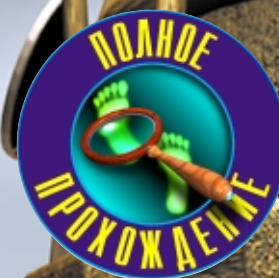


Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

# КАК ЗАКАЛЯЛАСЬ СТАЛЬ

## ТАКТИКА РАСПАДА

Слышали про «распад»? Что, совсем не слышали?! Э, да вас, похоже, не причислишь ни к армии поклонников жанра RPG, ни к дивизии знающих, что такое атомная электростанция. Предварительный диагноз: Гомер Симпсон. А теперь контрольный вопрос номер два: с чем у вас ассоциируется слово X-COM? Если с чем-то вроде X-Men, или, не дай Бог, X-Вох, вам просьба, товарищ, обратиться к другим разделам нашего журнала. Всем остальным, кто смог ответить хотя бы на один из вопросов нашего импровизированного психологического теста, просьба выковыривать из CD-привода расплавившийся Cot-tandos и заготавливать хлеб да соль: встречаем игру Fallout Tactics.



Денис Зельцер aka Maxiden

II аспорт

Fallout Tactics:  
Brotherhood of Steel

Жанр: squad combat strategy

Издатель: Interplay

Разработчик: Micro Forte

URL

[www.interplay.com](http://www.interplay.com)

## ТЕХНИКА

### Raider Buggy

Судя по реакции на ваши приказы, этими агрегатами управляют очень нетрезвые водилы. На Raider Buggies нельзя полагаться, особенно при совершении ответственных вылазок. Из плюсов можно назвать разве что высокую скорость и неплохую маневренность. Эту машину вам вверят в контроль первой, и при появлении более совершенной техники можете о ней смело забыть.



**Броня:** Слабая. Есть защита от пуль и снарядов, но против энергетического оружия совершенно бесполезна.

**Мест:** 1  
**Стандартная скорость:** 35MPH  
**Макс. скорость:** 45MPH  
**Радиус поворота:** 15 футов

### V.O.S. Scouter

Идеален для быстрых маневров. Кокпит полностью защищен броней. Способен везти немалые грузы.



**Броня:** Слабая. Есть защита от пуль и снарядов, но против энергетического оружия совершенно бесполезна.

**Мест:** 1  
**Стандартная скорость:** 30MPH  
**Макс. скорость:** 40MPH  
**Радиус поворота:** 15 футов

### V.O.S. Hummer

Должен стать одним из самых используемых машин в вашем автопарке, надежный, быстрый и весьма боеспособный экземпляр, умеющий к тому же помещать в своих недрах до четырех бойцов. Добротная штука, правда, унаследовавшая некоторые недостатки своего предка V.O.S. Scouter'a.



**Броня:** В целом схожа с броней V.O.S. Scouter'a — весьма стойкая при атаках орудиями среднего калибра, но почти беззащитная против крупных снарядов и энергетических атак.

**Мест:** 4 (в зависимости от комплектации)  
**Стандартная скорость:** 25MPH  
**Макс. скорость:** 35MPH  
**Радиус поворота:** 25 футов

**К**ак заведено в разделе «Mission Possible», встречать мы ее будем с мелкоскопом и отверткой — то бишь проводить вскрытие. Игра в самом деле получилась непростая — разработчики поставили себе цель сотворить громоподобную смесь, выбрав в качестве основного ингредиента культовую постъядерную тематику и разбавив ее X-COMоподобной походовой системой, не забыв и про поклонников real-time'a. Надо сказать, коктейль получился весьма и весьма неплохим, но непривыкшие к подобным напиткам Fallout- и X-COM-фанаты могут сначала растеряться. Чтобы у вас не сложилось негативного впечатления об этом замечательном образце игростроения, внимайте нашим советам и рекомендациям, а также прохождением отдельных особо интересных в плане познания FT:BOS-миссий. Вперед, исправлять последствия ядерного взрыва!

### Поведение

Режим «часовых» (Sentry Mode) — очень важный инструмент в управлении вашими солдатами. Он запрещает им реагировать на появление противника и даже на атаку с его стороны. Этот режим нужно использовать очень осторожно — только тогда, когда вам надо проскользнуть мимо расадника врагов или просто незаметно переместить отряд на другую позицию, не выдав себя случайным выстрелом или незапланированным всплеском агрессии ваших горячих парней. Ни в коем случае не включайте этот режим при обычной игре — иначе есть шанс понаблюдать за таким неприятным зрелищем, как избиение вашего самого крутого персонажа каким-нибудь жалким вражеским недonosком, во время которого жертва будет стоять в позе статуи Ильича и медленно умирать. Когда вы уходите от врагов, лучше всего перевести бойцов в режим Defensive Sentry Mode — ребята будут способны отвечать встречным огнем на нападки противников. Ценность этого режима для незаметного увода своего отряда от врагов в том, что ваши бойцы откроют огонь только тогда, когда их уже обнаружили — до этого они будут незаметно передвигаться, никого вокруг не трогая. Наиболее часто же следует использовать Aggressive Mode — тактика отстрела всего, что находится в поле зрения. Рекомендую выставить параметр Percentage to Hit равным 33% (т.е. как только солдат увидит цель, вероятность попадания в которую больше 33% — он открывает огонь).



• «Ночь, огни, горят три вокзала...»

• По ходу игры эта радиоактивная троица станет вам почти родной...



• Разрушенное кафе, порванные линии электропередач, ни единой живой души — обычный Fallout-пейзаж.



## Отступление

Используйте Sneak Skill (способность скрываться) везде, где только можно — это позволит вам избежать случайных смертей в рядах ваших подопечных. Sneaking просто незаменим во время ведения боевых действий в помещениях, перебегая из комнаты в комнату. Иногда можно заметить плохо различимые очертания врагов, стоящих около стен — хоть по ним и нельзя узнать деталей о противнике,

## Сержантские советы

Ни в коем случае не атакуйте, не имея поблизости надежного прикрытия. Тактика победы в FT:BOS — это стрельба из-за угла. Спрятав своих снайперов за какой-нибудь грудой обломков, выводите их на несколько секунд из прикрытия и стреляйте, потом быстро уводите обратно. Так вы сможете уничтожить врага, не потеряв ни единого хитпойнта.

но такое обнаружение часто может закончиться для них весьма летально. Чтобы не повторять ошибок AI, никогда не перемещайтесь вдоль стен или зданий вплотную к ним, и в сочетании со Sneak Mode вы можете преподнести врагам неприятный сюрприз в виде себя и пулеметной очереди.

## Отряды

Перемещая отряды, прикрывайте фланги и одновременно просматривайте окрестности на наличие врагов. Если приходится разбивать отряд, делите его на пары так, чтобы каждый боец в паре дополнял по skill'am другого. SMG и несколько солдат, держащихся вместе, — непростая мишень, которая сможет быстро среагиро-

вать на вражеский огонь. Вот несколько убойных комбинаций персонажей.

Пара SMG с шотганом идеальны для захвата помещений или выноса всех их недружелюбных обитателей.

Сопровождайте снайперов медиками, чтобы им не приходилось останавливать огонь для самолечения. Заставьте снайперов открыть огонь и поставьте за ними медиков, которые будут лечить раненых по мере необходимости — таким образом вы получите беспрепятственный огонь и хорошие шансы удачно отразить наступление.

3 охотника + 3 медика уничтожат все живое вокруг, правда, на небольшом радиусе действия, с помощью шотганов. Эту комбинацию можно засыпать в стан врага, чтобы серьезно подорвать его силы перед вашим финальным наступлением. Минус этой комбинации в том, что и охотники (trappers), и медики обладают довольно низкими weapon skills, поэтому что-то большее, чем шотган им не унести.

## Мины

Теперь пара слов о пользе мин. Если вы решили окопаться — лучшее средства не придумать. Ибо обнаружить расставленные мины весьма сложно. Особенно если сапер, который пытается это сделать, ниже по классу, чем минер. Делайте выводы. Хороший специалист в команде и все враги взлетают на воздух. Кстати, известен баг в демоверсии FT: BOS, который был исправлен в финальном релизе, из-за него охотники были вообще начисто лишены возможности чують вражеские мины.

Что делать, если вы чувствуете, что мины где-то рядом? Выведите одного бойца перед колонной и аккуратно продвигайтесь вперед, оставив весь отряд чуть позади, чтобы в случае взрыва на

воздух не взлетела вся ваша команда. Вообще любой персонаж высокого уровня способен без труда обнаружить мины: например, по совершенно непонятным причинам DrLove просто идеальный миноискатель... Почему — история умалчивает. Обнаружив мину, можно попробовать разминировать мирным путем — это не всегда получается. В худшем случае она обезвредится вместе с минером. Мину можно уничтожить с помощью выстрела — это свойство можно использовать с большой пользой для себя. Если вы видите, что враги стоят вокруг вашей мины и никто из них не собирается на нее напарываться, стреляйте в нее! Промедление может обернуться тем, что ее просто разминировуют, и вы останетесь без великолепного зрелища и легкой победы.

## Action Points

В режиме Turn Based Action Points расходуются на доступ к инвентарю, перезарядку оружия, лечение, выстрелы и передвижение ползком. В режиме Continuous Action Points могут восстанавливаться. Следите за вашими AP и не тратьте их попусту. Опасная ситуация, когда ваш AP подходит к концу и вы находитесь в поле зрения врага, ожидая, пока они восстановятся, а они восстанавливаются только при полном обнулении. Чтобы этого избежать, используйте такой прием: вскочив, сделайте несколько выстрелов и вернитесь обратно в темпе вальса. Вы потеряете все AP и останетесь незамеченными врагом, увильнув от опасности зависания на полпути к убежищу, и ваши очки восстановятся снова.

## ТЕХНИКА

### B.O.S. APC

Незаменимое средство для перевозки бойцов и защиты их от мощных атак. Благодаря гусеницам может разворачиваться на месте. Его плюсы на открытых пространствах оборачиваются минусами: для тяжелой артиллерии лучше мишени не придумать.



**Броня:** Толщина брони — средняя. Ее достаточно для защиты пассажиров от большинства видов оружия, в том числе и энергетического.

**Мест:** 8  
**Стандартная скорость:** 10MPH  
**Макс. скорость:** 20MPH  
**Радиус поворота:** 0 футов

### Tank

Танк. Его 75-мм пушка выплевывает снаряды на неслабое расстояние. Великолепное средство для атаки, передвигающееся неторопливо, с чувством собственного достоинства. Уничтожить танк очень трудно.



**Броня:** Очень мощная броня хорошо защищающая танк от любых снарядов. Дает частичную защиту и от энергетических атак.

**Мест:** 2  
**Стандартная скорость:** 8MPH  
**Макс. скорость:** 15MPH  
**Радиус поворота:** 0 футов



● Освещение работает просто на ура. Только вот что тут освещается — грязные радиоактивные развалины да покореженные бочки с отходами.

## ОРУЖИЕ

### Calico Liberty 100

Автомат, вмещающий кучу патронов, может нанести немалый урон неприятелю. Умеет



стрелять пятью патронами за раз.  
 Повреждения: 10–20  
 Радиус действия: 22  
 Расходование очков: 4–5  
 Вместимость: 100

### Cattle Prod

Лучший друг фермера, использует маленькие энергетические капсулы для подзарядки.



Особо опасен в режиме Overload.  
 Повреждения: 12–20  
 Радиус действия: N/A  
 Расходование очков: 3  
 Вместимость: 10

### Cleaver

Этим тесаком хорошо рубить зверей и других живых и не очень существ постыдного мира. На большее он вряд ли способен.



Повреждения: 12–18  
 Радиус действия: N/A  
 Расходование очков: 3  
 Вместимость: N/A

### Colt .45

Классический Колт 45-го калибра, простой в использовании, точный, с огромной сокрушающей силой. Рекомендуется для использования на живых мишенях.



Повреждения: 5–11  
 Радиус действия: N/A  
 Расходование очков: 4–5  
 Вместимость: 12

### Dynamite

Нитроглицериновая взрывчатка. В комплект поставки включен таймер. Если взрывается в нужном месте и в нужное время, ее жертвы могут образовать второй Мамаев курган.



Повреждения: 20–60  
 Радиус действия: N/A  
 Расходование очков: 5  
 Вместимость: N/A

## Защита

Для успешной защиты вам понадобятся разные виды войск, но в любом случае ваши войска должны быть снабжены достаточным количеством снайперов, охотников и несколькими SMG. Разместив группы по три снайпера около каждой из стен, вы получите хорошую защиту довольно обширной территории. Через такой заслон будет очень трудно прорваться. Если вам позволяют ресурсы, держите под контролем дополнительную позицию, чтобы враг поломал голову, догадываясь о местонахождении основной части ваших сил. Прорываясь через «фальшивые» укрепления, противник приползет к вам уже порядком измотанным. К тому же это мешает ему собрать большую орду снайперов в одном месте и, возможно, спасет жизнь вашим основным войскам.

Охотники при защите — правило номер один. Два-три охотника при умелом подходе могут порядочно посеять смуту в рядах нападающих. Заминируйте самые популярные места карты вроде ворот и разнообразных проходов, а также крытых областей, по которым пойдут вражьи силы. Если ваша база хорошо защищена снайперами снаружи, можно рискнуть и попробовать заминировать прилегающие территории. Если это предприятие удастся, половина чужой армии живой точно не пройдет.



• Отстреливайте несчастных псов при первом их появлении — иначе они могут доставить немало неприятностей.

## Сержантские советы

Когда вы нашли новое оружие и не знаете, как с ним обращаться, предлагаю использовать метод экспертизы «на своих». Сохраните игру и прикажите своим ребятам атаковать новым оружием друг друга. Это может показаться глупо, но такой способ действительно дает отличный опыт в применении каждого вида оружия — и в реальной схватке вы будете знать, как пользоваться тем или иным средством уничтожения.



Помните о врачах! Всегда держите по одному для каждого из группы бойцов. Не забывайте о сочетании «3 охотника+3 доктора», высаживайте по лекарю с каждой группой снайперов. При защите доктора позволяют вести непрерывный огонь, не давая нападающим самим зализывать свои раны.

Для защиты можно использовать и гранатометчиков. Поместите парочку этих ребят на стену и затем поливайте вражеских снайперов и SMG своими гранатами. Вообще гранатометчиков при защите лучше всего помещать на возвышениях, чтобы давать им больший радиус поражения.

Оставляйте свою защиту гибкой: в Fallout Tactics редко удается создать непродолимую защиту на всех флангах, поэтому вам постоянно придется перекидывать силы из одной точки в другую. Допустим, вы потеряли четырех снайперов

на правом фланге, оставив эту часть совершенно незащищенной и с минами и SMG на левом фланге. Направляйте оставшиеся силы направо, чтобы заткнуть дыру в обороне, и высылайте пару разведчиков (солдат в режиме Sneak) через зону вне атаки в тыл, чтобы сбить вражеских снайперов на время перестановки сил. Противника все эти действия должны запутать и дать вам дополнительное время на зализывание ран и укрепление обороны.

В режиме Assault не забывайте держать несколько солдафонов внутри базы. История знает случаи, когда, при великолепной защите, несколько вражеских ищек забирались в базу и касались заветного рубильника.

## Атака

Атакую хорошо защищенную базу, вы должны помнить о нескольких вещах. Первое и самое главное, о чем стоит позаботиться при захвате базы,—

вражеские снайперы и мины. Есть два основных подхода, касающихся захвата вражеской базы. Первый — молниеносная атака и быстрый прорыв сквозь вражеские заслоны. Первым делом следует расправиться с охотниками, ставящими мины, еще перед тем, как они сделают свою грязную работенку. После этого расставьте своих снайперов так, чтобы снести вражеских со стен и башни. Существенный минус — подходить к базе, вы открыты снайперскому огню, и при толковой расстановке снайперов создателями базы вам вполне может наступить конец. В таком случае лучше попробовать второй подход. Он заключается в том, чтобы измываться над вражеской обороной медленно и беспощадно, изматывая ее и высаживая своих бойцов в местах сбора большого количества вражьей силы для наведения смуты, одновременно с этим незаметно проводя своих ребят по соседним дорогам и уничтожая супостатов по одному. Для этого нужно тщательно спланировать операцию и действовать аккуратно. Все это отнимет уйму времени и даст обороне возможность зализывать раны. К тому же приготовьтесь к многомильным пробежкам по карте по тем местам, где меньше всего



• *Одинокий огонь в ночи — чертовски красиво, и чертовски опасно — в темноте вокруг огня, как комары, собираются силы неприятеля.*

мин. Самое главное — ведите побольше снайперов. У обороны преимущество в том, что она находится выше и у нее лучше обзор, зато у вас есть множество мест, где можно спрятаться. Соберите большую кучу снайперов в одном месте и уничтожьте передний вражеский отряд, одновременно посылая небольшую кучку SMG-пехоты под вражий огонь.

Гранатометчики также весьма эффективны при расправе с толпами защитников за стенами и перед ними. Возьмите несколько гранатометчиков и проведите их вдоль стен и укреплений, чтобы отбросить защищающихся назад и затем продвинуть свой основной отряд внутрь.

И еще пара советов по нападению. Практически в каждом помещении больше одного входа, поэтому атакуйте тех, кто находится внутри, как минимум с двух входов — ваши потери существенно сократятся.

Размещайте снайперов в наиболее удобных позициях, например поездах. При достаточном количестве снайперов к вам не сможет приблизиться ни одна команда, основанная на SMG. Всегда располагайте снайперов с парой медиков и охотников — их шотганы помогут снайперам в ближнем бою.

## Создание персонажей

На этапе создания персонажей вы определяете всю дальнейшую игру, так что подходить к этому процессу надо осторожно и с умом. Я предлагаю вам рецепт создания убийцы, близкого к идеалу по большинству параметров, доступных в FT:BOS. Итак, наш супертерминатор может быть двух видов: снайпер и собственно убийца (slayer). Для снайпера лучше всего подойдут Bonus Rate of Fire, Bonus Ranged Damage, More Criticals, Better Criticals и Sharpshooter. Для убийцы берите Bonus HtH, Bonus HtH Damage, More Criticals и Better Criticals. Альтернативный вариант — Action Boy (в особенности, если параметр Agil у вашего подопечного далек от идеала), Educated, Flexible, Gain,



• *Сколько художники трудились над тем, чтобы нарисовать так точно треснувшую землю, раскрошившиеся стены и грязные радиоактивные бочки? Страшно подумать.*



## ОРУЖИЕ

### Laser Rifle

Лазерная пушка, питающаяся микрокапсулами, убивает наповал. Радиус действия — огромный.



Повреждения: 23–50  
Радиус действия: 45  
Расходование очков: 4  
Вместимость: 12

### Avenger Minigun

Пулемет с большим радиусом поражения и огромной вместимостью. Не слишком сильное оружие, но на «слабачков» хватает с головой.



Повреждения: 7–11  
Радиус действия: 35  
Расходование очков: 5  
Вместимость: 120

### M-60

Сваливает врагов наповал, стреляет очень далеко. Можно устанавливать на разнообразную технику.



Повреждения: 18–26  
Радиус действия: 35  
Расходование очков: 5  
Вместимость: 50

### Mace Glove

Внушительная перчатка, украшенная шипами. В некоторых ситуациях сойдет и она — для разнообразия или в непосредственной близости с вражеской ищейкой.



Повреждения: 6–10  
Радиус действия: N/A  
Расходование очков: 3  
Вместимость: N/A

### Molotov Cocktail

Сделанная в домашних условиях граната. Выбор революционной молодежи! Значительно слабее динамита, взрывается сразу, действует на большой территории. Рекомендуется уворачиваться от осколков.



Повреждения: 8–20  
Радиус действия: 18  
Расходование очков: 4  
Вместимость: N/A



## ОПРЕДЕЛЕНИЕ

### Pulse Grenade

Электромагнитная граната нереальной сокрушительной силы. Не действует на живых существ, требует непосредственного контакта для достижения наилучших результатов.



Повреждения: 100–150  
Радиус действия: 15  
Расходование очков: 5  
Вместимость: N/A

### Smith&Wesson M29

Мощный револьвер с небольшим радиусом действия.



Повреждения: 12–18  
Радиус действия: 15  
Расходование очков: 3  
Вместимость: 6

### Uzi 9mm

Легкая, дешевая, если попадает в цель — по чистой случайности.



Стреляет из 9-мм ствола на относительно небольшое расстояние.  
Повреждения: 12–18  
Радиус действия: 20  
Расходование очков: 4–5  
Вместимость: 25



Swift, Learner, Packrat, Strong Back, Ranger, Flexible или Explorer. Также не забудьте прихватить Gifted. Если вы взяли Bonus Rate if Fire, возьмите и Fast Shot, в этом случае на один выстрел будет растрачиваться всего 2 очка, то есть вы сможете сделать пять выстрелов за ход, что может очень помочь вам на высоких уровнях. В случае с убийцей возьмите Stealth, тогда вы сможете подбираться к врагам достаточно близко, будучи незамеченными. Вместе со Stealth также рекомендуется брать и Silent Death.

А теперь об атрибутах. Они приведены с учетом присутствия Gifted:

ST=6 (для убийцы — 8); PE=8; EN=6; CH=5; IN=6; AG=10; LK=6.

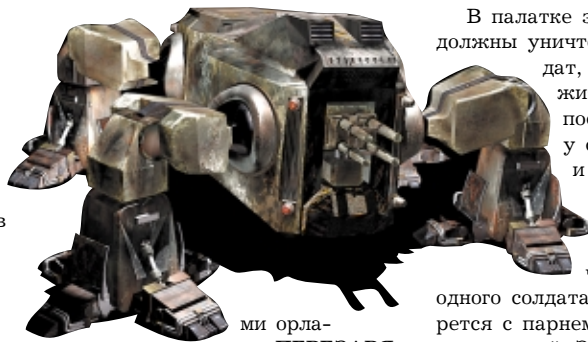
### От теории к практике

Прежде чем перейти к иллюстрации вышеизложенного на примере советов по прохождению отдельных миссий FT:BOS, следует прояснить вопрос по поводу выбора режима игры. Прохождение написано для стандартного Turn-Based — этот режим лучше всего подойдет фанатам RPG-игр серии Fallout; режим Squad Turn-Based стоит выбрать апологетам X-COM и Jagged Alliance. Ну а Continuous Turn-Based предназначен для хардкорных фэнов риалтаймовых, то бишь RTS, стратегий. Заранее предупреждаю вас, ребята, вам будет труднее всех, выбирайте СТВ на свой страх и риск. Ну а теперь к делу.

### Brahmin Wood

Вы начинаете в зоне руин в компании с описанным выше альянсом медика и снайпера. Обнаружив пару солдат и собаку на северо-востоке, постарайтесь перебить их по отдельности, спрятавшись между скалами и пригнувшись. После каждой мини-операции не забывайте перезаряжать все ваше оружие — выбирайте всех своих бойцов и нажимайте «R». Заучите это как молитву и повторяйте, пока не станет привычкой.

Продвигайтесь на северо-запад в сторону бункера. Здесь расстановка людей должна быть такой: двое стоят напротив стены в режиме Aggressive Attack. Третий солдат должен быть направлен в бункер, чтобы обитающий там недруг выбежал наружу и был расстрелян ваши-



ми орлами. ПЕРЕЗАРЯЖАЙТЕСЬ. Поговорив с шаманом (надо пройти на юго-запад), возвращайтесь к бункеру и заходите внутрь. Идите близко к стенам и не приближайтесь к стражнику — его ружье не слишком дальноточное, но в своем радиусе действия работает хорошо. Тактика

В палатке за воротами вы должны уничтожить двоих солдат, не тронув мирных жителей. Для этого поставьте медика у северного входа и двоих солдат у южного. Проведите их в режиме aggressive, чтобы застрелить одного солдата, а медик разберется с парнем, спрятавшимся среди детей. Этого охранника, впрочем, лучше уничтожить до того, как он смешается с толпой детишек. После этого надо разобратся с часовым. Загоните ваших людей в режиме aggressive в толпу детишек, оставьте одного караулить снаружи.

Добравшись до баскетбольной площадки, не пытайтесь в лоб разбираться с местными охранниками. Лучше пройдите мимо забора, уничтожая всех, кто встретится по пути, — это будет пара часовых — и подойдите к охранникам сзади, пристрелив их, как только они сообразят что к чему.

Проходите по комнатам и площадкам, вынося по ходу часовых и прочую мелочь. Используйте любые возможности для ведения партизанских действий: прячьтесь, стреляйте из-за угла, используйте обман и приманку. Хорошая идея — забраться на крышу и отстреливать часовых по одному с высоты. Это можно будет сделать в одном из зданий ближе к финалу миссии. После контрольного отстрела заходите в само здание. Один из наиболее простых способов завершить миссию — зайти внутрь, сделать пару шагов, выстрелить и возвратиться обратно. Потом еще. И еще. Тогда в вас не смогут выстрелить ни разу, зато вы разберетесь со всеми вражескими элементами. Это

### Сержантские советы

Увидев толпу агрессивно настроенных существ, первым делом отстреливайте среди них всех четвероногих. Звери чрезвычайно опасны, и пока ваш снайпер будет целиться мутанту в глаз, какая-нибудь шавка может запросто впиться ему в руку, держащую ружье. Потом не отдерешь.

поведения в таких ситуациях — передвигаться ползком, а выстрелы делать в прыжке.

Увидев спящих людей севернее от бункера, поставьте своих бойцов в режим Passive Sentry и подойдите к ним как можно ближе — так, чтобы они вас не заметили. Так вы сможете уничтожить этих «спящих красавиц» без каких-либо потерь. Чтобы избавиться от собак, используйте медика: одним выстрелом он уложит обеих тварей.



• Всмотритесь в эти лица! Страшно? Смерть страшнее...



• Потрясающий выбор амуниции из того, к чему мы так привыкли в Fallout.

не слишком интересный, но зато самый верный способ. В любом случае, делайте это, пригнувшись. Выбирая оружие для следующей миссии, потратьте все на small guns. Я не шучу! Потом все поймете.

## Freeport

Чтобы попасть в комплекс, можно воспользоваться одним из трех путей, отмеченных на карте. Я рекомендую южный путь, так как на нем вас ожидает связной. По пути следите за тем, чтобы не сработали сирены. Для этого следует убирать попадающихся по дороге охранников быстро и бесшумно, чтобы они не успели добежать до рубильника.

Один из самых непростых моментов в миссии — добраться до узицы Рипли, не будучи замеченным и прославленным на все близлежащие территории с помощью все тех же сирен. Для нахождения комнаты Рипли (она располагается на северо-западе от входа в комплекс) и не быть замеченным нужно, чтобы вам элементарно повезло и вы встречали бы всех охранников вдалеке от рубильника. Если прямой путь не дается, вам следует оббежать вокруг здания и перестрелять всех охранников с южного и северного входов, чтобы потом беспрепятственно добраться до камеры. Впрочем, это только полдела — открыть ее еще сложнее. Вам придется немало постараться для продалбливания замка.

Севернее находится здание с запертым в нем узником — если вы уже ломали голову над тем, как его открыть, то, скорее всего, зря, потому что для прохождения миссии это обязательно, но из чистого любопытст-

ва сделать это все же стоит. Войдите в тент, находящийся южнее, и освободите старца. Выстрелы наверняка разбудят солдат, спящих неподалеку, и вам предстоит жаркая схватка — старайтесь убивать каждого с одного выстрела. У одного из стражников, патрулирующих тент со старцем, обнаружится ключ. Им вы откроете заветную дверь.

## Rock Falls

К этому времени у вас должно быть как минимум два снайпера — Farsight и вы сами, если вы стали снайпером. На базе находится еще один остроглазый по имени Ребекка. Следуйте на северо-восток к своему первому препятствию — лагерю. Его надо уничтожить с большого расстояния, методично отстреливая каждого вражеского солдата. То же самое следует сделать и со следующей недружелюбной группой дальше на северо-восток. Одним словом, ключ к прохождению этой миссии — снайперы.

Странная загвоздка, на которую можно наткнуться — сейф в одной из комнат. Щелкнув на него, игра сообщает — «Out of reach». Этот баг преодолевается так: поставьте персонаж с высоким Picklocks (хоть ту же Ребекку) точно слева от сейфа. Сейф может открыться с первого раза при должном везении, а может не открываться очень долго. Внутри вы обнаружите RadAway и Traps Book — сохраните их или отдайте главному персонажу, так как пока вам, скорее всего, не понадобится умение ставить ловушки.

Теперь один из самых важных моментов миссии. Найдя Дэйзи, двигайтесь ползком

так, чтобы дать обнаружить себя только двум ближайшим к камере охранникам. Пристрелите их, но НЕ ОТКРЫВАЙТЕ КАМЕРУ! Если вы освободите парня, он на радостях побежит наружу и будет убит. Вы освободите его позже. Вам следует полностью зачистить все окрестные здания, в которых охранников десятки, поэтому работы предстоит много. Будучи уверенными в безопасности территории, можете выпустить парня на свободу.

Завершив эту миссию, вы сможете выбрать между двумя заданиями: двигать в Macomb в качестве подкрепления или пойти за батареей в Pregoia. В любом случае проходить придется оба.

## Macomb

Когда вы откроете ворота с контрольной панелью, имейте в виду, что за дверью вас ждет парень с ракетницей и его друг с пулеметом и гранатометом, к тому же снабженный Stealth, потому трудноразличимый среди интереров. Чтобы избавиться от этой компании, пошлите одного вашего Stealth-подопечного этим ребятам в тыл и атакуйте их. Когда они повернутся, пусть ваши ребята хорошенько разберутся с ними.

Самое трудное место в миссии — проехать на «Хаммере» через мины, которые находятся к северу от ворот.

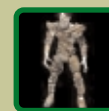
Скорее всего, вы не сможете их разминировать,



## Работы

### Ghoul

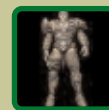
Неудачливые жертвы радиации — люди, которые во время взрыва не нашли себе убежища. Устойчивы к радиации и ядам, но слабы физически и не способны использовать некоторые из наиболее тяжелых видов оружия.



### Raider

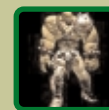
Люди, упакованные в мощную антирадиационную броню.

Не желают помогать обществу в деле построения нового общества, гонясь за личной выгодой. Обладают усредненными характеристиками, способны приносить любое оружие, без брони умирают мгновенно.



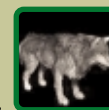
### Super Mutants

Жутко сильные и, как водится, совершенно безмозглые создания, настолько огромные, что не могут носить человеческую броню и использовать оружие малого размера. Обладают бонусом в хитпоинтах, стойки к радиации и ядам.



### Wolf

Послевоенные волки сильно похожи на довоенных, только худые. Правда, питаются в стране под названием Wastelands действительно почти ничем, разве что иногда наткнется на человечину... вроде вас.



## ЧУТ-КОДЫ

Физиономия улыбающегося блондина, встречающегося в играх серии Fallout чуть ли не на каждом заборе, взята из американских пропагандистских фильмов 60-х, объясняющих американскому народу, что делать, если Советский Союз скинет атомную бомбу на территорию Соединенных Штатов. В фильмах этот блондин показывал, что делать при объявлении о приближающейся бомбе, как найти ближайшее убежище и как открыть консервы с тушенкой.

Еще одна гроза этого уровня — орудийные башни, которые активизируются как только вы включите электричество. Каждая из них имеет 350 хит-пойнтов, что делает их почти неуязвимыми. В этой миссии встретится много пушек, поэтому вам наверняка придется воспользоваться более чем одним методом для избавления от чертовых турелей. Вот несколько советов.

Если у вас нет взрывчатки, можете воспользоваться тем, что турели регулярно спускаются вниз, и вам надо пробежать мимо них, после их исчезновения. Но у вас, скорее всего, не будет на это времени. Поэтому наверняка придется воспользоваться прикрытием. Турели стреляют довольно неточно, и, если повезет, можно пройти без тяжелых потерь. Впрочем, это очень рискованно. Можно попробовать поставить вашего лучшего гранатометчика неподалеку от них — но эффект от гранат будет не столь сильным, как хотелось бы. Если у вас есть персонаж класса thief, заставьте его вытащить из пушек все их энергетические элементы. После этого турели с большого расстояния будут стрелять в вас обычными снарядами — причинить какой-либо вред они больше не смогут. Еще одно наблюдение: если вы заставите ваших снайперов стрелять по турелям, пушки не отключатся, но попадать в цель будет только каждый двадцатый выстрел. В режиме real-time замечен такой баг: если дожидаться, пока пушки спустятся вниз, и начать атаку, они не станут подниматься, и замочить их можно прямо там.

## Quincy

В этой миссии вы познакомитесь с новой головной болью — Death-Claws. У каждого из них как минимум 120 хитпойнтов (у некоторых бывает и по 200), так что патронов на них уйдет це-

поэтому стоит попробовать про-вернуть следующий трюк. Заезжайте на тротуар к югу от первой мины. Проезжайте дальше мимо двух мин, чуть сверните на север и проезжайте мимо последних двух. Это очень непросто сделать, вам понадобится уйма терпения, но это возможно. Еще один способ — берите вашего лучшего снайпера, ставьте его на несколько футов от мины и прикажите ему выстрелить. Главное, чтобы снайпер был достаточно далеко. Возможно, этот трюк не будет доступен на этом уровне развития ваших снайперов. Если вы располагаете умением Trap, установите динамит неподалеку от мин. Теперь надо быстро бежать. Очень быстро. Если и это не выходит, вам надо найти гранатометчика с большим запасом гранат, уничтожить его и отдать все гранаты Ребекке. Если ее Throwing больше 32, она сможет забросить гранаты достаточно далеко, чтобы не быть раненой самой. Кстати, достаточно зачистить только одну сторону дороги.

В конце миссии вам попадется отряд из нескольких снайперов и парня с ракетницей. Со снайперами следует разбираться по одному, отстреливая их с крыши здания с юга — для этого вам понадобятся лучшие снайперы. Что касается парня с ракетами, его лучше уничтожить первым, пошав вашего бойца в ему в тыл: с обратной стороны здания, где расположились стрелки, есть лестница. Стоит ли говорить, что ваш посыльный должен быть замаскирован и осторожен настолько, насколько это вообще возможно.

## Preoria

Когда стенете покупать оружие для этой миссии, обязательно добавь к себе в арсенал несколько rad-X — они вам понадобятся, так как в некоторых местах этой миссии насекомые будут вас прямо-таки пожирать. Вы найдете немного Rad-X перед входом в зеленую ванную. В самой ванной и дальше насекомых просто море, и без Rad-X вам здесь не пройти. Против надоедливых тараканов также неплохо действует Magnum.



• Оружия — завались. А стрелять не в кого... Уже не в кого.

• Единственная польза от этих навороченных технических сооружений — их можно использовать в качестве прикрытий.



• Самые опасные сюрпризы обычно вылетают из таких вот амбаров: не успеешь оглянуться, а половины отряда уже нет.



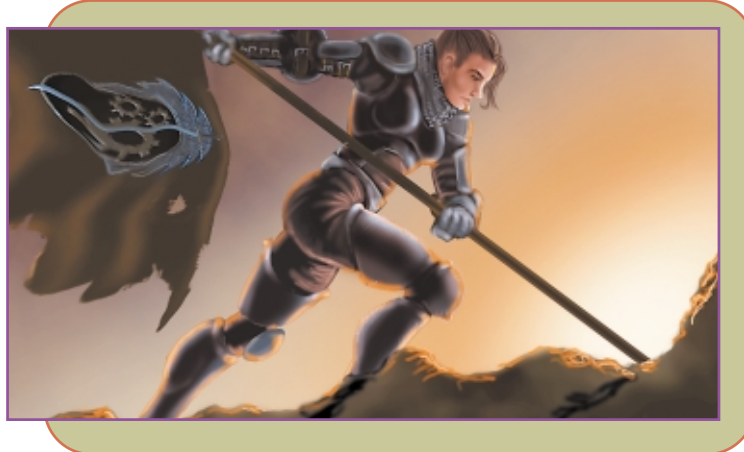
лая куча. Есть разные стратегии умерщвления ненавистных тварей. Итак, если вы играете в real-time, попробуйте такой способ: двое солдат стреляют, соответственно, по левой и правой ногам тварюги, а один — тот, на которого она нападала с самого начала — бегаёт вокруг как бешеный. Deathclaw быстро загнетса, проверено неоднократно. Если вам повезет и удастся поставить ловушку в виде динамита на пути твари, разместите побольше своих людей, снабженных шотганами и магnumами неподалеку, и ждите результата. Здесь, как часто бывает в FT:BOS, все может решить один удачный выстрел. Против DeathClaws также весьма эффективны гранаты.

Сложная часть миссии — когда вы поднимаетесь по лестнице после первой встречи с DeathClaws, командир наверху включает сигнализацию, чего допустить ну никак нельзя. Поэтому он должен быть умерщвлен

вой встрече — это и не нужно. Пальните в него пару раз и идите через мост. По пути истребляйте всех DeathClaws, которых встретите, хотя всех вам все равно не перебить. Найдя камеру с DeathClaw-мамой, поговорите с ней — все DeathClaw отныне на вашей стороне. С ними вы справитесь со стариком императором без всяких проблем.

## St. Louis

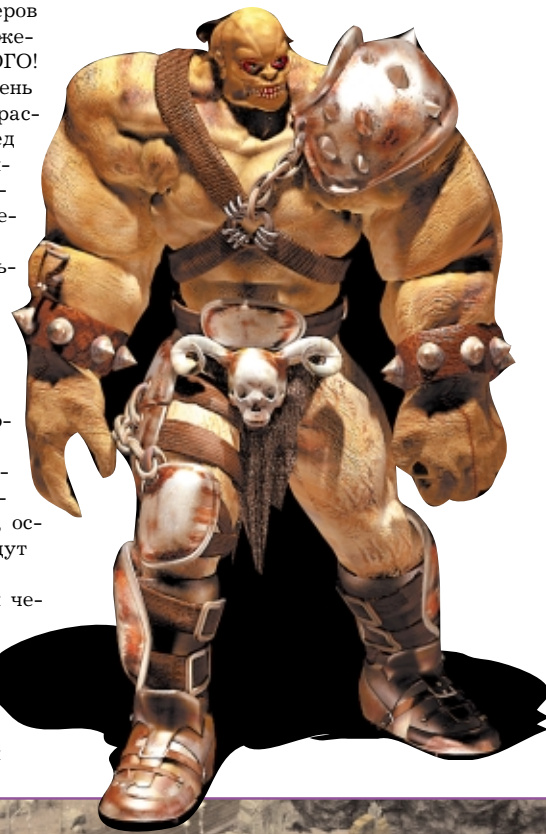
Мутантская база, где порылся Главный, которого вам во что бы то ни стало надо отыскать, охраняется настолько хорошо, что напролом прорваться туда просто невозможно. Поэтому придется воспользоваться хитростью: вы должны заставить тупоголовых охранников обратить на себя внимание с достаточно большого расстояния так, чтобы разъяренные мутанты вышли на поединок, спустившись по лестницам. Там их ждут ими же установленные мины, и вход на базу



## Kansas City

Перед миссией закупите много снайперов и тяжелого вооружения, **ОЧЕНЬ МНОГО!**

У вас будет очень мало времени на расстановку сил перед нападением мутантов, поэтому переключите игру в режим Turn-Based. Не стоит заниматься расстановкой мин — сейчас на это нет времени, вы сделаете это позже. Главное, выжить после первой атаки мутантов. Они будут нападать с трех сторон одновременно, основные силы придут с юга. Направьте к южным воротам четырех бойцов с тяжелым вооружением, а оставшиеся двое должны защищать западный



• Иногда можно запутаться и в трех стенах, приняв их за лабиринт.

очень быстро — посылайте наверх не менее трех солдат с шотганами и дробовиками в режиме aggressive. В этом случае враг долго не проживет, и сигнализация будет оставаться спокойной и невозмутимой. Есть еще один способ: установить около сигнализации мину и сделать контрольный выстрел, чтобы слугнуть командира. Он побежит к сигнализации и... основная часть миссии завершена.

## Mardin

Скорее всего, вы не сможете побить императора Даара при пер-

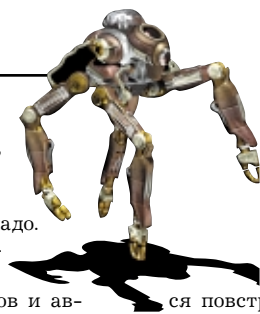
станет совершенно безопасным. Правда, попав на базу вы обнаружите, что никакого Главного здесь и в помине нет — но вы с чистой совестью можете двигать всем вашим отрядом на позицию 3, отмеченную в задании.

## Jefferson

Где-то в середине миссии вы опять наткнетесь на так полюбившихся вам турелей из Preoria. И, как всегда, с ними можно разбираться по-разному. В Jefferson от турелей можно избавиться очень просто: уничтожьте генератор, и тогда пушки подохнут сами собой. Также можно провести серию атак по сенсорам пушек, тогда они станут слепы и не будут представлять из себя никакой опасности.



• Что может быть лучше дружеской посиделки у костра, когда кругом враги!



● Ночь. Зброшенны склад. Где-то засели враги.

● Собака — друг человека.



● Вот что осталось от бывших когда-то непреступными стен...

вход. Северные ворота и так хорошо защищены, к тому же там уже расставлены мины, поэтому туда никого ставить не надо.

Ваши снайперы должны вынести первым делом вражеских ракетчиков и автоматчиков. Для этого снайперов стоит отправить на крышу — радиус атаки серьезно увеличится. По возможности делайте точечные выстрелы, чтобы ослепить мутантов или сделать их неподвижными. Можно стрелять по рукам тех, кто несет тяжелое оружие — они перестанут его использовать.

## Osceolla

Завоздка этой миссии — ворота, ведущие на территорию базы. Проблема в том, что, как только вы войдете в одни из ворот, вас тут же вынесут вперед ногами обитающие там охранники. Здесь одна из немногих эффективных тактик — делать буквально пару шагов за ворота и отстреливать все, что находится в поле зрения, затем бежать обратно и заходить в другие ворота с тем же намерением. Таким образом, медленно, но верно вы зачистите себе свою дорогу на базу.

Если вы решили проникнуть на базу через подземный тоннель на востоке и уже приготовили свои лучшие силы, чтобы вынести трех крепких охранников, стоящих у входа, я вам скажу вот что: овчинка выделки не стоит. Внутри тоннеля сильное радиоактивное излучение, а поднявшись из тоннеля по лестнице вверх, вас тут же атакует целая куча местных мутантов. Так что, увы, иного пути, кроме злощастных ворот, нет.

Зайдя на базу, не стесняйтесь стрелять по всему, что можно взорвать: по бочкам с бензином, коробкам со взрывчаткой. Вы наверняка обнаружите после взрывов множество трупов мутантов, которые поджидали за этими бочками и коробками.

Прохождение финальной комнаты миссии — работа не для слабонервных. В ином, кроме Turn-Based, режиме ее пройти практически невозможно. Следует воспользоваться обычным для FT:BOS приемом — открываете дверь, заходите на пару шагов, стреляете и закрываете дверь. Потом еще раз. И еще... Так до победного конца. Другой способ: отведите неспособных стрелять (вроде медиков) подальше и выстройте всю свою армию напротив двери. Выстрелив, отведите их назад. И так, пока все 150 хитпойнтов существа Gammorin

не будут сведены на нет.

## Junction City

Здесь вам придется повстречаться с весьма дружелюбным народом, называющим себя The Reavers, то есть попросту воры. Они активно применяют энергетическое оружие и пользуются тем, что ваши люди с ними знакомы не слишком хорошо. Радиус поражения их орудий такой же, как у снайперов, но повреждений они наносят значительно больше. В общем делем надо убирать тех Reaver'ов, которые обеспечивают подзарядку (для этого лучше всего подойдут снайперы и побольше), двигайтесь в их лагерь и разбирайтесь с остальными. После этого хорошенько осмотрите тела убитых и в качестве трофеев получите кучу лазерного оружия, без которого пройти миссию будет гораздо труднее.

## Great Bend

В этой миссии вам понадобятся мины. Много мин! Также не скупитесь на покупку энергетического оружия.

На карте этой миссии не отмечены контрольные точки, поэтому вам придется исследовать всю карту и побывать во всех местах. Ни одна миссия не сравнится с этой по количеству добытого с трюпов оружия и амуниции! По ходу дела наиболее полезными видами оружия, как я уже сказал, окажутся лазеры и мины.

Во время прохождения Great Bend вам может пригодиться один трюк. Когда вы найдете контрольную панель, которая открывает ворота, поставьте пятерых ваших людей напротив закрытых ворот и еще шестерых около панели. Все должны находиться в режиме overwatch, само действие должно идти в Turn-Based. Откройте ворота, ваши ребята расстреляют все, что будет в зоне видимости, закройте ворота — и так, пока все враги за воротами не будут умерщвлены. При этом никто из вашего отряда не потеряет ни единого хитпойнта. **MC**

