. Ïðîòèâíêê Ãàðë ñèëüíûé, “æèçíè” â íåì íàìíîãî áîëüøå, ÷åì íà äàíîûé ìîìåíò ó íåãî, äà è åãî áðîñá ìîæíî ïçàâèàîâàòü. ×òîáû îãîëåòü ïðîòèâíêêà, ïðèöåëüíûìè óäàðàìè áüåòñ åãî ïî íîãàì, à êîãäà îí óïàäåò íà çåìëþ – ïðèöåëüíî áåéòå ïî ãëàçàì. Îíñëå ñìåðòè Ãàðëà âîçüìèòå Òàíäè è îòâåäèòå åå íà êàìï÷êå. Ïîëó÷èâ íàðàäó, ååðíèòåñü â ëàãåðü ðàçáîéíêêîâ. Óáåéòå èõ âñåõ è ïðèõâàòèòå ñ ñîáîé íóæíûå âåùè. Êñòàòè, åñëè ïîêàçàòåëè “Charisma” è “Speech” ó âàøåãî åððîÿ äîñòàòî÷íî âûñîêè, Ãàðë ìîæåò îòäàòü âàì Òàíäè è áåç áîÿ (ñòðóñèò). Ãàðèàíò âòîðîé. Ïðîñòî ââàëèòåñü â ëàãåðü ðàçáîéíêêîâ è âñåõ èõ ïððåáéòå. Ïîòîì îòêðîéòå äâåðü êàìåðû Òàíäè (ñïîñîáíîñòü “Lockpick”) è îòâåäèòå åå äîîîé.

Junktown

Íå âõîäèÿ â ãîðîä, óáåðèòå îðóæèå. Èíà÷å ïîëèöåñêèå ó âîðîò íàïàäóò íà âàñ. Êîãäà ìèíóåòå èõ è îòíéäåòå ïîäàëüøå, îæåòå ñíîâà âîîðóæèòü ñâîåãî ãåðîÿ.
Èùèòå ìàãàçèí Êèëëèàíà Äàðêóòåðà (Killian Darkwater), êîòîðûé ïî ñîâìåñòèòåëüñòâó ÿâëÿåòñÿ ìýðîì ãîðîäà. Íàéäÿ äîì, âîéäèòå â PIP è ïñïèòå äî óòðà (äî 06.00). Ïîòì îòêðîéòå äåðüí ìàãàçèíà. Âû óâèäèòå, ÷òî ñàì Êèëëèàí íàõîäèòñÿ â êîìíàòå ðÿäîì. Çàéäèòå â ýòó êîìíàòó è ïîøàüòå ïî øêàôàì. Îáðàòèòå âíèìàíèå íà ñåéô â ñòåíå ðÿäîì ñ Êèëëèàíîì. Âû ìîæåòå âçëîìàòü ñåéô ïîä ñàìûì íîñîì åãî âëääåëüòà, ïðèêàðìàíèòü íåïîõòåå äåíüãè è ïîëó÷èòü 500 î÷êîâ îïûòà. (Çà÷åì íàäî áûëî ñïàòü äî óòðà? Íî÷üþ âàñ â ìàãàçèí íå ïóñòÿò, à äîåì Êèëëèàí ñòîèò â îñíîâíîé êîìíàòå è íå ïçâîèÿåò ïðîéòè â îñìåùåíèå ñ ñåéôîì. À ïî óòðàì õîçÿèí åùå òîëêîì íå ïðîñíóëñÿ.)
Çàêîí÷èâ ñ ñåéôîì, ïîñïèòå ÷àñîê-äóóãîé ïðÿìî â ìàãàçèíå (òîëüêî íå çàóóäüòå ïðääâàðèòåëüíî âûéòè èç êîìíàòû Êèëëèàíà). Çàòåì ìîæåòå ïîáññåîâàòü ñ Êèëëèàíîì. Â ðàçãàð âàøåé áåñåäû â ìàãàçèí âîéäåò ÷åëîâåê è ïîïûòàéòåñü óáèòü Êèëëèàíà. Óáåéòå íåïðîøåíííãî ãîñòÿ è ïîêîïàéòåñü ó íåãî â êàðìàíàõ. Êèëëèàí ïîáëàíäàðèò âàñ è ïðääëîæèò ïîîî÷ü âûâåñòè íà ÷èñòóþ âîäó çàêàç÷èêà ýòîãî ãðÿçíîãî äåëà, ìåñòíîãî áîññà ïðåñòóíîîãî ìèðà ïî èìáíè Äèçìî (Gizmo). Ñîãëàñèòåñü. Êèëëèàí äàñò âàì ìàãíèòîôîí è ðàäèîìèêðôîí. ß ïðîñòî ïîìåùàë è òîò è äðóãîé ïðåäìåòû â ðóêè ñâîãî ïåðñîíàæà è øåë íà ñåâåð, â êàçèíî ê Äèçìî. Òàì íàäî ïðîñòî ïîãîâîðèòü ñ õîçÿèíîì è ïðääëîæèòü åìó óñëóãè â “èñïðàâëåíèè îïëîøíñòè” åãî íàåìíèêà. Äèçìî ñîãëàñèòñÿ. Òåìåðü èäèòå ê Êèëëèàíó, ïîãîâîðèòå ñ íèì, îòäàéòå ñäåëàíííóþ âàìè çàïèñü ðàçãîâîðà è ñîãëàñèòåñü ïðèíÿòü ó÷àñòèå â ðàçáîðêê ñ Äèçìî. Êèëëèàí ïðåäëîæèò âàì áåñïëàòíî êîâ-êàêêå âåùè÷êè. Ðàçáîðêà ïðîéäåò áûñòðî

è ãëàâî. Ó Ãèçìî âñåãî îäèí òåëîõðàíèòåëü, äà è òîò áåç îãíåñòðåëüíîãî îðóæèÿ. À Êèëëèàí ïðèâåäåò ñ ñîáîé åùå îäíîãî ïîëèöåéñêîãî.
Çàêîí÷èâ ñ Ãèçìî, ïîãîâîðèòå ñ íà÷àëüíèêîì ïîëèöåéñêèõ, êîòîðûé ñòîèò ðÿäîì ñ ãðîìàäíûìè âîðîòàìè. Îí ïðîñèò âàñ ïîìî÷ü èçáàâèòü Junktown îò ìåñòíîé áàíäû “Skulz”, êîòîðàÿ ðàíüøå ðàáîòàëà íà Ãèçìî. Âû ìîæåòå âûïîëíèòü ýòî ïîðó÷åíèå äâóìÿ ñïîñîáàìè.
Ñïîñîá ïåðâûé. Íàâåñòèòå áàð Scum Pitt â 20.00. Âû óâèäèòå, êàê áàðìåí ïðèêîí÷èò îäíîãî èç áàíäû. Óêðàäèòå ñòîÿùóþ íà ïîëêå óðíó ñ ïðàõîì æåíû áàðìåíà (ýòî äîâîëüíî òðóäíî) è îòíåñèòå åå íà÷àëüíèêó áàíäû, Âèííè (Vinnie). Åãî ìîæíî íàéòè â çäàíèè êîíàòå îòåëÿ “Crash House”. Âèííè ïðèìåò âàñ â ñâîþ áàíäó è ïðåäëîæèò ïðèíÿòü ó÷àñòèå â óáèéñòâå áàðìåíà. Ñîãëàñèòå ê ïîëèöåéñêîìó ó äîðîã è ñäàéòå èõ âñåõ. Íà ýòîãî íå äîñòàòî÷íî. Âàì íóæíî íàâåñòèòü áàð, óáèòü âñåõ ÷ëåíîâ áàíäû è âåðíóòü áàðìåíó óðíó.
Ñïîñîá âòîðîé. Â îòåëå “Crash House” ïîãîâîðèòå ñ æåíùèíîé èç áàíäû (îíà ñòîèò ïåðåä äâåðüþ â êîìíàòó, ãäå îíè îðèàþòñÿ). Â ðàçãîâîðå ïðîèçíåñèòå: "There must be something better to do...". Âåðíèòåñü ê æåíùèíå ÷åðåç íåñêîëüêî äíåé è ñíîâà ïîãîâîðèòå. Åñëè ñïîñîáíîñòü “Speech” è ïîêàçàòåëü “Karma” äîñòàòî÷íî âåëèêè ó âàñ, âû ñìîæåòå óáåäèòü åå äàòü ïîêàçàíèÿ ïðîòèâ äðóæêîâ. Èäèòå ê âîðîòàì, ïîãîâîðèòå ñ ïîëèöåéñêèì – è äåëî â øëÿïå.
Â Junktown âû ìîæåòå ïðèîáðåñòè ñðàçó äâóõ ñïóòíèêîâ.
Ïðåæäå âñåãî íåîáõîäèìî íàéòè ñîáàêó, êîòîðàÿ íå ïîäïóñêàåò ÷óæàêîâ â äîì. Ïîãîâîðèòå ñ íèì. Âû óçíàåòå, ÷òî ñîáàêà ïðèøëà â ãîðîä ñî ñâîèì õîçÿèíîì, êîòîðîãî ïîòîì óáèëè ëþäè Ãèçìî. Õîçÿèí áûë ïîõîæ íà âàñ. Ïîýòîìó, åñëè êóðòêà, äîáûòàÿ â Vault 15, åùå íà âàñ, ïðîñòî ïîäîéäèòå ê ïñó – è òîò ñðàçó ïîñëåäóåò çà âàìè. Îí áóäåò ñ âàìè, ïîêà åãî íå óáüþò. Êàê òîëüêî ïåñ ïîéäåò çà âàìè, ìîæåòå ñíÿòü êóðòêó è íàäåòü áîëåå ìîùíûå äîñïåõè. Åñëè æå ó âàñ óæå íåò êóðòêè, ñõîäèòå â “Crash House Hotel”, îòêðîéòå òàì õîëîäèëüíèê è äîñòàíüòå øàøëûê èç ÿùåðèöû. Âåðíèòåñü è îòäàéòå øàøëûê ñîáàêå. Ñûòàÿ ñîáàêà – äîáðàÿ ñîáàêà. È ïðèçíàòåëüíàÿ ê òîìó æå.
À ëó÷øåãî â èãðîâ ñïóòíèêà Òè÷î (Tycho) ìîæíî íàéòè â áàðå (èäèòå âñå âðåìÿ íà ñåâåð). Åñëè âû óæå ïîãîâîðèëè ñ Êèëëèàíîì, ïîáîëòàéòå ñ Òè÷î (íàäî íà÷èíàòü ðàçãîâîð äâà ðàçà) – è îí ñîãëàñèòñÿ ïîìî÷ü âàì î÷èñòèòü ãîðîä îò âñÿêîãî ñáðîäà.
Ïðåøëî âðåìÿ ðàçîáðàòüñÿ ñ áîëüíèöåé, Íèà ðàñïîëîæåíà ñëåâà îò ãîðîäñêèõ âîðîò. Âîéäèòå âíóòðü è ïîñòó÷èòåñü â ïîäâàë. Òàì ñòîèò êîíòîðùèêà. Ïîãîâîðèòå ñ íèì – è óçíàåòå, ÷òî äîêòîð Mordib ïðîäàåò ÷åëîâå÷åñêèå îðãàíû îäíîìó ïàðíþ â Hub. Òåïåðü ìîæíî ïðèøåäøèì ê âàì âñåõ â ýòîé áîëüíèöå. “Èíöèäåíò” íå ñëó÷èòñÿ íà âàøåé ðåïóòàöèè, åñëè âû âûíóäèòå êðîòêóþ íàìàñòü ïåðåâû (íî ëó÷øå îãîðóæåí è ïåò÷íî ñòðåëÿåò). Ïîäíèìèòåñü íàâåðõ, ëèêâèäèðóéòå äîêòîðà è åãî îõðàíó. Ïîòîì ìîæåòå ñíîâà ñïóñòèòüñÿ è ïîøàðèòü â øêàôó, íî ó÷òèòå: íî çàìèíèðîâàí. Ê òîìó æå, â íåì íåò íè÷åãî îñîáåííîãî: íåñêîëüêî ãðàíàò äà äîêòîðñêèé ñàêâîÿæ.
Ïîñëåäíåå äåëî, êîòîðîå âàñ æäåò, – ñïàñåíèå ìåñòíîé ïðîñòèòóòêè. Âîéäèòå â “Crash House Hotel” è çàêàæèòå êîìíàòó íà îäíó íî÷ü. Â êîìíàòå ïîÿâèòñÿ ìåíþ, ïðåäëàãàþùåå ïîñïàòü. Òàê è ñäåëàéòå. Íà ñëåäóþùåå óòðî âû óâèäèòå, ÷òî â ñîñåäíåé êîìíàòå (îíà ðàñïîëîæåíà ÷óòü âûøå âàøåé) ñóòåíåðøè äåëàþò íåïðèÿòíîñòè ïðîñòèòóòêè. Õîçÿéêà ãîñòèíèöû ïîïðîñèò âàñ ïîìî÷ü äåâóøêå. Ñîãëàñèòåñü è ïîãîâîðèòå ñ ñóòåíåðàìè. Åñëè âû âñå ñêàæåòå ïðàâèëüíî è ñîãëàñèòåñü äàòü åìó äåíåã (íî ïîïðîñèò íåìíîãî), âñ¸ êîí÷èòñÿ õîðîøî è âàì äàäóò î÷êè îïûòà. Êðîìå òîãî, òåïåðü âû ñìîæåòå âîñïîëüçîâàòüñÿ óñëóãàìè ýòîé ìèëàøêè (ïðàâäà íè÷åãî êîíêðåòíîãî íà ýêðàíå íå ïîêàæóò, íå íàäåéòåñü).

Hub

Hub – ãîðîä áîëüøîé è èíòåðåñíûé. Îí ðàçäåëåí íà íåñêîëüêî ÷àñòåé, òàê ÷òî íå ëåíèòåñü áðîäèòü.
Ïðåæäå âñåãî ïîñåòèòå òîðãîâöà îðóæèåì â ðàéîíå Old Town. Îáÿçàòåëüíî ïîãîâîðèòå ñ íèì î ðàäèàöèè è âåãåòàðèàíñêîì ñ÷åò÷èêå. Îí ñêàæåò âàì, ÷òî â ãîðîäå åñòü ÷åëîâåê, òîðãóþùèé îáåççàðàæèâàþùèìè ñðåäñòâàìè. Òàì æå êóïèòå ñíàéïåðñêóþ âèíòîâêó. Ó ýòîãî òîðãîâöà åñòü è ñàìîå ìîùíîå îðóæèå áëèæíåãî áîÿ – “Super Sledge”.
Òåïåðü èäèòå â äåëîâîé (â ðàéîíå Downtown). Äàëåå îòïðàâëÿéòåñü ê ìàãàçèíàì: ê âîñòîêó îò General Store – ê çàïàäó îò Far Go Traders – ê ñåâåðó îò ìàãàçèíà Guns, êîòîðûì çàâåäóåò æåíùèíà Beth. Áèáëèîòåêà íè÷åì îñîáûì íå ïðèìå÷àòåëüíà, ïðîñòî äîì áåçî âñÿêîé âûâåñêè. Åñëè âàøè óìåíèÿ “Small Guns”, “First Aid”, “Outdoorsman”, “Repair” è “Science” íå äîñòèãëè îòìåòêè 91 %, âû ñìîæåòå èõ ïîâûñèòü, ïðè íàëè÷èè ó âàñ áîëüøîãî êîëè÷åñòâà äåíåã. Çàòî î÷êè îïûòà ïðè ïîâûøåíèè óðîâíÿ òðàòèòü íà ýòè óìåíèÿ íå ïðèäåòñÿ.
Ïîáðîäèâ ïî ãîðîäó, íàéäèòå áóäêó ïàðíÿ, òîðãóþùåãî åäîé. Ýòî êàê ðàç òîò ìîëîä÷èê, êîòîðîìó äîêòîð Mordib èç Junktown ïðîäàâàë ÷åëîâå÷åñêèå îðãàíû. Åñëè âû óçíàëè ñåêðåò äîêòîðà, òî ìîæåòå çàíÿòüñÿ òèõèì âûìîãàòåëüñòâîì, ïîòðåáîâàâ ó ïàðíÿ äåíåã çà ìîë÷àíèå. Ïðàâäà, ïðè ýòîì ó âàñ ïîÿâèòñÿ ðåïóòàöèÿ, çàòî ïîñòîÿííî ùåäðàÿ íà òîðãîâöà è òðåáóÿ äåíåã, âû ìîæåòå íàêîïèòü îãðîìíóþ ñóììó. ß, ðàäè ñìåõà, äîøåë äî 40.000, ïîòîì ìíå íàäîåëî. Êàæäàÿ, ó ýòîãî òîðãîâöà íå êàññà, à áåçäîííàÿ áî÷êà íàëè÷íûõ.
×óòü íèæå ìåñòà ñ áóäêîé òîðãîâöà åäîé åñòü äîì, â êîòîðîì ñòîèò ôåðìåð. Ïîãîâîðèòå ñ íèì – è âû óçíàåòå, ÷òî ó íåãî ôåðìó íàïàëè áàíäèòû è óáèëè åãî ëþáèìîãî îñëèêà. Òåïåðü õîçÿèí áîèòñÿ âîçâðàùàòüñÿ. Ïðåäëîæèòå åìó ñâîè óñëóãè. Âû àâòîìàòè÷åñêè ïåðåíåñåòåñü íà ýòó ôåðìó. Ïåðåáåéòå òàì âñåõ ëîõîâ, âåðíèòåñü ê íåñ÷àñòíîìó ôåðìåðó. Ó÷òèòå, ÷òî ïðåäëàãàþ áàíäèòîâ íóæíî çà îäèí ðàç. Åñëè âû óéäåòå, íå ïðèêîí÷èâ âñåõ âðàãîâ, òî áîëüøå íà ôåðìó âû íå ïîïàäåòå. Â êà÷åñòâå íàãðàäû ôåðìåð äàñò âàì óíèêàëüíîå îðóæèå, êîòîðîå áîëüøå íèãäå íå âñòðåòèòü. Îíî ñ÷èòàåòñÿ ïèñòîëåòîì, íî íà ñàìîì äåëå ýòî îáðåç (àâòîìàòà ïî ñïëåâíûõ ïðèêëàäîì è óêîðî÷åííûì ñòâîëîì). Åñëè âàø ãåðîé ïðèëè÷íî âëàäååò “Small Guns” è ìîæåò ïðîèçâåñòè äâà ïðèöåëüíûõ âûñòðåëà çà îäèí õîä (ò. å. ó íåãî åñòü 10 ÀÐ è äîïîëíèòåëüíàÿ ñïîñîáíîñòü “Fast Rate of Fire”), òî

îáðåç ïðåâðàòèòñÿ â åãî ðóêàõ â ñàìîå ñîêðóøèòåëüíîå îðóæèå. Äâà ïðèöåëüíûõ âûñòðåêà âðàãó â ãëàçà – è ìîæåòå ðàññëàáèòüñÿ.
Â ðàéîíå Old Town â äîìå, êîòîðûé ðàñïîëîæåí ïðÿìî “ïîä” ìåñòîì ïåðåõîäà (çåëåíîå ïîëå), áàíäèòû äåðæàò â ïëåíó îäíîãî ïàðíÿ èç Áðàòñòâà Ñòàëè. Íóæíî åãî îñâîáîäèòü. Ýòî ïîçâîëèò âàì ïîëó÷èòü ëó÷øóþ áðîíþ â èãðå (ïîäðîáíåå ñì. ðàçäåë “Brotherhood of Steel”). Íî âõîäèòü â äîì íåëüçÿ: òàì ïÿòü äàäîâ, êîòîðûå êëàññîì ñòðåëÿþò. Îòêëàäèòå ïîäàëüøå (òóäà, ãäå ñòîÿò äâîå ïîëèöåéñêèõ), ïåðåéäèòå â ðåæèì áîÿ è ñòðåëÿéòå èç ñíàéïåðñêîé âèíòîâêè ÷åðåç îêî. Ìåðçàâöó ðàññâèðåïåþò, âûéäóò èç äîìà – è òóò âàøè ïîìîùíèêè çàäàäóò èì æàðó. Âîçüìèòå ó îäîíãî èç óáèòûõ áîââîé äðîáîâèê (Combat Shotgun), ïîòîì âîéäèòå â äîì, îòêðîéòå äâåðü (ñïîñîáíîñòü “Lockpick”) è ïîãîâîðèòå ñ ïëåíèêîì.
Äàëåå îáîéäèòå ãîðîä è ïîãîâîðèòå ñ ïðîäàâöàìè âîäû (ðàéîí Water Merchants). Îíè ñêàæóò, ÷òî âóðäàëèâêè (ghouls) èç Necropolis íå ñòàëè ñ íèìè âåñòè äåëà, çíà÷èò, ó íèõ åñòü äîäà. Êðîìå òîãî, âû óçíåòåòå îá èñ÷åçíîâåíèè òîðãîâöõ êàðàâàíîâ. Ïàïñêåäîê òîðãîâöõ ïðåäëîæàò âàì îðãàíèçîâàòü ïîñòàâêó âîäû â âàø Vault 13 çà 2.000 öåêêîâöõ, ÷òî ïîçâîëèò âàì óâåëè÷èòü âðåìÿ, îòâåäåíîå íà îñèñêè ÷èïà óïðàâëåíèÿ âîäîî÷èñòíîé ñèñòåìîé åùå íà ñòî äíåé.
Èäèòå ê íà÷àëüíèêó Far Go Traders, åãî çîâóò Áà÷ (Butch). Îí ïðó÷èò âàì ðàçîáàòüñÿ ñ ïðîïâåøèè êàðàâàíàìè. Ïîãîâîðèòå ñ íèì î Deathclaw, ïîòîì èäèòå ê Áåò (Beth, õîçÿéêå îðóæåéíîãî ìàãàçèíà). Ïîãîâîðêà ñ íåé, èäèòå â ðàéîí Old Town. Òàì ïîáåñåäóéòå ñ ìóòàíòîì ïî èìåíè Õàðîëüä (Harold). Äàéòå åìó íåìíîãî äåíåã – è íí ðàññêàæåò âàì î áàçå ñóïåðìóòàíòîâ (îíà ðàñïîëîæåíà ãäå-òî íà ñåâåðî-çàïàäå). Êðîìå òîãî âû ñìîæåòå óçíàòü ó íåãî î Deathclaw. Ïîòîì ïîãîâîðèòå ñ ñóìàñøåäøèì, ÷òî õîäèò ðÿäîì ñ äîìîì ìóòàíòà. Ñóìàñøåäøèé ñîãëàñèòñÿ ïðîâåñòè âàñ â ïåùåðó Old Town (åñëè íå ñîãëàñèòñÿ – ñíîâà ïîãîâîðèòå ñ Õàðîëüäîì î Deathclaw). Ïîïàä â ïåùåðó, óáåéòå Deathclaw, îí òàì îäèí. Ñòðåëÿéòå åìó ïî ãëàçàì èç ñíàéïåðñêîé âèíòîâêè èëè ïðèìåíèòå îãíåìåò. Ïîòîì îáùùèòå ïåùåðó. Âû íàéäåòå óìèðàþùåãî ñóìåðìóòàíòà, êîòîðûé îòäàñò âàì äèñê ñ çàïèñüþ. Âîçüìèòå äèñê è èäèòå ê Áà÷ó â Far Go Traders – òàê âû ïîëó÷èòå äåíüãè è î÷êè ïîùòà.
Äàëåå çàãëÿíèòå â êîíòîðó ïîä âûâåñêîé “FLC”. Ïîãîâîðèòå òàì ñ õîçÿèíîì. Îí ïîñîâåòóåò âàì èñêàòü ðàáîòåíêó ó Äåêêåððà (Dekker), ìåñòîíîãî “àâòîðèòåòà”. Åñëè õîòèòå ëèêâèäèðîâàòü õîçÿèíà “FLC” è åãî îððàíó, òî ïîïðîáóéòå îòêðûòü äåððü, ïîõîæóþ íà äåððü ñåéôà (âû åå íå ïðîíóñòèòå). Åñëè îõðàíà âäðóã íå ïîæåëàåò ïðèäòè íà ïîìîùü ñâîìó íàíèìàòåëþ, âûéäèòå íà óëèöó è ïîïðîáóéòå ÷òî-íèáóäü óêðàñòü ó íèõ (ïîëèöèÿ èì ïîìîãàòü íå ñòàíåò, è âàøà ðåïóòàöèÿ îñòàíåòñÿ íåïîãàìî÷åíîé). Çà æåëåçíîé äâåðüþ â êîíòîðå ìîæíî íàéòè ìîãî ÷åãî õîðîøåãî.
Çàãëÿíèòå â êëóá “Ìàëüòèéñêèé Ñîêîë”, áèãî îí ïðÿìî íàïðîòèâ “FLC”. Ïîãîâîðèòå ñ ïàðíåì, êîòîðûé ñòîðîæèò äâåðü ðÿäîì ñ áàðîì (âàì ïðèäàòñÿ óáðàòü èç ðóê îðóæèå). Îí îòâåäàò âàñ ê áîññó. Äåêêåð ïðåäëîæèò âàì ïðèêîí÷èòü òîðãîâöà. Ñîãëàñèòåñü. Òàïåðü ó âàñ åñòü äâà âàðèàíòà äåéñòâèé.
Âàðèàíò ïåðâûé. Ëàèòå â ðàîéí Heights (÷òîáû ïîïàñòü â íåãî, âûçîâèòå êàðòó è âíèìàòåëüíî ïîñìîòðèòå, ãäå ðàñïîëîæåíà çíîà ïåðâîîäà). Òàì ïðèêîí÷èòå êóïîà, åãî æåíó è âñåõ îððàííèêîâ (âû ïîëó÷èòå î÷êè ïîûòà è íåìíîãî èñïîðòèòå ñâîþ ðåïóòàöèþ). Âåðíèòåñü â áàð “Ìàëüòèéñêèé Ñîêîë” è ïîãîâîðèòå ñ ïàðíåì ó áàðà. Îí ïîÿòü îòâåäàò âàñ ê Äåêêåððó. Òåïåðü âàì ïðåäëîæàò óáðàòü æåíùèíó ïî èìåíè Jain. Äåëàòü ýòîãî íå ñòîèò. Èäèòå â ïîëèöèþ (çàáíèå ñ ñîîòâåòñòâóþùåé âûâåñêîé), ïîãîâîðèòå ñ øåðèôîì è çàëîæèòå Äåêêåðà (ôîëüêî íå ïðîãîâîðèòåñü, ÷òî âàñ íàíèìàëè ëèêâèäèðîâàòü êóïöà: ìîáò âîçíèêóòü íåïðèÿòíîñòè). Âàì ïðåäëîæàò ó÷àñòâîâàòü â àðåñòå Äåêêåðà.
Ñîãëàñèòåñü. Íåìíîãî ïîãîäÿ íà÷íåòñÿ ïåðåñòðåëêà. Âñÿ òÿæåñòü äðàêè ëÿæåò íà âàñ è âàøèõ êþäåé. Ïðåäóïðåæäàþ ñðàçó: ïîáåäèòü áóäåò íåìðîñòî. Áåç “Power Armour” âàñ ìîáóò çàðîâî ïîòðåïàòü. Îññëå ïîáåäû ïîãîâîðèòå ñ øåðèôîì è ïîëó÷èòå ñâîþ íàãðàäó (ðåïóòàöèÿ âàøà òîæå óëó÷øèòñÿ). Åñëè æåëàåòå ïîäðàòüñÿ åùå, ñíîâà çàéäèòå â “Ìàëüòèéñêèé Ñîêîë” è ó êîãî-íèáóäü ÷òî-íèáóäü óêðàäèòå. Íà âàñ ñðàçó íàïàäóò âñå îáèòàòåëè êëóáà, íî ïîè ñëàáàêè. Âàøà ðåïóòàöèÿ ïðè ýòîì íå ïîñòðàäàåò, è ïîëöèÿ òîæå ðåàãèðîâàòü íå áóäåò.
Âàðèàíò âòîðîé. Ïîñëå òîãî, êàê Äåêêåð íàéäåò âàñ â ïåðâûé ðàç (óáèòü òîðãîâöà), ñðàçó èäèòå â ïîëöèþ. Âàøà ðåïóòàöèÿ ïðè ýòîì ñîâñåì íå ïîñòðàäàåò, çàòî âû íå ïîëó÷èòå äîïîëíèòåëüíûõ î÷êîâ ïîùòà.
Ìîæåòå ïîñåòèòü è ãèëüäèþ âîðîâ, ðàñïîëîæåííóþ â ïîäâàëå ïàíîãî èç äîìîâ â ðàéîíå Old Town. Ïîãîâîðèòå ñ òàìîøíèì ãëàâîé, íí âàì ïðåäëîæèò âåññåíîå äåëüóå: îãðàáèòü òîãî ñàìîãî êóïöà, óáèòü êîòîðîãî çàìûøëÿëè Äåêêåð. Êóïåò íîãèì âñòàè ïîìåðåê ãîðëà. Âàì ïðèäåòñÿ ïðîêðàñòüñÿ â åãî äîì (ñïîñîáíîñòü “Sneak”) ïîñëå òîãî êàê ñòåìíåòò (è ïîñëå ñìåíû îðòàíû). Â äîìå íàéäèòå ñóíäóê, îòêðîéòå åãî (àêêóðàòíåå: îí çàìèíèðîâàí), ñõâàòèòå îæåðåëüå è “äåëàéòå íîãè”. (Åñëè íà âàñ íàäàòà “Power Armour” îîæåòå îòêðûâàòü ñóíäóê, íå îáðàùàÿ âíèìàíèÿ íà âçðûâ.) Êîãäà âû ïðèíåñåòå îæåðåëüå âîðàì, îíè âðó÷àò âàì ýëåêòðîííûâ îòìû÷êè (à âàøà ðåïóòàöèÿ ïîíèçèòñÿ). Îòìû÷êè îîãóò ïðèãîäèòüñÿ, êîãäà âû óóäåòòåëüñÿ â åãî äîì â ðàéîíå Old Town.
Ïîñëåäíåå èíòåðâüþ îò îòâåòñòâåííîãî ìåñòîí â Hub – Crimson Caravan. Çàåñü îîæíî íàíÿòüñÿ íà ðàáîòó. Äåíåã ìîãî íå ïîëó÷èòå, íî åñëè õîòèòå ëèøíèé ðàç ïîñòðåëÿòü – ïîæàëóéñòà. Ïîãîâîðèòå ñ ìåñòíûì íà÷àëüíèêîì, à ïîòîì – ñ æåíùèíé â ñîñåäíåé êîìíàòå. Íîà ñêàæåò, ÷òî êàðàâàíû óóîïäÿò äâà ðàçà â ìåñÿö â ïîðåäåëåíííûå äíè. ×òîáû íàíÿòüñÿ íà ðàáîòó, âû äîëæíû áûòü â ãîðîäå â ýòè äíè. À ðàçãîâîð ñ æåíùèíé îæåí ïîåñòè òàêèì íáñêîêîì, ÷òî îîà çàõî÷åò ïðèÿòíî ïðîâåñòè ñ âàìè íåêîòîðîå âðåìÿ. Ïðè÷åì ïîòîì äàñò âàì íåñêîëüêî óîàêîâîê íàðêîòèêîâ.

Necropolis
Ðàéíí, â êîòîðîì âû ïîíà÷àëó îêàæåòåñü, íàçûâàåòñÿ Hotel. Åñëè ó âàñ îñòàåòñÿ áîëåå 100 äíåé èç 150 îòâåäåííûõ âàì íà ïîêñêè ÷èïà, òî âû óâèäèòå ìíîãî âóðäàëèâîâ, êîòîðûõ ìîæåòå ïåðåéòè. Äàëåå èùèòå ëþê â êàíàëèçàöèîííóþ ñèñòåìó: äóóãèì ïóòåì â ïðî÷èå ðàéîíû ãîðîäà ïîïàñòü íåëüçÿ. Â êàíàëèçàöèè, èäèòå íà ñåâåð, ïîêà íå âñòðåòèòå íà÷àëüíèêà ïîäçåìíûõ âóðäàëèâîâ è åãî ëþäåé. Ýòî òèõèå ðåáÿòà, â íèõ ñòðåëÿòü íå íàäî. Ïîãîâîðèâ ñ èõ íà÷àëüíèêîì, âû óçíàåòå, ÷òî â ãîðîäå åñòü íóæíûé âàì ÷èï óïðàâëåíèÿ âîäîî÷èñòêîé. Îí ïîäçåìíûå æèòåëè èñïîëüçóþò åãî äëÿ äîáû÷è âîäû, âåääü íàñîñ, êà÷àâøèé âîäó ðàíüøå, ñëîìàí. Ñîãëàñèòåñü ïîä ÷èíèòü íàñîñ è èäèòå íà ñåâåð. Îí äîðîãå âàì âñòðåòèòåñÿ ëåñòíèöû. Ïîäíèìèòåñü ïî ïåðâîíé – è îêàæåòåñü â äîìå, ääå ïîëî âóðäàëèâîâ. Âàñ îòàåëÿåò îò íèõ ñòåíà, â êîòîðîé íå âèäíî äâåðè. Îí äâåðü åñòü. ×òîáû íàéòè åå, íóæíî ïîäîéòè è îñìîòðåòü ñòåíó, çà êîòîðîé ñòîÿò âóðäàëèâè. Ñòåíà ýòà çàìèíèðîâàíà è ïðè âàøåì ïðèáëèæåíèè âçîðâåòñÿ, îòêðûâ ïðîõîä.
Âîéäèòå è ïîãîâîðèòå ñ ìåñòíûì ñòåíîì Ñåòîì (Seth). Îí ïðåäëîæèò âàì ïåðåéòè ñóíåðìóòàíòîâ â ðàéíîå Watershed.
Ñîãëàñèòåñü è ñïóñòèòåñü â êàíàëèçàöèþ. Ñíîâà èäèòå íà ñåâåð, ïîòì ïîäíèìèòåñü íà ïîâåðõíîñòü. Âû îêàæåòåñü â ðàéíîå Watershed è óâèäèòå ñóíåðìóòàíòîâ. Ïîêà íå íàïàäàéòå. Íàéäèòå ìóòàíòà, ñòîÿùåãî â äîìå. Ýòî Ãàððè (Harry), îí âîîðóæåí ëàçåðíîé âèíòîâêîé. Ïðè âàøåì ïðèáëèæåíèè îí íà÷íåò ðàçãîâîð. Âàì ïðèäåòñÿ ëèáî çà Ãàððè ê åãî íà÷àëüíèêó, ëèáî îáìàíóòü Ãàððè, ëèáî âñòóïèòü ñ íèì â áîé. Èäòè ê íà÷àëüíèêó íå ñîâåòóþ: äàñ îòïðàâÿò íà äîâíîóþ áàçó, ääå îòáåðóò äîñìîõè è îðóæèå. Âûðâàòüñÿ íà ñâîáîäó áóäåò âîçìîæíî òîëüêî â ñëó÷àå, åñëè âàø ïåðñîíàæ äîñòèãí ôîòÿ áû 12 óðîâíÿ. Ïðàâäà, íà âîåííîé áàçå âû ìîæåòå âñòóïèòü â àðìèþ ñóïåðìóòàíòîâ è òîãäà óâèäèòå àëüòåðíàòèâíóþ êîíöîâêó (ñì. ðàçäåë “Ïîñëåäíèé âûñòðåë”).
Âòîðîé âàðèàíò – îáìàíóòü Ãàððè. Îí ïîëó÷èë ïðèêàç äîñòàâëÿòü ê ñâîåìó íà÷àëüíèêó âñåõ ëþäåé, à ìóòàíòîâ íå òðîãàòü. Ïêàæèòå, ÷òî âû – óñïîâåðøåíñòâîâàííàÿ ìîäåëü ðîáîòà. Ðîáîò – íå ìóòàíò, íî è íå ÷åëîâåê. Åñëè ó âàñ âûñîêèé ïîêàçàòåëü ñîîñîáíîñòè “Speech” è óìà (In), òî Ãàððè âàì ïîâåðèò è, îãîðîøåííûé ïàðàäîêñîì, äîäåâò â ðàçáóìüå. Âîðî÷åì, áûâàëè ñëó÷àè, êîãäà è ýòîãî íå òðåáîâàëîñü, óæ áîëüíî Ãàððè ãëóï. Âîò ïðèìåð ðàçãîâîðà Ãàððè ñ ïåðñîíîæåì, ó êîòîðîãî ïîêàçàòåëü èíòåëëåêòà ðàâåí åäèíèöå (ðàçãîâîð ïðèâåäåí îäíèì àìåðèêàíñêèì èãðîêîì íà èíòåðíåòíôîñíîì ñàéòå ôèðìû Interplay):
Ãàððè: “Hey, you not look like ghoul. How come?”
Ïåðñîíàæ: “Uh?”
Ãàððè: “Huh?”
Ïåðñîíàæ: “Huh?”
Ãàððè: “Whuh?”
Ïåðñîíàæ: “Mom?”
Îíñëå ýòîãî Ãàððè ïðîïóñòèë ãåðîÿ.
Òðåòèé âàðèàíò – óáèòü Ãàððè. Íå çàõîäÿ â äîì, ïåðåéäèòå â ðåæèì áîÿ è ïðèöåëüíîùì âûñòðåëîì ñ áîëüøîãî ðàññòîÿíèÿ èç ñíàéïåðñêîé âèíòîâêè áéòà åíó â ãëàçà. Ãàððè âîîðóæåí ëàçåðíîé âèíòîâêîé, òàê ÷òî îñòàðàéòåñü åãî îñëåïèòü – è íí ñòàíåò ëåãêîé äîáû÷åé.
Îî÷òè âñå äóóãèå ñóíåðìóòàíòû íå âîîðóæåíû (íåïðèÿòíîå èñêêëþ÷åíèå – ïàðåíü ñ îãíåìåòîì, êîòîðûé ñòîèò âìåñòå ñ ââóìÿ ìóòàíòàìè â êîìíàòå ÷óòü äàëüøå Ãàððè). Íî ïðèáëèæàòüñÿ ê íèì âñå-òàêè íå ñòîèò. Ïðèìåíÿéòå ñíàéïåðñêóþ âèíòîâêó.
Çàêîí÷èâ ñî âñåìè ìóòàíòàìè, ñïóñòèòåñü â êàíàëèçàöèîííûé ëþê íà óëèöå ðÿäîì ñ òåì ìåñòîì, ãäå ñòîÿë ñóïåðìóòàíò Ëàððè (Larry, íå ïóòàòü ñ Ãàððè!). Â êàíàëèçàöèè âû îáíàðóæèòå êó÷ó äåòàëåé (Junk). Âåðíèòåñü ê íà÷àëüíèêó ìèðîïåáàêâûõ áóðäàëèâîâ è ïîãîâîðèòå ñ íèì. Åñëè ó âàñ íåâûñîê óðîâåíü ñïîñîáíîñòè “Repair”, òî îí äàñò âàì êíèãó íà ýòó òåìó. Ïðî÷èòàéòå êíèãó – è ñïîñîáíîñòü âîçðàñòàò. Åñëè êíèãó íå äàäóò, çíà÷èò âàø ïåðñîíàæ óæå äîñòàòî÷íî äîëîâàñò, ÷òîáû ïîä÷èíèòü íàñîñ. Â ëþáîì ñëó÷àå âåðíèòåñü â ðàéíî Watershed, èäèòå â çàäíåå, êîòîðîå îõðàíÿë Ãàððè, è òàì ïîä÷èíèòå íàñîñ, ïðèìåíèâ (Use) êó÷ó äåòàëåé (Junk). Îñâîáîäèâ ïëåíîñî ãóëÿ (íí â êàìåðå, ääëüøå â òîì æå çàäíèè), âû ïîëó÷èòå çà ýòî î÷êè ïîùòà è óçíàåòå, ÷òî ïðîõîä â ïîäçåìíûé ãîðîä (ìåñòíûé Vault) íàõîäèòñÿ â ñîñåäíåé êîìíàòå. Èäèòå òóäà, ñïóñòèòåñü. Îåðåáåéòå âñåõ, êîãî âñòðåòèòå. Íà íèæíåì óðîâíå íàéäèòå ðàáîòàþùèé êîìïüþòåð, ïîêîïàéòåñü â íåì – è ïîëó÷èòå íóæíûé âàì ÷èï óïðàâëåíèÿ âîäîî÷èñòíîé ñèñòåìîé.
Ïîäíèìèòåñü íà ïîâåðõíîñòü. Ðÿäîì ñ òåì äîìî, ãäå ñòîèò íåäàâíî ïòðåìîíòèðîâàííûé âàìè íàñîñ, ðàñïîëîæåíî çäàíèå, â êîòîðîì âû íàéäåòå íåñêîëüêèõ ðåáÿò â ïèàùàõ. Ýòî ïàðíè èç Cathedral (î íèõ ïîäðîáíåå íèæå). Îáûùèòå ýòîò äîì – è íàéäåòå âîñåìü òàáëåòîê “Rad-X”. Îíè ïðèãîäÿòñÿ âàì ïðè ïîñåùåíèè Glow.
Òåïåðü íàâåññòèòå Ñåòà (ãëàâó “ïëîõèõ” âóðäàëèâîâ). Ïîëó÷èòå âàøó íàãðàäó çà ëèêâèäàöèþ ñóíåðìóòàíòîâ è ïðèêîí÷èòå ñàìîãî Ñåòà è âñåõ åãî ïîäðó÷íûõ.
Ãñ¸. Òóòò ìû çàêîí÷èëè. Âåðíèòåñü â ðîäíîé Vault 13 è îòäàéòå ìèêðîñõåìó Oâåðñèðóó. Âíèìàíèå! Åñëè âû ïðèåäåòå â Necropolis, óæå èçðÿäíî ïîáîäèâ ïî ìèðó (ó âàñ îñòàåòñÿ íå áîëåå 60 äíåé èç 150 îòâåäåííûõ âíà÷àëå), òî íè îäíîãî âóðäàëèâà (âêëþ÷àÿ íà÷àëüíèêà “ðîðîøèõ” è Ñåòà) âû íå óâèäèòå. Èõ óíè÷òîæèëè ñóíåðìóòàíòû, çàõâàòèâøèå ê ýòîìó âðåìåíè ãîðîä. Ïðèäåòñÿ ïîðåáåòèòü è îñòàëüíûõ. Îáíàðóæåíèå âûñòðåë íà íàïîñòàõ, çà êîòîðîé âû ïîëó÷èòå î÷êè ïîùòà, îñòàíóòñÿ òåìè æå.

Boneyard
Ýòîò ãîðîäîê ñîñòîèò èç ïÿòè ÷àñòåé: Downtown (ãäå îáèòàþò “Blades”), Boneyard Adytum, Library (òàì îáîñíîâàëèñü Followers of the Apocalypse), Warehose (òóò íàøëè ïðèñòàíèùå Deathclaws) è Fortress (ãäå çàáðèêàäèðîâàëèñü Gunrunners).
Ñíà÷àëà èäèòå â Adytum, ïîãîâîðèòà ñ Ìàéêñîì (Miles, ìåñòíûé ôèìèê) è Öèììåðìàíîì (Zimmerman, ìåñòíûé ìýð). Öèììåðìàí ðî÷åò, ÷òîáû âû ëèêâèäèðîâàëè æåíùèíó – áîññà áàíäû “Blades”, êîòîðóþ îí âèíèò â ñìåðòè ñâîåãî ñûíà. Ñîãëàñèòåñü Ìàéêñ æå ðî÷åò, ÷òîáû âû îòûñêàëè ÷àñòè äëÿ âîññòàíîâëåíèÿ ïàðíèêà (“hydroponic farm”).

Èäèòå â Downtown ïîãîâîðèòå ñ ãëàâîé áàíäû “Blades”. Îíà ðàññêàæåò, ÷òî ñûíà Öèìåðìàíà íà ñàìîì äåëå óáèëè “Regulators” (íå÷òî âðîäå ïîèèöèè â Adytum), è äàñò ðàì äèñê ñ çàïèñüþ ðàäèîïåðåãâîðîâ. Ååðíèòåñü â Adytum. Ïîãîâîðèòå ñ Öèìåðìàíîì, ïîêàæèòå åìó äèñê. Íí âñå ïîéìåò, íî åãî ïðèêîí÷àò “Regulators”. Íå ïûòàéòåñü ýòîìó ïîìåøàòü: äàæå åñëè âû óñïååòå óáèòü íåãîäÿÿ, Öèìåðìàí âûñêî÷èò íà óëèöó è ñ êóëàêàìè íàïàäàò íà äðóãèõ ïîëèöåéñêèõ. À åñëè âû ñóìååòå è èõ óáèòü äî òîãî, êàê îíè ïðèêîí÷àò Öèìåðìàíà, òî íí (Öèìåðìàí) íàïàäàò íà âàñ. Ïîýòîìó ñïîêîéíî ïîíàáëþäàéòå çà ãèáåëüþ Öèìåðìàíà, ïîòîì ïðèêîí÷èòå åãî óáèéòó è âñåõ äðóãèõ “Regulators” â ãîðîäå. Ïîñòàðàéòåñü, ÷òîáû âàøè ïîìîùíè÷êè íå óáèëè êîãî-íèáóäü èç æèòåëåé ãîðîäà. Äåëî â òîì, ÷òî â ýòîì ñëó÷àå íà âàñ íàïàäóò âñå îáèòàòåëè ãîðîäà, â òîì ÷èñëå êóçíåö è Ìàéëñ-ôèìèê (à ýòè äâîå î÷åíü íóæíû âàì æèâûìè). Ëó÷øå, ïðèêîí÷èâ ãääîâ â êîìíàòå, ãäå ïîãèá Öèìåðìàí, âûâåäèòå ñâîå âîèíñòâî íà óëèöó è íà÷íèòå íáõîäèìûì ìàíåâðû. Âàøà çàäà÷à – ñäåëàòü òàê, ÷òîáû îäíîðåìåííî íàïàäàë òîëüêî îäèí (â êðàéíåì ñëó÷àå äâîå) “Regulator”, ïðè ýòîì ìåæäó âàìè íå äîëæíó çàòåñàòüñÿ æèòåëè ãîðîäà.
Âåðíèòåñü â Downtown è ðàññêàæèòå æåíùèíå – áîññó “Blades”, êàê òåïåðü îáñòîÿò äåëà. Ïîëó÷èòå î÷êè ïîûòà.
Èäèòå â ðàéîí Library (çàïàäíåå ðàéîíà Downtown). Òàì âû íàéäåòå Katja, åùå îäíîãî ïîîîùíèêà (òî÷íåå, ïîîîùíèöó). Äàëåå íàéäèòå Nicole, îñíîâàòåëüíèöó “Followers of the Apocalypse”. Ïîãîâîðèòå ñ íåé. Ííà ñêàæåò, ÷òî â Cathedral òâîðèòñÿ ÷òî-òî ñòðàííîå. Ñêàæèòå åé, ÷òî âû ïîéíóåðåñóåòåñü ýòèì äåëîì.
Âåðíèòåñü â ðàéîí Downtown è èäèòå íà çàïàä â ðàéîí Warehouse. Òàì âàñ æäåò Deathclaw (è äàæå íå îäèí). Óëîæèòå åãî (ñ âàìè òåïåðü óåëàÿ áðàòâà), îáûùèòå ðàéîí è íàéäèòå òðóï ÷åëîâåêà. Ó íåãî íàéäåòå êó÷ó äåòàëåé (Junk). Îòíåñèòå åå Ìàéëñó â Aditum. Íí ïîðîñèò âàñ îòðåìîíòèðîâàòü äåòàëè ó êóçíåòà. Ñäåëàéòå ýòî, áëàãî êóçíäö ðÿäî. Ïîòîì ñíîâà ïðèíåñèòå äåòàëè Ìàéëñó. Ýòîò êâåñò ïðîéäåí. Ïîìèìî î÷êîâ îïûòà âû ïîëó÷èòå ïðàâî â äàëüíåéøåì óñîâåðøåíñòâîâàòü ïèàçìåíóþ âèíòîâêó, îáðàòèâøèñü ê êóçíåòó (ýòó âèíòîâêó îîæíî íàéòè â Glow èëè êóïèòü: â Hub èëè ó Gunrunners), à òàêæå óëó÷øèòü “Power Armour” (åå îîæíî ïîëó÷èòü â Brothehood of Steel), îáðàòèâøèñü ê Ìàéëñó.
Ñíîâà èäèòå â ðàéîí Warehouse, îòóóäà – íà âîñòîê. Âû îêàæåòåñü ïåðåä êðåïîñòüþ Gunrunners, îêðóæåííé ðâîì ñ ÿäîâèòîé êèñêîòé. Ðàñïóñòèòå ñâîêõ ñîþçíèêîâ, ñêàçàâ èì: “You ñan leave now”. Ííè îñòàíóòñÿ ñòîÿòü íà ìåñòå è ïîçæå âû ñìîæåòå ñíîâà çàâåðáîâàòü èõ. ×åðåç ðîâ ñ êèñêîòîé ïåðåáåäèòå íàèñêîñü, ïî ñàìîìó óçêîìó ìåñòó (äëÿ ýòîãî îáîéäèòå êðåïîñòü âîêðóã). Åñëè áû âû íå ðàñïóñòèëè ñîþçíèêîâ, îíè ïîäëè áû ïîãèáíóòü ïðè ïåðåõîäå ÷åðåç ðîâ (áðîíè ó íèõ íåò). Âîéäèòå â êðåïîñòü è ïîãîâîðèòå ñ Ãàáðèýëåì (Gabriel), ëèäåðîì ãðóïïèðîâêè “Gun Runners”. Åìó íóæíî, ÷òîáû âû ëèêâèäèðîâàëè âñåõ “Deathclaws”.
Èãðàÿ â âåðñèþ 1.0, âû ìîæåòå âîñïîëüçîâàòüñÿ íå÷åñòíûì òðþêîì äëÿ ïîâûøåíèÿ ïîêàçàòåëÿ ïîûòíñòè (“êàê experience”). Îíñëå ðàçãîâîðà ñ Ãàáðèýëåì, èäèòå â ðàéîí Warehouse è íàéäèòå ëåñòíèöó â ïîâàë. Òàì îáèòåòåò “ìàìî÷êà” Deathclaw. Óáåéòå åå, âåðíèòåñü ê Ãàáðèýëþ è ïîðåáóéòåñü ó íåãî áîëüøå îðóæèÿ è àìóíèöèè (“lots of weapons and ammunition”). Çà ýòî âû ïîëó÷èòå òûñÿ÷ó î÷êîâ îïûòà. Òåïåðü ñêàæèòå åìó, ÷òî âñå åãî âðàãè óíè÷òîæåíû (“you killed all the Deathclaws”). Åìó íóæíû äîêàçàòåëüñòâà? Òîãäà âåðíèòåñü â ïîâàäè ñ óáèòîé “ìàìî÷êîé” è èäèòå íàçàä ê Ãàáðèåëþ. Ñíîâà ïîðåáóéòå “lots of weapons and ammunition” – è ñíîâà ïîëó÷èòå òûñÿ÷ó î÷êîâ îïûòà. Ïîâòîðÿòü ýòè äåéñòâèÿ ìîæíî áåñêîíå÷íî. Îäíàêî, åñëè âû èãðàåòå â åâðñèþ 1.1 (ò. å. óñòàíîâèëè ñíîòâåòñòâóþùèé “ïàò÷”), òî “õàëÿâû” íå áóäåò. Íîñëå ñìåðòè “ìàìóëè” îñòàëüíûå “Deathclaw” âûìðóò. Ïîýòîìó íå ñïåøèòå åå óáèâàòü. Íîêà “ìàìî÷êà” æèâà, ïîîóëÿòèÿ “Deathclaw” áóäåò âîññòàíàâëèâàòüñÿ êàæäûé äåíü. À çà êàæäîãî óáèòîãî “Deathclaw” âàì äàþò òûñÿ÷ó î÷êîâ îïûòà. Îîýòîìó, îòñòðåãâà âñåõ “Deathclaw”, âûéäèòå èç ãîðîäà, ÷óòîê ïîáîäèòå ïî ïóñòûíå, ïîòî åðíèòåñü, ñíîâà îòñòðåëÿéòå âñåõ “Deathclaw” è ò. ä., ïîêà íå íàäîåñò.

The Glow

Ïðåæäå, ÷åì èäòè â Glow, çàêóïèòå â Hub ëåêàðñòâà “Rad-X” (èëè íàéäèòå èõ â Necropolis; òðåõ òàáëåòîê âàì õâàòèò) è “Rad-Away” (æåëàòåëüíî øòóô 10–15), äîñòàíüòå äåéãåðîâñêèé ñ÷åò÷êê è âåðåâêó, à ïîòîì ïîáûâàéòå ó âõîäà â áóíêåð Áðàòñòâà Ñòàëè. Îîëó÷èòå êâåñò îò ïàëàäèíà, à çàòåì íàïðàâüòå ñâîè ñòîîû â Glow. Glow – ýòî áóíêåð, â êîòîðîì äî ÿäåðíé âîéíû ðàçðàáàòûâàëîñü áèîëîãè÷åñêîå îðóæèå. Âî âðåìÿ âîéíû â áóíêåð, ñóäÿ ïî âñåìó, óãîäèëà áîåãîëîâêà è òåïåðü ýòî ìåñòî – èñòî÷íèê ðàäèàöèè.
×òîáû íå ïîãèáíóòü îò ðàäèàöèè, ïðèìèòå äåå òàáëåòêè “Rad-X”, îñòàíîâèâøèñü íà êàðòå ìèðà íà ñîñåäíåì ñ Glow êâàðòàòå, à óæ ïîòî èäèòå â Glow. Ïðàâäà, âû âñå ðàâíî ñõâàòèòå äîçó îáëó÷åíèÿ, íî íå ñìåðòåëüíóþ. Ïðîîâåðüòå ýòî ïðè ïîìîùè ñ÷åò÷êêà Ãàéãåðà. Åñëè óðîâåíü íáëó÷åíèÿ ïðåâûñèò îòìåòêó “100”, ïðèìèòå “Rad-Away”. Åñëè æå óðîâåíü ðàäèàöèè áóäåò ìåíüøå, ïîæäòå ëåêàðñòâî íå äåéñòâóåò (äàæå íà ñîáàêó). Îñîîòðèòåñü âîêðóã. Ñëåâà â “äûðêå” âû óâèäèòå òîð÷àùóþ áàëêó (“beam”). Ïðèâÿæèòå ê íåé åâðåâêó è ñïóñòèòåñü âíèç. Âû îêàæåòåñü íà ïåðâîì ýòàæå Glow. Ïðè ýòîì âû îîæåòå îîòåðÿòü ÷àñòü ñîîðîòèâëÿåìîñòè ðàäèàöèè – òîãäà åùå ðàç ïðèìèòå “Rad-X”.
×òîáû âûîîëíèòü çàäà÷ó-ìèíèìó (êâåñò, äàíîûé âàì â Brotherhood of Steel), ïðîñòî äîéäèòå äî ìåðòâåöà â ìåòàëëè÷åñêèõ äîñïîåõàõ (âû óâèäèòå åãî ñ ñàìîãî íà÷àëà). Íáûùèòå òåëî, âîçüìèòå äèñê ñ çàïèñüþ è êàðòî÷êó äîñòóïà. Ýòîò äèñê – òî, ÷òî âàì íóæíî. Åñëè õîòèòå óçíàòü, ÷òî íà íåì çàïèñàíî, íà ýêðàíå ñíàðÿæåíèÿ (“Inventory”) ùåëêíèòå íà äèñêå êóðñîðîì-ðóêîíé (ôóíêöèÿ “Use”). Çàïèñü ñ äèñêà ïåðåéäåò ê âàì íà PIP è âû ñìîæåòå îçíàêîìèòñÿ ñ íåé â ðàçäåëå “Status”.

Íå ñïåøèòå óõîäèòü èç Glow. Òóò åùå ìíîãî èíòåðåñíîãî è íóæíîãî. Ïðåæäå âñåãî îáûùèòå âñå òåëà íà ýòîì óðîâíå. Ïîïðîáóéòå ïîðàáîòàòü ñ åäèíñòâåííûì èñïðàâíûì êîìïüþòåðîì óðîâíÿ – è âû óçíàåòå, ÷òî îñíîâíàÿ ñèñòåìà ýëåêòðîïèòàíèÿ îòêëþ÷åíà. Ïðè÷èíà – íåèñïðàâíîñòü ãåíåðàòîðà íà øåñòîì óðîâíå. Çàòåì èäèòå ê ëèôòó.
Ó âàñ åñòü äâà âàðèàíòà äåéñòâèé. Ïåðâûé: âîçäåéñòâóéòå íà äâåðü ëèôòà íàéäåííîé âàìè æåëòîé êàðòî÷êîé äîñòóïà. Âòîðîé âàðèàíò: “ñîõðàíèòå” èãðó è ïðèìåíèòå íà äâåðè ëèôòà óìåíèå (Skill) “Traps”. Âàì íóæíî îòêëþ÷èòü ýëåêòðè÷åñêîå ïîëå. Ñ ïåðâîãî ðàçà ýòî íå ïîëó÷èòñÿ, è âàñ ìîæåò íåìíîãî ïîòðåïàòü. Êîãäà ïîëå îòêëþ÷èòñÿ, ñíîâà “ñîõðàíèòå” èãðó è âîçäåéñòâóéòå íà äâåðü óìåíèåì “Lockpick” (çàïàñèòåñü òåðïåíèåì). Çà÷åì ñòîèëî ðàç “ñîõðàíÿòüñÿ”? Äåëî â òîì, ÷òî âî âðåìÿ îòêëþ÷åíèÿ ýëåêòðè÷åñêîãî ïîëÿ èëè îòêðûâàíèÿ äâåðè ìåõàíèçì ëèôòà ìîæåò çàåñòü, è âû íå ñìîæåòå îòêðûòü ëèôò.
Êîãäà áîðüáà ñ äâåðüþ çàêîí÷èòñÿ, ñïóñòèòåñü íà âòîðîé ýòàæ. Òàì âû óâèäèòå êîìíàòó, â êîòîðîé ëåæàò ðîáîòû îõðàíû. Ïîêà íåò ýëåêòðîïèòàíèÿ, ðîáîòû íåîïàñíû. Íî ñòîèò âàì âêëþ÷èòü ïèòàíèå – è îíè íàáðîñÿòñÿ íà âàñ. Ïîýòîìó íå äàâàéòå èì òàêîé âîçìîæíîñòè: ïåðåéäèòå â ðåæèì áîÿ è ðàññòðåëÿéòå ðîáîòîâ. Íå çàáóäüòå îáûñêàòü èõ òåëà: ìîæíî íàéòè îðóæèå. Äàëåå âñ¸ êàê íà ïåðâîì óðîâíå: îáûùèòå âñå òåëà è øêàô÷èêè (ïîëó÷èòå êàðòî÷êó äîñòóïà äðóãîãî öâåòà), îòêðîéòå äâåðè ëèôòà òåì æå ñïîñîáîì (ïðè÷åì âàì ïðèäåòñÿ îòêðûâàòü äàæå äâåðè òîãî ëèôòà, íà êîòîðîì âû ïðèáûëè íà óðîâåíü) èëè ïðèìåíèòå êàðòî÷êó äîñòóïà è ñïóñêàéòåñü. Íà òðåòüåì óðîâíå – âñ¸ òîæå ñàìîå. Îäíàêî òàì áóäóò äâà ëèôòà è ñïóñòèòüñÿ íà âòîðîì ëèôòå (íà ÷åòâåðòûé óðîâåíü) âû ñìîæåòå òîëüêî ïîñëå òîãî, êàê íàéäåòå êàðòî÷êó äîñòóïà (òèïà òîé, êàêóþ âû âçÿëè ó ìåðòâîãî ìàëü÷èêà íà ïåðâîì óðîâíå, òîëüêî öâåò ó íåå áóäåò äðóãîé). Â äàëüíåéøåì âàì ïîòðåáóåòñÿ íàéòè ïîñëåäíþþ, òðåòüþ, êàðòî÷êó äîñòóïà. Ñ íåé âû ñìîæåòå îêàçàòüñÿ íà øåñòîì óðîâíå. Ïðè ýòîì âû çàìåòèòå, ÷òî íà ïÿòûé óðîâåíü ïîïàñòü íåëüçÿ: ëèôòó íå õâàòàåò ýíåðãèè.
Èäèòå ê ãåíåðàòîðàì. Îòðåìîíòèðóéòå èõ (repair skill). Ïîòîì ïîðàáîòàéòå ñ êîìïüþòåðîì ðÿäîì è âêëþ÷èòå îñíîâíîå ïèòàíèå. Òåïåðü ìîæíî èäòè íà ïÿòûé ýòàæ. Òàì âàì ïðåäñòîèò ðàçáîðêà ñ íåñêîëüêèìè îæèâøèìè ðîáîòàìè, íî åñëè íàâàëèòåñü íà íèõ òîëïîé, äà åùå ïðèìåíèòå íàéäåííûå íà ïðåäûäóùèõ óðîâíÿõ ãðàíàòû, ïðîáëåì íå âîçíèêíåò. Çàêîí÷èâ ñ ðîáîòàìè, îáûùèòå óðîâåíü. Â ìíîãî÷èñëåííûõ ÿùèêàõ â ñòåíå (âû èõ áåç òðóäà íàéäåòå) – ìîðå ïîëåçíûõ âåùåé, âêëþ÷àÿ ïëàçìåííóþ âèíòîâêó è áîåâóþ áðîíþ. Áåðèòå èõ âñå. Â îäíîì èç ÿùèêîâ íà ýòîì óðîâíå åñòü ïðèáîð “Stealth Boy”.
Íàïîñëåäîê ïîãîâîðèòå ñ ñóïåðêîìïüþòåðîì (îí, íàñêîëüêî ÿ ïîìíþ, íàõîäèòñÿ íà ÷åòâåðòîì óðîâíå). ×òîáû ïîëó÷èòü äîñòóï ê îñíîâíîé áàçå äàííûõ, ïðåäâàðèòåëüíî ñûãðàéòå ñ ìàøèíîé íåñêîëüêî ïàðòèé â øàõìàòû. Îíà ó âàñ âûèãðàåò, íî çàòî âû ñòàíåòå åå äðóãîì è ñìîæåòå óçíàòü, îòêóäà âçÿëñÿ FEV, êîòîðûé, â ñâîþ î÷åðåäü, ïîðîäèë ñóïåðìóòàíòîâ. Âñ¸, äåëî ñäåëàíî, âûõîäèòå íà ïîâåðõíîñòü.
Êñòàòè, åñëè õîòèòå ñûãðàòü ðîëü “ïëîõîãî ïàðíÿ”, òî, íàõîäÿñü íà ïîäçåìíîì ýòàæå Glow, ñêàæèòå ßíó, ÷òî ðàññòàåòåñü ñ íèì (“You can leave now”). Îí îñòàíåòñÿ ñòîÿòü òàì, à âû ïîäíèìèòåñü íà ïîâåðõíîñòü è çàæèãàëêîé ïîäîæãèòå âåðåâêó, ïî êîòîðîé ñïóñêàëèñü (çàæèãàëêó ìîæíî íàéòè â Junktown ñðåäè âåùåé Ãèçìî). Ïðè ýòîì ßí ñíèçó çàîðåò: “Bastard!”, à âû ïîëó÷èòå î÷êè îïûòà çà åãî óáèéñòâî.

Brotherhood of Steel

Ïðåæäå, ÷åì èäòè â Áðàòñòâî Ñòàëè, ñîâåòóþ âàì îñâîáîäèòü ïëåííèêà â Hub (ïîäðîáíåå ñì. ñîîòâåòñòâóþùèé ðàçäåë).
Ïîäîéäèòå êî âõîäó â áóíêåð è ïîãîâîðèòå ñ ïàëàäèíîì ñëåâà. Îí ñîîáùèò âàì, ÷òî äëÿ âñòóïëåíèÿ â Áðàòñòâî Ñòàëè âàì íàäî ïðèíåñòè âåùü èç ðóèí íà þãå. Ñîãëàñèòåñü è èäèòå â Glow (ïîäðîáíåå ñì. âûøå). Çàïîëó÷èâ äèñê è ðàçîáðàâøèñü ñ òàéíàìè Glow, âåðíèòåñü â Áðàòñòâî Ñòàëè. Ñíîâà ïîãîâîðèòå ñ ïàëàäèíîì. Âàñ ïðîïóñòÿò.
Ñðàçó æå èäèòå â òðåíèðîâî÷íûé çàë (òàì äåðóòñÿ äâà ÷åëîâåêà). Ïîãîâîðèòå ñ ïàëàäèíîì â æåëåçíîé áðîíå. Ê êà÷åñòâå íàãðàäû çà îñâîáîæäåíèå ïðèÿòåëÿ îí ïðåäëîæèò âàì ñïèñîê âåùè÷åê. Âàì îáÿçàòåëüíî íóæíî âûáðàòü “Power Armour”. Âñ¸ îñòàëüíîå âû ìîæåòå êóïèòü â äðóãèõ ìåñòàõ. Ïîëó÷èâ ðàçðåøåíèå íà áðîíþ, ñíîâà ïîãîâîðèòå ñ ïàëàäèíîì – è îí äàñò âàì ðàçðåøåíèå íà åùå êîå-êàêèå âåùè (áîåâóþ áðîíþ è íåêîòîðîå êîëè÷åñòâî ïàòðîíîâ). Âûéäèòå èç òðåíèðîâî÷íîãî çàëà è ïîãîâîðèòå ñ ÷åëîâåêîì â çåëåíîé áðîíå, ñòîÿùèì çà ñòîëîì. Îí âûäàñò âñ¸, ÷òî âàì ïðè÷èòàåòñÿ.
Íà âòîðîì è òðåòüåì ïîäçåìíûõ ýòàæàõ ðàñïîëîæåíû ìàñòåðñêàÿ, ãîñïèòàëü è áèáëèîòåêà. Â áèáëèîòåêå ìîæíî ïîãîâîðèòü ñ æåíùèíîé ïî èìåíè Vree. Åñëè âû çàâåäåòå ðàçãîâîð î êîìïüþòåðàõ, îíà ïîêàæåò, êàê ïîëüçîâàòüñÿ àâòîìàòè÷åñêèìè óðîêàìè (âàì íàäî áóäåò ïîðàáîòàòü ñ êîìïüþòåðîì, ê êîòîðîìó îíà ïîäîéäåò). Ïðè ýòîì âàøà ñïîñîáíîñòü “Science” çàìåòíî âîçðàñòåò.
Â ãîñïèòàëå íàõîäèòñÿ âðà÷, êîòîðûé ìîæåò ñäåëàòü îïåðàöèþ, â ðåçóëüòàòå ÷åãî íåêîòîðûå âàøè ïîêàçàòåëè âîçðàñòóò (íàâñåãäà).
Â ìàñòåðñêîé âû ìîæåòå ïîãîâîðèòü ñ òàìîøíèì òåõíèêîì. Åñëè âû ïðèíåñåòå åìó äåòàëü “systolic motivator” (åå ìîæíî ïîëó÷èòü ó Michael èëè óêðàñòü èç ÿùèêà â êîìíàòå ãëàâíîãî ïàëàäèíà Rhombus; â ïîñëåäíåì ñëó÷àå íóæíî èñïîëüçîâàòü ñïîñîáíîñòü “Sneak”, ÷òîáû ïðîñêîëüçíóòü ìèìî õîçÿèíà â êîìíàòó ñ ÿùèêîì), òî ñìîæåòå ïî÷èíèòü åùå îäèí êîñòþì “Power Armour”. Ïîñëå ýòîãî âû åãî ïîëó÷èòå è ñìîæåòå ïðîäàòü çà 12.000.
Íà ÷åòâåðòîì ýòàæå íàõîäÿòñÿ Ñîâåò Ñòàðåéøèí (Council of the Elders) è íà÷àëüíèê áðàòñòâà. Ïîãîâîðèòå ñ íà÷àëüíèêîì – è ïîëó÷èòå íîâûé êâåñò: ðàçâåäàòü ìåñòîíàõîæäåíèå áàçû ñóïåðìóòàíòîâ.
Íå ñïåøèòå âûïîëíÿòü ýòó ìèññèþ. Ñíà÷àëà ïîñìîòðèòå íà âàøå âîîðóæåíèå. Åñëè âû äåëàåòå ñòàâêó íå íà “Small Guns”, à íà “Energy Weapons”, òîãäà âàì íàäî ðàçäîáûòü ñêîðîñòðåëüíûé ëàçåð (“Gatling Laser”). Ýòî îðóæèå íåëüçÿ êóïèòü, åãî ìîæíî òîëüêî óêðàñòü ó êàêîãî-íèáóäü ïàëàäèíà (÷åëîâåêà â ìåòàëëè÷åñêèõ äîñïåõàõ). Ëó÷øå ñäåëàòü ýòî íà ïåðâîì ïîäçåìíîì óðîâíå â êîìíàòå äëÿ îõðàíû (îíà ðàñïîëîæåíà ðÿäîì ñ ëèôòîì

íà 2-é, 3-é è 4-é ïîäçåìíûå ýòàæè). Òîëüêî ïåðåä òåì, êàê ñóíóòü ñâîè ëîâêèå ïàëü÷èêè â êàðìàí îäíîãî èç òàìîøíèõ ïàëàäèíîâ, íå çàáóäüòå “ñîõðàíèòü” èãðó, ÷òîáû íåíàðîêîì íå íàæèòü ñåáå âðàãîâ â ëèöå âñåõ ÷ëåíîâ Áðàòñòâà.

Âîîáùå, ñêîðîñòðåëüíûé ëàçåð (ïî âèäó îí ïîõîæ íà øåñòèñòâîëüíûé ïóëåìåò “Minigun”, òîëüêî êðàñíîâàòîãî öâåòà), íà ìîé âçãëÿä, íå óäîâëåòâîðÿåò ïîíÿòèþ “àáñîëþòíîãî îðóæèÿ”: âî-ïåðâûõ, îí òÿæåë, âî-âòîðûõ, æðåò çàðÿäû â áåøåíîì òåìïå (10 åäèíèö çà î÷åðåäü, îäèíî÷íûìè ýòîò ëàçåð íå ñòðåëÿåò), â-òðåòüèõ, ÷òî ñàìîå ïå÷àëüíîå, èç íåãî íåâîçìîæíî âåñòè ïðèöåëüíóþ ñòðåëüáó (à, çíà÷èò, ïî ãëàçàì âðàãîâ íå ïîïàäåòå). Ïðàâäà, çàðÿäû ê íåìó âû ìîæåòå ïîïðîñòó óêðàñòü ó ÷ëåíîâ Áðàòñòâà Ñòàëè, à ñàì ëàçåð âñåãäà ìîæíî “ïîëîæèòü â êàðìàí” îäíîãî èç âàøèõ ñïóòíèêîâ. Âðàãàì æå ýòîò ëàçåð íàíîñèò ðàíåíèÿ àæ â 10–300 î÷êîâ (â çàâèñèìîñòè îò óðîâíÿ âàøåãî óìåíèÿ “Energy Weapons” è ðàññòîÿíèÿ, íà êîòîðîå îò âàñ îòñòîèò âðàã). Òàê ÷òî íà ïîñëåäíèõ ýòàïàõ èãðû (íà âîåííîé áàçå ñóïåðìóòàíòîâ è â Cathedral) ñêîðîñòðåëüíûé ëàçåð ìîæåò ñòàòü âåñüìà ïîëåçåí, îñîáåííî åñëè ó âàñ íåò “Alien Blaster” èëè âîçìîæíîñòè äåëàòü ïî äâà ïðèöåëüíûõ âûñòðåëà èç îáðåçà êàëèáðà 0,223.

Ðåøèâ äëÿ ñåáÿ âîïðîñ î ñêîðîñòðåëüíîì ëàçåðå, âûéäèòå íà ïîâåðõíîñòü è îòûùèòå áàçó (â ñåâåðî-çàïàäíîì óãëó êàðòû ìèðà). Âàì íóæíî òîëüêî óâèäåòü åå è îõðàíó, ïîñëå ÷åãî ìîæíî âåðíóòüñÿ â Áðàòñòâî. Íà îáðàòíîé äîðîãå çàãëÿíèòå â Boneyard, ïîãîâîðèòå ñ Ìàéêñîì-õèìèêîì. Îí ñêàæåò, ÷òî ñìîæåò óëó÷øèòü âàøó áðîíþ, åñëè âû ïðèíåñåòå åìó íåêîòîðûå êíèãè. Ñîãëàñèâøèñü, èäèòå â Hub, íàâåñòèòå òàì áèáëèîòåêó (î åå ìåñòîíàõîæäåíèè ñì. ðàçäåë “Hub”) è êóïèòå íóæíûå æóðíàëû. Âåðíèòåñü â Boneyard, ñíîâà ïîãîâîðèòå ñ Ìàéêñîì – è îí ïîäâåðãíåò âàøó “Power Armour” õèìè÷åñêîé îáðàáîòêå. Çàòåì ó êóçíåöà óñîâåðøåíñòâóéòå ñâîþ ïëàçìåííóþ âèíòîâêó.

Âåðíóâøèñü â Áðàòñòâî Ñòàëè, ñíîâà èäèòå ê íà÷àëüíèêó. Îí íàïðàâèò âàñ â Ñîâåò Ñòàðåéøèí. Ðàññêàæèòå òàì, ÷òÎ âû âèäåëè íà áàçå. Ñîâåò ïðèêàæåò âàì ðàçíåñòè áàçó â êëî÷üÿ è ñêàæåò, ÷òî âàì ïîìîãóò â ýòîì äåëå òðè ïàëàäèíà. Âïåðåä, íàâñòðå÷ó áîëüøîé áèòâå.

Êñòàòè, ðÿäîì ñ âûõîäîì íà ïîâåðõíîñòü íà ïåðâîì ïîäçåìíîì ýòàæå ñòîÿò äâà ïàëàäèíà. Òîò, ÷òî ñïðàâà – æåíùèíà. Åñëè âû ïîãîâîðèòå ñ íåé óæå ïîñëå óíè÷òîæåíèÿ âîåííîé áàçû ñóïåðìóòàíòîâ, òî ñìîæåòå “ïðèÿòíî ïðîâåñòè âðåìÿ”. Íî íå íàäåéòåñü õîòü ÷òî-íèáóäü óâèäåòü íà ýêðàíå, âàñ æäåò òîëüêî “ìîðàëüíîå” óäîâëåòâîðåíèå.

Military Base

Ïåðåä òåì, êàê èäòè ñþäà, ïîçàáîòüòåñü, ÷òîáû ó âàñ áûëà îäíà ðàöèÿ è ïîáîëüøå âçðûâ÷àòêè.

Ïåðâûì äåëîì, êàê è â ñëó÷àå ñ êðåïîñòüþ Gunruners, ðàñïóñòèòå ñâîèõ ñîþçíèêîâ (“You can leave now”): áðàòü èõ âíóòðü áàçû íåëüçÿ, ò. ê. ìóòàíòû óæ ñëèøêîì ñîëèäíî âîîðóæåíû.

Îò òðåõ ïàëàäèíîâ, êîòîðûå âàñ âñòðåòÿò ó âîðîò, áîëüøîãî òîëêó íå áóäåò. Îíè ïîìîãóò âàì òîëüêî ïðè áîðüáå ñî ñòðàæåé ñíàðóæè, à âíóòðü çäàíèÿ áàçû íå ïîéäóò. Ïîýòîìó ñòîèò ñäåëàòü òàê: ñòðåëüíèòå â îõðàííèêîâ èç ñíàéïåðñêîé âèíòîâêè ñ ìàêñèìàëüíîãî ðàññòîÿíèÿ è áåãèòå íàçàä. Îõðàíà óñòðåìèòñÿ ñëåäîì, íî ïàëàäèíû âñòóïÿò ñ íåé â áîé, à äî âàñ äåëî íå äîéäåò.

Ïîñëå òîãî, êàê îõðàíà áóäåò óíè÷òîæåíà, îáûùèòå òðóïû. Âîçüìèòå ó îäíîãî èç íèõ ðàöèþ (òåïåðü ó âàñ äâå ðàöèè). Äàëåå íóæíî ïîïàñòü çà çàêðûòûå âîðîòà. Èëè âîçüìèòå ðàöèþ è çàêðè÷èòå â íåå, ÷òî âàñ àòàêóþò íåèçâåñòíûå âðàãè; èëè îòêðîéòå âîðîòà ïðè ïîìîùè ýëåêòðîííûõ îòìû÷åê (èõ ìîæíî ïîëó÷èòü ó âîðîâ â Hub èëè â Cathedral, ïîäðîáíåå ñì. ñîîòâåòñòâóþùèå ðàçäåëû). Ïðè ýòîì íå çàáóäüòå îòêëþ÷èòü ëîâóøêó íà äâåðè.

Âíóòðè áàçû íå çàòðóäíÿéòå ñåáÿ âîïðîñàìè, ïðîñòî ïàëèòå âî âñåõ âñòðå÷íûõ, äðóçåé ó âàñ òóò íåò. Âàøåìó ïðîäâèæåíèþ ïî áàçå áóäóò ìåøàòü ñèëîâûå ïîëÿ. ×åðåç îäíè (êðàñíîãî öâåòà, åñëè ïàìÿòü ìíå íå èçìåíÿåò), ïðîéòè ïðîñòî, âàñ ëèøü ñëåãêà ðàíèò. À âîò ñ äðóãèìè ñèëîâûìè ïîëÿìè (åñëè íå ïóòàþ, îíè çåëåíîãî öâåòà) ïðèäåòñÿ ïîâîçèòüñÿ. Ìîæíî ïîäëîæèòü ïîä èçëó÷àòåëè ýòèõ ïîëåé (çàìîñòðåííûå òàêèå øòóêè) âçðûâ÷àòêó è âçîðâàòü èõ (ïðèäåòñÿ ïîñòàâèòü ÷àñîâîé ìåõàíèçì, ïîòîì ïîëîæèòü âçðûâ÷àòêó â íóæíîå ìåñòî è îòáåæàòü). Èëè æå ïðèìåíèòå ê èçëó÷àòåëÿì óìåíèå “Repair”: îíè íà î÷åíü êîðîòêîå âðåìÿ âûêëþ÷àòñÿ. Åñòü è åùå îäèí ñïîñîá. Âàì íàäî ïîäêëþ÷èòü (“Use”) îäíó èç âàøèõ ðàöèé ê êîìïüþòåðó, êîòîðûé âû óâèäèòå ïî äîðîãå. Ïðè ïîìîùè âòîðîé ðàöèè âû ñìîæåòå óïðàâëÿòü êîìïüþòåðîì, âêëþ÷àÿ è âûêëþ÷àÿ ñèëîâûå ïîëÿ (äëÿ ýòîãî ôîêóñà ó âàñ äîëæíû áûòü âûñîêèå ïîêàçàòåëè óìåíèé “Repair” è “Science”).

Íà ïîñëåäíåì ïîäçåìíîì óðîâíå âàì âñòðåòÿòñÿ ñóïåðìóòàíò ïî èìåíè Ëåéòåíàíò (Lieutenant), åãî îõðàííèê (òîæå ìóòàíò) è ÷åëîâåê â ïëàùå ïî èìåíè Âàí Ãààãåí (Van Haagen). Ñëàäèòü ñ íèìè íåëåãêî, ò. ê. ìóòàíòû áóäóò îáñòðåëèâàòü âàñ òîëïîé. Äåéñòâóéòå îñòîðîæíî. Âûñóíóâøèñü èç-çà óãëà, ñòðåëüíèòå Ëåéòåíàíòó â ãëàçà è ñíîâà çàñêî÷èòå îáðàòíî. Åñëè ïîâåçåò, õîðîøî âîîðóæåííûé Ëåéòåíàíò îñëåïíåò è âûéäåò èç áîÿ. Ìóòàíò ñ ðàêåòíîé óñòàíîâêîé, ñêîðåå âñåãî, ïîäîéäåò ïîëþáîïûòñòâîâàòü, ÷òî òâîðèòñÿ. Â âàø ñëåäóþùèé õîä ñíîâà âûñêî÷èòå è âûñòðåëèòå êîìó-íèáóäü â ãëàçà (òîëüêî íå Âàí Ãààãåíó, îí òîãî íå ñòîèò). Ïðîäîëæàéòå äåéñòâîâàòü òàêèì îáðàçîì, ïîêà íå ïåðåáüåòå âñåõ. Åñëè æå ìóòàíòû ïðèáëèçÿòñÿ ê âàì, âñòàíüòå òàê, ÷òîáû ìåæäó âàìè è ìóòàíòîì ñ ðàêåòíîé óñòàíîâêîé áûë Ëåéòåíàíò. “Ðàêåò÷èê” ÷àñòåíüêî ïðîìàõèâàåòñÿ (îñîáåííî, åñëè âû õîòü ðàçîê ïîïàëè åìó â ãëàçà) è áóäåò ìàçàòü â ñâîåãî áîåâîãî òîâàðèùà. Òàêèì îáðàçîì Ëåéòåíàíò ïîñòåïåííî òåðÿåò çäîðîâüå, à âû óñïåâàåòå ðàçäåëàòüñÿ ñ åãî äðóæêîì.

Ïîêîí÷èâ ñ ìóòàíòàìè, ïåðåêëþ÷èòåñü íà Âàí Ãààãåíà. Ïðèêîí÷èâ åãî, îñìîòðèòå òðóï Ëåéòåíàíòà. Âîçüìèòå ó íåãî êëþ÷, îí âàì ìîæåò ïðèãîäèòüñÿ (ñì. ðàçäåë “Cathedral”). Îáðàòèòå òàêæå âíèìàíèå íà ÿùèê âîçëå òîãî ìåñòà, ãäå èçíà÷àëüíî ñòîÿë Ëåéòåíàíò. Â íåì ëåæàò ýëåêòðîííûå îòìû÷êè.

Îñìîòðèòå ïîñëåäíèé óðîâåíü áàçû. Âû íàòêíåòåñü íà êîìíàòó ñî ìíîæåñòâîì êîìïüþòåðîâ è òåõíè÷åñêèì ïåðñîíàëîì (ëþäüìè). Ýòè ëþäè èìåþò íåïðèÿòíóþ ïðèâû÷êó âçðûâàòüñÿ,

ïîýòîìó áûñòðåíüêî ïåðåñòðåëÿéòå èõ. Äàëåå èäèòå ê êîìïüþòåðàì è ïîðàáîòàéòå ñ íèìè, èñïîëüçóÿ óìåíèå “Science”. Âêëþ÷èòå ìåõàíèçì ñàìîóíè÷òîæåíèÿ è óíïñèòå íîãè ñ áàçû. Åñëè âäóóã ó ãàøåãî ãåðîÿ íå õâàòàåò ìîçãîâ (ïîêàçàòåëÿ IN) äëÿ ðàáîòû ñ êîìïüþòåðîì, ïîäêîæèòå ïîä ïîñëåäíéé âçðûâ÷àòêó è ñìàòûâàéòåñü.

The Cathedral

Íó âîò è çàêëþ÷èòåëüíàÿ ïåñíü ïîýìû.

Åñëè âû ãîâîðèëè ñ Íèêîëü (Nicole), ãëàâîé îðãàíèçàöèè “Folowers of Apocalypse” (ïîðîáîíåå ñì. ðàçäåé “Boneyard”), òî â Ñîáîðå âàñ áóäåò ñíîðîâîæàòòü îòðÿä ðàçâåä÷èêîâ èç ÷èñëà “Folowers”. Íàéäèòå æåíùèíó Ëàóðó (Laura), î êîòîðîé âàì ãîâîðèëà Íèêîëü (îíà íà ïåðâîì ýòàæå): ýòî åäèíñòâåííûé NPC, ó êîòîðîãî åñòü “ëèõî” – ñíîòååòñòâóþùàÿ ìóëüòèïëèêàòèÿ). Ñêàæèòå Ëàóðå ïàðîëü: “red rider”. Îíà ñîîáùèò î ïîòàéíîé äâåðè, êëþ÷ îò êîòîðîé åñòü òîëüêî ó Ìîðôåÿ (Morpheus). Íàéäèòå ýòîãî ÷åëîâåêà (äëÿ ýòîãî íóæíî ïîäíÿòüñÿ ïî ëåñòíèöåå). Âàì ïðèäåòñÿ äðàòüñÿ ñ îõðàííèêàìè-ñóïåðìóòàíòàìè (êîòîðûå çàìàñêèðîâàëèñü ïðè ïîìîùè ïðèáîðîâ “Stealth Boy”) è ñ ñàìèì Ìîðôååì. Ïðèêîí÷êà Ìîðôåÿ, îáúùèòå åãî òðóï è âîçüìèòå êëþ÷. Ïðàâäà, äðàêè ìîæíî èçáåæàòü, åñëè íà ïåðâîì ýòàæå ïîãâîâðèòü ñ ÷åëîâåêîì â ïëàùå (â êîìíàòå ðÿäîì ñ ëåñòíèöåé). Åñëè âñå ïðîéäåòå ãëàäêî, âû ïîëó÷èòå îñîáóé ïðåäìåò â âèäå êðóãà, êîòîðûé ïîçâîëèò ñâîáîäíî ìèìî ïðéòè ìèìî ñòîæåòî è ïîñòàâèòü ó ÷åëîâåêà íà ïåðâîì ýòàæå.

Ñ êëþ÷îì âåðíèòåñü íà ïåðâûé ýòàæ, ïðîéäèòå ê ïîòàéíîé äâåðè è îòêðîéòå åå. Ñïóñòèòåñü âíèç. Â ïîäâàëå íàéäèòå ñòðàííóþ äâåðü ðÿäîì ñ êíèæíûìè øêàôàìè (íà àâòîêàðòå îíà îòìå÷åíà êàê ïðîõîä). Â êîíöå êîíöîâ äâåðü îòêðîåòñÿ – è ïåðåä âàìè îêàæåòñÿ åùå îäèí ÷ëåí êóëüòà. Óáåéòå åãî, ôåðåìîíèòüñÿ íå ñòîèò. Ça ïîòàéíûì ïðîõîäîì âû óâèäèòå âõîä â ïîäçåìíûé ãîðîä. Ñïóñòèòåñü íà òðåòèé ïîäçåìíûé ýòàæ, òàì ñíîâà íàéäèòå ïîòàéíîé ïðîõîä (ñì. àâòîêàðòó). Âîñïîëüçîâàâøèñü ýòèì ïðîõîäîì, âû îêàæåòåñü â î÷åíü ñòðàííîì êîðèäîðå. Ïðè äâèæåíèè ïî íåìó âû óóäåòå ïîëó÷àòü ðàíåíèÿ (èç-ça âîçäåéñòâèÿ íà ïñèõèêó), à ïîä êîñåö ó âàñ îæåòò ñëó÷èòüñÿ íåïðèÿòåëñêîé ñ ãëàçàìè. Â ýòîì ñëó÷àå ñðàçó æå îñòàíîâèòåñü è èñïîëüçóéòå ó÷åíé “Doctor”. Êîãäà çðåíèå âîññòàíîâèòñÿ, èäèòå äàëüøå è íàòéíåòåñü íà ãëàâîíãî ãàäà – Ìàñòåðà (Master). Îí ñ âàìè çàãîâîðèò. Íå ñîãëàøàéòåñü íà åãî ïîñóëû è ñòðåëÿéòå.

Ñîâåòóþ ñïðÿòàòüñÿ çà êîëîííàìè è ñòðåëÿòü, ïåðèîäè÷åñêè âûñêàêèâàÿ. “Æèçíè” ó Ìàñòåðà ìíîãî, íî åñëè ðàáîòàòü òóðáîïëàçìåíí âèíòîâêîé, âàì ïîíàäîáèòñÿ 4–6 âûñòðåëîâ (â çàâèñèìîñòè îò óðîâíÿ âàøèõ “Energy Weapons” è “Criticals”). À ñî ñêîðîñòðåëüíûì ëàçåðîì ìîæíî îáîéòèñü âîîáùå ïàðîé î÷åðåäåé. ×åì ðàíüøå âû ïðèêîí÷èòå Ìàñòåðà, òåì ëó÷øå. Äåëî â òîì, ÷òî êàæäûå òðè õîäà êîðèäîð áóäåò ïîðîæäàòü ñóïåðìóòàíòà. Íî, êàê òîëüêî Ìàñòåð îòäàñò êîíöû, ýòî áåçîáðàçèå çàêîí÷èòñÿ. È êàê ðàç âîâðåìÿ: ñìåðòü Ìàñòåðà çàïóñòèò ÷àñîâîé ìåõàíèçì ÿäåðíîé áîìáîëîâêè (íîà íàõîäèòñÿ íà ÷àòâåðòîì óðîâíå). Íå ñïèòå, áåãèòå èç Ñîáîðà.

Åñëè âàì íå óäàåòñÿ ïðèêîí÷èòü Ìàñòåðà â êîðèäîðå, ïîæàòå ïîïðîáîâàòü îáîïàíîé ïóòü. Íà òðåòüåì óðîâíå ïîäçåìíîãî ãîðîäà (íà ñåâåðî-çàïàäå) èìåòñÿ çàêðûòàÿ äâåðü, à çà íåþ – ëèôò, êîòîðûé ïðèâåçåò ê áîìáîëîâêå. Âîñïîëüçóéòåñü êëþ÷îì, êîòîðûé âû âçÿëè ó Ëåéòåíàíòà (ñì. ðàçäåé “Military Base”) è âêëþ÷èòå ÷àñîâîé ìåõàíèçì. Òåïåðü ñìûâàéòåñü.

Ïîñëåäíèé âûñòðåë

Ïðèáûâ äîìîé, âàø ãåðîé ïîãîâîðèò ñ Íàäçèðàòåëåì. Îññå ýòîãî ðàçãîâîðà èãðà çàêàí÷èâàåòñÿ. Âû óçíàåòå, ÷òî ñòàëî ñ ìèðîì “Fallout” ïîñëå óíè÷òîæåíèÿ ñóïåðìóòàíòîâ. Ýòà êàðòèíà áóäåò çàâèñåòü îò òîãî, çà êàêîå âðåìÿ âû óñïåëè ïðîéòè èãðó.

Îäíàêî ïîñëå âñåõ âàøèõ ìó÷åíèé ïîñëåäíèé ðàçãîâîð ñ Íàäçèðàòåëåì îïæåò âûçâàòü ó íåêîòîðûõ èç âàñ, îîè óâàæàåìûå èãðîìàíû, æåëàíèå ïðèêîí÷èòü åãî. Ñäåëàòü ýòî íà ðàíïèõ ýòàïàõ èãðû íåâîçìîæíî. Ïîêà Íàäçèðàòåëü ñèäèò â ñâîåì êðåñëå, îí íåóÿççàèì (åñëè ó âàøåãî ãåðîÿ åñòü äîïîëíèòåëüíûàÿ ñïîñîáíîñòü “Awarness”, âû óâèäèòå, ÷òî åãî “æèçíü” íå óáûâàåò òò âàøèõ âûñòðåëîâ). Íî íà êîðòèêîå åðåìÿ ñðàçó ïîñëå ïðîèçíåñåíèÿ ôèíàëüíîé ðå÷è Íàäçèðàòåëü ñòàíîâèòñÿ ñìåðòíû. Òîëüêî îí çàêîí÷èò ãîâîðèòü, æèòåå _A (“Attack”) äëÿ ïåðåõîäà â áîåâîé ðåæèì (óòü çàïîçäàåòå – ïðîïóñòèòå ýòî ìãíîâåíèå, è èãðà çàêîí÷èòñÿ). Âîéäÿ â áîåâîé ðåæèì, óáåéòå Íàäçèðàòåëÿ – è âû óâèäèòå ñàìóþ êðîâàâóþ ìóëüòÿøíóþ ñöåíó â èãðå, êîòîðîé, ïàíèêî, íå áóäåò, åñëè âû óáüåòå Íàäçèðàòåëÿ ïðè ïîìîùè “Alien Blaster” (íî ïðîñòî ñòàíåò êó÷êîé ïåïëà). Êðîìå òîãî, èíîãäà äëÿ îñóùåñòâëåíèÿ âûñòðåëà ïðèõîäèòñÿ ùåëêàòü íà Íääçèðàòåå êðàñíûì ïåðåêðåñòèàì íåñêîëüêî ðàç ïîäðÿä.

Ñöåíó ñìåðòè Íääçèðàòåëÿ ìîæíî óâèäåòü è íå âôîäÿ â ðåæèì áîÿ, íî äëÿ ýòîãî íóæíî îäíî èç òðåõ. Èëè ÷òîáû ó âàøåãî ïåðñîíàæà áûëà î÷åíü ïëîõàÿ ðåïóòàöèÿ (íèæå – 40). Èëè ÷òîáû âàø ïåðñîíàæ íàõîäèëñÿ â ñîñòîÿíèè “Berserker”, â êîòîðîå ìîæíî âïàñòü, èñòðåáëÿÿ âñåõ æèòåëåé âñåõ ãîðîäîâ, êîòîðûå âû ïîñåòèëè. Èëè æå ó âàøåãî ïåðñîíàæà äîëæíà áûòü ãîñòîãîâ, êîòîðûå âû ïîñåòèëè. Êîãäà ýòî ïîñòàíåò ñòîëü íåïîíÿòíûì ñîîñòîÿíèåì “Bloody Mess” (åå íóæíî âûáðàòü â ñàìîì íà÷àëå, ïðè “ñîçäàíèè ãåðîÿ”).

Ñóùåñòâóåò àëüòåðíàòèâíûé âàðèàíò êîíöîâêè. Åñëè âû ãñòóíèòå â àðìèþ ñóïåðìóòàíòîâ (ñì. ðàçäåé “Necropolis”), òî óâèäèòå øòóðì Vault 13. Êñòàòè, â ýòîì ñëó÷àå ó âàñ îæåòò ïîÿâèòüñÿ æàëîñòü ê Íääçèðàòåëþ.

Как получить много денег и очки опыта

Ïî ïðèáûòèè â êàæäûé ãîðîä ïåðâûì äåëîì îáíéäèòå åãî è îáâîðóéòå (ñîîñîáíîñòü “Steal”) âñåõ ìåñòíûõ! Ça êàæäûé óêðàäåííé ïðåäìåò âû ïîëó÷èòå 10 î÷êîâ ïîûòà, à ñàì ïðåäìåò ñìîæåòå ïîòîì ïðîäàòü â ìåñòíîì ìàãàçèíå. Òàêèì îáðàçîì ÿ íàáèðàë äî 50.000, ÷åãî

äîñòàòî÷íî äëÿ ïîêóïêè ëþáîãî îðóæèÿ è áîåïðèïàñîâ. Ïðàâäà, íà âîðîâñòâå âû ðàíî èëè ïîçäíî ïîïàäåòåñü. Ïðè ýòîì íà âàñ îîîë÷àòñÿ ìíîãèå (èëè äàæå âñå) æèòåëè ýòîãî ãîðîäà. Ïîýòîìó ïåðåä êàæäîé êðàæåé “ñîõðàíýéòå” èãðó è â ñëó÷àå íåïðèÿòíîñòåé “âîññòàíàâëèâàéòåñü”.

Еще один способ заработать

Ïîäíÿâ ñâîå óìåíèå “Barter” äî 80 %, ïðèäèòå ê òîðãîâöó, ïðîäàþùåìó ÷òî-òî äîðîãîå. Êóïèòå ó íåãî ñàìóþ äîðîãóþ âåùü è òóò æå åå ïðîäàéòå îáðàòíî. Âû ìîæåòå ïîòðåáîâàòü çà íåå ãîðàçäî áîëüøå, ÷åì çàïëàòèëè ñàìè. Ïðîäåëàéòå ýòîò ôîêóñ ýííå êîëè÷åñòâî ðàç – è âû áîãàòû.

Как убить NPC

Äîïóñòèì, ÷òî âû âîçíåíàâèäåëè ìýðà ãîðîäà Junktown Êèëëèàíà. Åñëè ïðîñòî ðàññòðåëÿòü åãî, íà âàñ îîïë÷àòñÿ ïîëèöåéñêèå. Íî ìîæíî ïîñòóïèòü õèòðåå – áðîñüòå åìó ïîä íîãè âçðûâ÷àòêó (ïîñëå òîãî, êîíå÷íî, êàê âêëþ÷èòå ÷àñîâé ìåõàíèçì). Óéäèòå è ïîäîæäèòå, ïîêà Êèëëèàí âçîðâåòñÿ. Äóðàëåè ïîëèöåéñêèå è ñëîâà âàì íå ñêàæóò.

Àíäðåé Øàìîâàëîâ