

Fallout — Lurkmore

ZOMG TEN DRAMA!!!!11



Обсуждение этой статьи неиллюзорно [доставляет](#) не хуже самой статьи. Рекомендуем ознакомиться и причаститься, [а то и поучаствовать](#), иначе впечатление будет неполным.

Fallout

«Для жителей СНГ Фоллаут не постапокалипсис, а футуризм»

— Анонимус

Fallout (Фол(л)аут, Фол, [надм.](#) Возрождение, рус. радиоактивные осадки, [lulz.](#) Древние Свитки с огнестрелом, [Обливион](#) с пушками) — серия эпических компьютерных игр от студий «Interplay», «Black Isle» а также «Bethesda Game Studios» в жанре постапокалиптической [RPG](#). Имеется большое количество [гиков](#), считающих Фоллаут [лучшей игрой в истории](#).

Вселенная Fallout



tl;dr



Приблизительное место действия всех игр. Как видите, простора для творчества и извращения ещё много.

«В детстве, когда я рос в небольшом городишке в Кентукки, у меня был самый лучший друг — старый пёс Хани. О-хо-хо, в какие только передряги мы не попадали...»

— Президент Анклава Джон Генри Эдем

Действия Fallout происходят в мире, пережившем ядерную катастрофу в далёком (по игровым меркам) 2077 году. Причина всеобщего [слива](#) — мировая война, развязанная США и Китаем. Действие игр же разворачивается спустя сто-двести лет в Пустошах на западном (Fallout 1-2) и восточном (Fallout 3-4) побережьях, а также в юго-западной части (Fallout: New Vegas) бывших Соединённых Штатов.

Игра выдержана в стиле ретро-футуризма с элементами дизель- и атомпанка, где в довольно отдалённом будущем используются параллельно стилистика и атрибутика пятидесятих годов ([ламповые](#) приборы, выпуклые монохромные экраны, огромные компьютеры, плакаты и прочая печатная продукция) и продвинутые технологии ([роботостроение](#), прототипы энергооружия и автомобили на ядерных двигателях). Иначе говоря, стиль Fallout'a приближён к представлениям среднестатистического обывателя [Пиндостана](#) пятидесятих годов о будущем. Да чего уж там, разработчики дают ссылку на конкретный источник вдохновения в виде научнофантастического альманаха пятидесятих годов. Отсюда и лампы в одной упряжке с атомом — про мирный атом тогда знали все, а вот до нормальных полупроводниковых технологий было еще ой как далеко.

Хотя среди некоторых технофагов бытует мнение, что ламповые компьютеры и прочая дореволюционная техника в фолле используются, как способные работать после [электромагнитного импульса](#), в отличие от привычных нам писюков, а не (только) в целях соответствия вышеупомянутой эстетичности (Смотри [«Континуум Гернсбека» \(«The Gernsback Continuum»\)](#) православного писателя У. Гибсона). Очевидно, это сделано ради [лулзов](#). Но особо одарённые умудряются истерить на тему того, что «лампы в электронике в будущем это какая-то хуйня» и «там машины похожи на машины пятидесятих годов — это всё на самом деле в пятидесятих происходило!». Да-да-да.

Как этот мирок стал постъядерным?

«War. War never changes. »

— А вы-таки думали, что мы обойдёмся без этого эпиграфа?

Во второй половине XXI века запасы [сотен нефтей](#) начали быстро истощаться, что привело мир к глобальному топливному [кризису](#). Что в конце концов вынудило создать автомобили на ядерных батареях, в том числе и небезызвестный Хайвеймэн, на котором игроки рассекали по пустошам во второй части, и который взрывался живописным, но противоестественным ядерным грибком в третьей части. Что интересно, прототипы подобных машин действительно разрабатывались в штатах в пятидесятих-шестидесятих годах. [Ford Nucleon](#), например, чей дизайн, кстати, лёг в основу Fallout'овских тазиков. Очевидно, что до топливного кризиса во всём мире был дизельпанк. Достаточно просто взглянуть на некоторые автомобили, которые судя по всему остались ещё с «доатомных» времён и на здания со статуями в стиле ар-деко (чего только собор из первой части стоит)!

Итак, глобальный кризис привел к былинному срачу между Ближним Востоком и Европой, после чего ООН была расформирована из-за своей импотенции. В целом, весь мир катился на всех парах к [глобальному пиздецу](#), всюду царили зло и паника. [Американское правительство](#), к тому моменту состоящее полностью из параноиков и [поцреотов](#), во время войны с красноречивыми [комуняками](#) из Китая стало разрабатывать технологию [убежищ](#), FEV-вируса, создававшего из людей настоящих зелёных [enks](#) супермутантов, поверармор T-51, наличие которого дало вахабам лишний повод завопить о плагиате и воровстве, а также протокол управления убежищами ZAX, дравший в [шахматы](#) весь персонал Вест-Тека. Чуть позже, посчитав, что обеспечить соблюдение прав и свобод в Канаде можно только решительными действиями, правительство США [аннексировало](#) её, установив там военную диктатуру.

В результате весь этот балаган окончился [мировым обменом ядерными подарками](#) в 2077 году. Всё это привело мир «Fallout» к тому виду, в котором мы наблюдаем его на протяжении вот уже пяти игр, включая Tactics, «Fallout 3» от [Bethesda Game Studios](#) и «New Vegas» от «Obsidian Entertainment».

Что касается судьбы [этой страны](#), то следует отметить, что информация по СССР практически отсутствует. Англоязычная Fallout Wiki делает следующие немногочисленные выводы:

- Советский Союз не развалился в XX веке и существовал в XXI, аккуратно вплоть до падения бомб.
- Советский Союз состоял в дипломатических отношениях, как минимум, с США, и, предположительно, не участвовал в войне 2077-го года против них: дипломат из советского посольства в Лос-Анджелесе смог получить место в Убежище 13 и Наталья, один из готовых персонажей первого Fallout, была его внучкой.
- Советский Союз участвовал в [Космической Гонке](#) с США, но просрал, и таким образом в космос/на Луну первыми полетели америкосы.
- Судя по сведениям из Fallout 3, Китай до глобальной войны оттяпал от СССР большую часть Дальнего Востока, откуда и развернул наступление на Аляску, но получил ли он землю путем войны или обмена, неизвестно.
- Судя по информации из Fallout: New Vegas, холодная война между СССР и США таки имела место быть (инструкция для персонала на ГЕЛИОСЕ-1 включала в себя «трудовые лагеря в Сибири»)

Неизвестно, был ли Советский Союз союзником Китая, противником или остался нейтральной стороной, отсутствует и информация о деятельности Советского Союза в Европе, что дарит сотни вдохновения школьникам — пейсателям [фанфиков](#). Обычно получается ненамного лучше [Жесткой Голактики](#).

Проект «Убежище»

На радость [искателей](#) и просто любителей пошляться по всяким местам виртуального сталкинга компания Vault-Тес потратила сотни довоенной нефти на создание сети убежищ для защиты некоторой

части человечества от радиации, голода, холода и прочих последствий массовой бомбежки. Цимес в том, что убежища должны были вместить лишь малую часть населения [СШП](#), а не сохранить все человечество целиком. Цинизма ситуации придает тот факт, что заботливое американское правительство проводило в этих убежищах социальные [эксперименты](#) над людьми. С известными убежищами и экспериментами можно ознакомиться [тут](#).

Суть Пустошей

«Пустоши это вам не Замкадье «Хей, привет чуваки, у меня новые кроссовки „Raabok“».

Пустоши это не Челябинск «Хей, я настолько суров, что...» Это не Дефолт-сити и не мухосранск. Пустоши это место, где каждый может побыть собой — усталым чуваком в синем и с цифрой на спине, ищущим какую-то непонятную хреновину.

»

— Анонимус

Фоллаут знаменит прежде всего благодаря своей атмосферности и широкой свободе действий.

Так, например, прохождение сюжетных квестов для игрового процесса необязательно. Более того, даже не задрачиваясь с save/load, если знать куда и как идти, игра проходится меньше чем за десять минут включая загрузку и создание чара. При желании можно вообще не выполнять задания и просто скитаться по пустыне. [Можно пройти игру, не сделав вообще ни одного убийства](#), хотя это исключительно [для извращенцев](#). Можно убить каждого NPC, даже детей (за что вас, правда, жестко отминусуют) и президентов США, и это доставляет, ага! Можно «трахать практически всё, что передвигается на двух ногах» и устраивать однополые браки. Можно упороться [веществами](#) и стать наркоманом. И даже отходняки можно использовать себе в угоду. Можно промышлять карманничеством, причем не только пиздить вещи с неписей, но и наоборот, незаметно подсовывать им что-либо (к примеру, бомбу с часовым механизмом). Можно продавать своих напарников в рабство и вынимать у них моск. И, разумеется, в Fallout можно [грабить корованы!](#)... хотя совсем необязательно грабить корованы. А можно даже устроиться работать охранником корована и убивать [тех, кто пытается грабить корованы](#). И прочее-прочее-прочее, ограничивает свободу только установленный из-за программных ограничений лимит игрового времени... По истечении данного срока появляется картинка с надписью «The End». Только, правда, он ещё никому не мешал, поскольку на неторопливое полное прохождение уходит максимум два игровых года из тринадцати доступных.



Суть пустошей

Атмосфера Пустошей постъядерного мира передана идеально, обитатели городов и поселений влачат жалкое существование на руинах постъядерного мира, хотя и в этом мире возникает новый государственный строй, который должен вернуть всё на круги своя — пример тому НКР.

Браво, больше настолько проработанных игр с атмосферой мира после [Большого Пэ](#) не существует, ведь мы же не будем всерьез относить к ним «[TimeZero](#)», правда? Но если хорошо подумать, то есть прямой предок — «Wasteland». Год издания 1987/88, разработчик — тот же самый «Interplay», издатель — «Electronic Arts». Что любопытно, по сюжету в этой игре тоже нужно найти водяной чип.

Мемы

- **War Never Changes** — catch-phrase, произносимая голосом Рона Перлмана, с которой начинаются все основные части игры. Призвана каждый раз напоминать, что война неизменна, несмотря на причины её начала и цели, ради которой ведётся, ведь всё равно исход её будет один. Может быть предметом спора с теми, кто считает, что [война таки has changed](#).
- **Избранный**, он же Chosen One (Narg) — имя и пол главного героя Fallout 2 определяются игроком, поэтому по ходу игры его или её называют Избранным. Поэтому у любого игравшего протагонист второго Фоллаута — одна из первых ассоциаций на слово «Избранный» (другой известный Избранный — [Нео](#), третий — [Гарри Поттер](#)). Главгероя первой серии звали Vault Dweller (англ. *Выходец из Убежища*), что несколько менее пафосно. На

башорге: (b 395494, b 228614, b 396724, b 400835). В третьей, третьей с половиной и четвертой игре у ГГ совсем не пафосные титулы: Lone Wanderer (англ. *Одинокый Странник*), The Courier (англ. *Курьер*) и Sole Survivor (англ. *Последний Выживший*).

- **Vault boy** — придуманный Леонардом Боярским забавный паренёк, маскот Vault-Tec Industries, картинками с которым иллюстрируются описания параметров, умений, свойств и прочего. Часто по ошибке его называют Pip-boy, но это неверно (и уж точно не стоит называть его «Fallout boy»). Герой множества фотожаб.
- **Pip-boy** — компьютер у персонажа. Пип-бой 2000 выглядит, как великоватый КПК с ограниченной возможностью сенсорного управления (при выборе будильников например). Новый Пипбой-3000 был ещё у «Black Isle» и являлся КПК размещаемым на руке у персонажа. Бетесда [использовала православную идею](#). Алсо, прототип (уже) [существует IRL](#). Символом пип-боя является рыжеволосый паренек в желтом комбинезоне изображенный на моделях PipBoy-2000 (которые использовались в Fallout 1-2). Немножко о истории Pip-boy можно почитать на [Fallout Encyclopedia](#).
- **Поверармор** — самая крутая броня в игре, превращает персонажа в [небольшую шагающую гуманоидную крепость](#). Обычный поверармор изображён на обложке первого Fallout, вторая модель — на обложке Fallout 2. Некоторые несознательные люди из числа почитателей Императора усматривают в поверарморе доспехи спейсмаринов (причиной тому — похожий на болтер MP9 10 мм СМГ, поверфист, да и сама броня), на что труп фоллаутер не сможет удержаться и не послать такого хаммерита [на три буквы](#), подавать на американскую армию за слизанный дизайн танка «ЛеМан Русс».
- **В разработке %название_игры% принимали участие члены команды разработчиков Fallout 1/2** — мем, преследовавший зарубежных разработчиков игр на протяжении нескольких лет. После целого ряда [былиных отказов](#) стало понятно, что наличие в команде разработчиков человека, разносившего в «Black Isle» пиццу и колу, не гарантирует успех проекту. С другой стороны, у нас есть «Fallout: New Vegas», разработанный по той же схеме, хотя это вполне может быть исключение, подтверждающее правило.
- **Тостеры** — саркастично обозначаемые охуительные технологии, которые как бы собирает Братство Стали. Происходит из того, что несмотря на то, что Братство активно добывало планы тех же вертибёрдов и прочей техники, чтобы производить самим, в итоге за сотни лет они нисколько не изменились и прогрессу предпочли, аки божжи, лазанье по мусоркам в «поисках технологий», при том совершенно бессмысленное — ничего они не производили, и держали всё под замком. Поскольку из «технологий» в новых частях в большинстве своём кухонная утварь и бытовая техника, закрадываются сомнения относительно качества собираемых «технологий».
- **Patrolling the Mojave almost makes you wish for a nuclear winter** — фраза, которую повторяют вновь и вновь солдаты и прочие персонажи НКР в New Vegas при любом удобном случае. Можно подумать, что все они умеют говорить только её. Несколько напоминает донимающую фразу про [стрелу в колене](#).
- **Бун и пчёлы**, пч0лы — мем исключительно русскоязычной аудитории. Появился с подачи [несмышлёного юнца](#), который включив хардкор в NV пошёл с компаньоном, снайпером Буном, на касадоров, после чего начал жаловаться, что «Буна пчолы убивают!» на [Playground](#). После чего касадоров стали называть пчёлами, а Бун стал их до ужаса бояться.
- **[Сарказм]** — символ ущербности и упрощения диалогов в Fallout 4. Появилась после того, как Bethesda выпилила все ролевые элементы игры, заменив их лишь тролить своим собеседника в квадратных скобках. В случае его выбора герой начинал толсто тролить своего собеседника.
- **Романсить пса** — тоже выражение из четвёртой части. Появилось после того, как выяснилось, что все компаньоны представляют любовный интерес для главного героя, а немецкая овчарка является одним из этих компаньонов. [Ирония](#).
- **Take me home, country roads** — песня из трейлера Fallout 76, породившая массовую ностальгию по американскому кантри в интернетах. Алсо, отличается от песен из других игр тем, что намного моложе оных (ибо была написана и спета Джоном Денвером аж в 1971), что явно меняет атмосферу игры.



Типичный
Vault Boy

Типичный Vault Boy



Windows
тоже

Windows тоже

Можно ли будет
романсить пса

Fallout 1, 2

В целом, первый «Фоллаут» не был сверхпопулярен, хоть и прославился после выхода; впрочем, существуют (если ещё не вымерли) «[труп](#)»-хардкор-фоллофаги», которые считают расово верной только первую игру. При ближайшем рассмотрении обнаружится, что перед нами, вообще-то, попытка «Интерплея», которому не удалось выбить у EA права на бренд «Wasteland», сделать свой собственный «Уэйст» [с чем положено](#), в результате чего возникли самый первый «Фолл» и собранная ради него студия «Black Isle» как подразделение. Первая часть вышла 30 сентября 1997-го, вторая — ровно через

год.

Вторую часть «Interplay» решила разрабатывать в первую очередь собственными силами, но сразу же после разработки концепта компанию покинули ключевые фигуры — ведущий программист и автор движка первой части Тим Кейн, арт-директор Леонард Боярский и главный художник Джейсон Андерсон, — считавшие «Фоллаут» в первую очередь своим детищем, а авторские права «Интерплея» и уж тем более «Black Isle» — не более чем формальностью. Отщепенцы основали свою студию «Troika Games» и начали пилить «[Arcanum](#)», а менеджмент «Interplay» определил доделывать работу над F2 исключительно «Black Isle». Зато вместо них в Black Isle появился Крис Авеллон — Б-геймдизайна, одновременно с Fallout 2 работавший ещё и над [Planescape](#), из-за чего он не видел дневного света по 18 часов. Результат в обоих случаях был признан [легендарным](#) в истории РПГ-игр, что не помешало «Interplay» сначала чуть не обанкротиться, затем закрыть «Black Isle» четыре года спустя и продать права на «Fallout» студии «[Bethesda Softworks](#)» ещё через три года.

Сюжет

Завязка сюжета классических Фоллачей нетривиальна.

Почти через сто лет после окончания войны, в убежище 13 [ВНЕЗАПНО](#) ломается единственный водяной чип. Так как замены ему в убежище 13 не нашлось, Смотрителю не осталось ничего другого, как послать нашего героя в Пустоши на поиски этого самого водяного чипа. Времени на поиски дается ограниченное количество, а в остальном игрока в Пустоши ничего больше не ограничивает, и он волен поступать так, как ему вздумается. Свобода Действий, понимаешь!

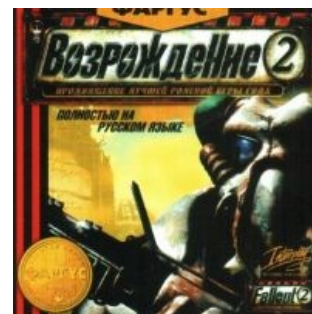
На поиске чипа сюжет не заканчивается — в процессе этих самых поисков, Выходец-из-Убежища узнает об угрозе тотального экстерминатуса всему живому путем превращения посредством спецвируса обычных людей в злобных мутантов. Поскольку Выходец уже побывал на свежем воздухе, его и посылают решить данную проблему, в процессе решения которой игрок узнает о Культe, Храме, побывает на заброшенной Военной базе, на которой и совершают «обряд причащения» мутантам, узрит самого Мастера, ну и ёбнет атомную бомбу напоследок. Также Фоллач был примечателен для своего времени тем, что почти у всех ключевых персонажей была своя зрелищная анимация смерти — сложно забыть, как словивший [фатальный разрыв шаблона](#) супермутантский лейтенант Лу, падая на колени, пытался одновременно собрать свои кишки и вставить себе назад мозг, из которого фонтанировала кровь. А также если поставить мод на вырезанный контент и попросту забить на сюжет, то можно с удивлением обнаружить, что потихоньку начнёт пропадать население локация за локацией.

Второй Фоллаут начинается в 2241 году, и по неизвестным причинам спойлерит концовку первой игры, хотя это не особо заметно. После того как нашему волт-двеллеру удалось найти водяной чип и попутно спасти мир, он возвратился в родное Убежище только для того, чтобы услышать от Смотрителя примерно следующее: «Ты, конечно, молодец, но видишь ли — другие двеллеры на тебя посмотрят и тоже захотят свалить, а я Убежище потерять не хочу. Так что... Прости меня, но [шёл бы ты на все четыре стороны](#)». С этими словами [Смотритель изгоняет Двеллера](#), за что тот, если имеет трейт «кровавая баня» и/или просто является *страшным, кровавым садистом*, может угостить неблагодарного старика несколькими граммами свинца в спину, в результате чего можно лицезреть гуру на уровне Лутенантовского. Если же герой вполне обычный человек, то Смотритель всё равно долго не протягивал и погибал во время восстания. Выходец с группой сторонников отправился на север и основал там маленькую деревушку Арройо, где и прожил до тех пор, пока в один прекрасный день не исчез в неизвестном направлении. Спустя некоторое время его потомка, по совместительству нашего протагониста, отправили проходить маленький тестик в Храме испытаний, по завершении которого нарекли [Избранным](#) и отослали на поиски священного **ГЕСК** (**G**arden of **E**den **C**reation **K**it, он же **ГЭКК** — чемоданчик для превращения любой пустыни в цветущий город-сад) из убежища 13, который поможет спасти умирающую деревню.

Дальше начинается свободное путешествие по Пустоши, временных рамок всё так же почти что нет, хоть вам и будет являться образ шамана, просящего вас поторопиться. Свобода Действий присутствует снова и в большом объеме, таки да. Впрочем, когда вы найдете ГЭКК, сюжет потребует спасти мир ещё раз, но торопиться всё равно не обязательно, лимит игры ограничен аж на [13](#) игровых лет (со встроенным в HD-версию Sfall ограничение ещё и можно изменить).

Переводы

Множественность переводов не менее ебланских, чем от 1С, порой доставляла «[наслаждение](#)» игроку не меньше чем баги, которых в каноничной игре было не так уж и мало. В игре есть несколько лулзов в разговорах с жителями города Кламата, связанных с названием ГЭККа — ящерицы-гекконы и город Геко, [надмозговой](#) перевод ГЭККа КОСОГОР лишает диалоги смысла (хотя потуги перевести ВСЁ в одном стиле «КОСОГОР-Косогорск-косогорные ящерицы» там наблюдаются, но от этого становится только хуже). Самый первый перевод был настолько убог, что некоторые квесты невозможно было выполнить. Кроме



Фаргус, такой Фаргус.

Интересная
Личность (remix)
Чип мне нашел,
быстро, блять!

того, названия неочевидных предметов/персонажей в игре равнялось, подчас, числу переводчиков: например, Когти Смерти назывались и «дефкло», и «смертоког», и «смертельный коготь», и даже «руки смерти». Отдельного упоминания стоит один из переводов с конкретно порезанным звуком и прилегающим текстовиком с объяснением-извинением, мол, «мы записали русский звук, но файлы весили вчетверо больше и не влезали на диск :(», над которым ржали сквозь слёзы даже школьники.

Система S.P.E.C.I.A.L.

«Фоллаут» использует ролевую систему S.P.E.C.I.A.L. — удобный и гибкий инструмент для создания самых разноплановых персонажей, что позволяет перепроходить Фоллаут по многу раз самыми разнообразными персонажами, что, естественно, повышает реиграбельность. Как правило, олдскульные геймеры предпочитали проходить сюжетную линию и отыгрывать роль: будь то роль добряка или злого дядьки, косящего всех подряд. [Изначальный план](#) задействовать популярную систему [GURPS](#) потерпел неудачу, когда [толерантные разработчики последней](#) увидели интро, поэтому интерплеевцам пришлось создавать собственную систему.

В SPECIAL используются четыре базиса для создания персонажа — атрибуты, навыки, трейты и перки.

- Атрибуты — фундамент персонажа, всего их семь — **Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility, Luck**.

Значения атрибутов статичны и отражают какую-то определённую сторону персонажа, как то: ежели сила — 10, вы сможете давить мутантов голыми руками, ежели 10 — интеллект, то сам [Онотол](#) позавидует вашим умственным способностям ([D](#) и наоборот).

- Навыки — характеристики, значения которых отражают вероятность успеха или неуспеха какого-либо предприятия, от интеллектуальной беседы и успешного засирания мозга NPC-собеседнику до виртуозного обращения [Бозаром](#) или Гаусс-винтовкой для тотального немотивированного [опиздюливания](#) всей встречной органики. На момент выхода игры это было в новинку.
- Перки — это способности, выдающиеся герою через каждый третий/четвёртый левел ап. И дающие заметные бонусы.
- Трейты (способности) — выбираемые изначально качества персонажа, имеющие положительные и отрицательные стороны одновременно.

S.P.E.C.I.A.L. знаменита тем, что в ней можно, пиная ящериц, научиться стрелять из базуки или ремонтировать радио. Впрочем, этим свойством страдают многие игровые системы.

Моды

К обеим частям Fallout трудолюбивые [фаны](#) запилили умеренное число модификаций той или иной степени тяжести. Из того, что действительно заслуживает упоминания:

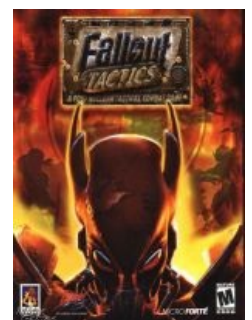
- 1) **HD-заплатки** для обеих частей, позволяющие запускать игру в любом разрешении (и иногда давая возможность увидеть использованные в левелдизайне костыли) и устраняя [глюки с отображением цвета](#)
- 2) **Неофициальные патчи**, правящие тысячи [багов](#), населяющих обе игры
- 3) **Restoration Project** для Fallout 2, возвращающий на место целый ряд безжалостно выпиленных квестов, локаций и персонажей (вроде конкурирующего Избранного, культа хранителей технологий и иже), а заодно прикручивающий полезные для иммерсии фишки вроде обрезания возможности грабить места, за ограбление которых по идее как минимум надают по шапке.
- 4) **Fallout Nevada** — жирный приквел к Fallout 1, поставленный примерно в тех же краях, что и Fallout New Vegas. Качество спорное, но приемлемое.

[Тысячи их](#)

Fallout Tactics

Спорная попытка перенести РПГ в жанр походовой тактической стратегии. Глупо предполагать, что простому солдату Братства дадут Полную Свободу Действий™, но тут и Развитие Диалогов™ и Отыгрыш Роли™ не завезли. В то же время на прилавках лежала «[Jagged Alliance 2](#)», в которой, несмотря на всю насквозь тактическую составляющую, находящиеся под управлением игрока персонажи обладали вполне проработанными характерами, но на то «Jagged Alliance 2» и считается культовой игрой.

По мнению одних завершилась [былинным отказом](#) растеряв атмосферу «фоллаутов» и его многовариантность. По мнению других, получилась вполне себе достойная тактика. Истина, как всегда, где-то посередине — получилась средненькая такая тактика, но особенности серии были посланы в одно укромное место. Вообще, ничего удивительного здесь нет — в то время ПК-гейминг по уровню популярности ещё мог пнуть консольный, а одним из его эксклюзивных жанров были как раз стратегии. «Interplay» тоже захотелось приобщиться к общей пьянке и состричь свой мешок



Неведомая тонкая силовая броня как-бы

купонов на всеобщей [фагготрии](#), а имея на руках франчайз «Фоллаута», сам [б-г](#) велел. смотрит в душу
Только вот разработку доверили каким-то [непонятым товарищам](#) из Австралии, и
[получилось как всегда](#).

Была в игре и ещё одна странность. Как известно, вся серия «Fallout» выдержана в стиле ретро-футуризма. Но «Tactics» не такой. Больше всего мир Tactics’a напоминает НЕ мир будущего после атомной войны в представлении американца пятидесятих годов, а будущее нашего мира после атомной войны. Ретро-футуризм слабо вяжется с «Хаммерами», «Шерманами», багги, грузовиками DAF и разбитыми «Кобрами». Роботы в Tactics’e совершенно не похожи на роботов остальных игр серии и скорее напоминают представления японцев о том, как должны выглядеть роботы. В RPG Fallout’ax всё стрелковое оружие выдуманно, хотя некоторые экземпляры и имеют реальные прототипы. В «Fallout Tactics» же практически 100% единиц легкого и тяжелого оружия либо полностью соответствуют реальным образцам — как внешним видом, так и названием (здесь вам и АК47, и М16, и МР40, и «Браунинг», и РП BREN, и много чего ещё), либо являются бездумно переработанными вариантами из предыдущих частей ([бессмысленный и беспощадный](#) гаусс-миниган).

Но, если очень захотеть, то, чтобы получить от ФТ хоть какое-то удовольствие, можно себя пересилить, и перестать отыгрывать единственную возможную в Тактиксе роль: непробиваемого танка, уничтожающего все и вся на своем пути, при взгляде на которого даже завезенный сюда «шерман» удавился бы от комплекса собственной неполноценности. То есть, играть в так называемом Challenge-режиме, когда игрок прошёл свою любимую игру уже много раз, и она становится для него слишком простой. Тогда и возникают всевозможные варианты игры. Согласитесь — это нормально для пройденной вдоль и поперёк тысячу раз игры, но несколько ненормально для свежкупленной.

Fallout: Brotherhood of Steel

Не путать с описанным выше Fallout Tactics: Brotherhood of Steel!

Консольная пострелушка от третьего лица, вышедшая в 2004 году. Видимо, решили пойти по стопам Baldur's Gate: Dark Alliance. В итоге получился фейл похлеще Тактикса: сюжет откровенно ужасен, персонажи тупые, юмор никакой, отыгрыш отсутствует напрочь и бредовые диалоги. Даже cameo Выходца из Убежища 13, которому было 67 лет, вместе с достаточно неплохой озвучкой игру не спасают.

Как результат — данная поделка получила исключительно негативные оценки абсолютно заслуженно, была официально объявлена неканоном, и теперь она практически всеми забыта.

Fallout 3



«Был ли я избран? Конечно же да! »

— Президент Джон Генри Эдем

«В ожидании 3 части я закончил школу, технарь, оброс щитиной и заработал пивной алкоголизм.... но все не зря товарищи.... »

— [b](#) 400677

К 2003 году «Black Isle» почти что закончили работу над третьей частью серии, обещавшей тотально изменить и дополнить механику предыдущих игр, но случился конфуз — материнская контора [разорилась](#), из-за чего и сами «островитяне» тоже решительно полетели в историю. «[Van Buren](#)» имел шансы стать фурором в своё время, но... не получилось, не фартануло. В кровавой схватке за лицензию над Fallout победила [Bethesda Softworks](#), из-за чего фаги резко высрали гору кирпичей и [нехороших слов](#). Форумы, естественно, заполнились криками «Что за хуита?», а все из-за того, что:

- «Fallout 3» теперь делает не «Black Isle»;
- Это будет не RPG, а 3D shooter;

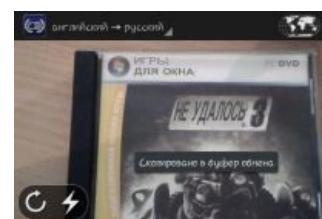
- На движке «Oblivion» (что интересно, изначально движок делался именно под F3, а уж потом на нем смонстричали «Обливион». Ну, а то, что «Обливион» вышел раньше, так это обычное дело в игростроении);
- Выход не только на [печке](#), но ещё и на [шайтан-коробке](#) и [мыльнице](#);
- [Цензура](#);

Треды мгновенно разрослись до десятков страниц полных великолепного срача. Основными действующими лицами были две стороны: школьники, фанатеющие от [Morrowind](#), которые обрадовались выпуску их любимой игрушки в другом сеттинге, и олдфаги, потерявшие крышу от осознания, что будет не тот Fallout 3, который они так ждали, а совершенно другая игра. Кто из них выступил в роли больших говноедов в этом воистину **эпическом** холиваре, неизвестно (одни хавали превью и рекламу, вторые в своём яростном диче на оригинальные Fallout забыли, что индустрия скатывается в сосновольный гейминг, и ничего внятного сказать так и не смогли). Немного поостыв к моменту выхода игры, срач вспыхнул с новой силой сразу после её выхода^[1] — выяснилось, что ни прогресса и графики для хомячков, ни плюшек из первых фаллаутов для старпёров здесь попросту нет. При первом ознакомлении игра показалась таким унылым говнецом, что даже купленные игрожуры не знали, как её распиарить, чтобы в это хоть кто-то поверил (посему родились абсурдные формулировки вроде «[Постапокалипсис от создателей „The Elder Scrolls“](#)»).

И даже несмотря на заявление «Бетесды», что [она не будет использовать чужие наработки](#), из-за собственной криворукости и отсутствия фантазии/опыта со вселенной «Fallout», они буквально вырывали все потроха из предыдущих игр. [Убежища](#), [супермутанты](#), [гули](#), [Анклав](#), [Братство Стали](#), [GECK](#), [радскорпионы](#), [регуляторы](#), [рэйнджеры](#), [крышечки](#), [поклонение атомной бомбе](#). Как и опасались олдфаги, Fallout 3 получился ничем иным, как тупо Fallout'ами 1, 2 и Tactics, хорошо забытыми в миксере и намазанными на ломоть Oblivion'a. Из-за необходимой привязки к атрибутике предыдущих частей игра получила огромные логические прорехи, а из-за отсутствия каких-то оригинальных идей, Бетесде пришлось весь открытый мир игры измазать в этой самой атрибутике.

В итоге мы получили: присутствие Братства Стали на восточном побережье (аж в двух ипостасях), вымирающих уже на момент второй части супермутантов, и вслед за ними, как будто его оплот никто и не уничтожал, Анклав (причём он, *(спойлер: лишенный стараниями Избранного своей производственной базы и единственного источника авиационного топлива)*, обновил парк вертолетов, запустил в серию ТРИ новых пауэрармора и начал хамски летать везде да бомбить); персонажей, не свывшихся с миром постапокалипсиса за двести сраных лет; крышечки в качестве единственной местной валюты, без единого намёка на логичные государства западного побережья из следующей части, где налаживают промышленность и штампуют деньги; неплохо сохранившийся и более чем пригодный для жизни Вашингтон, от которого по логике вещей должно было мокрого места не остаться; полки магазинов, забытые никем не тронутой и всё ещё пригодной к употреблению едой; образцы действующей двухсотлетней техники под каждым камнем; сотни бутылочных крышек в сейфах, не открывавшихся с начала ядерного холокоста; вечную молодость спятивших жителей [убежища 106](#); взрывающиеся от пары выстрелов [аки](#) ядерная бомба автомобиля, причём всё *настолько* плохо, что [эти автомобили есть даже в блядском метро](#). Апогей ебанутости — живущий бок-о-бок с поражённым смертельной радиацией и населённым супермутантами Убежищем городишко, состоящий сплошь из детей, откуда выгоняют тех, кому исполнилось шестнадцать. [Откуда они там берутся](#) — вопрос риторический.

Основной квест игры, как и в предыдущих случаях, каких-то чрезмерных ощущений не доставляет, но излишний пафос и отсутствие логической связи между ним и миром игры заставляет его возненавидеть (особенно сильно у игроков подгорела жопа от маразматичной концовки, и потушить её смог только выход дополнения Broken Steel). Реплики главного героя в диалогах плохо прописаны и скудны (на вопрос «Хочешь получить сюрприз?» типичные варианты ответа «Какой сюрприз?» и «Не люблю сюрпризов»). Диковинным образом порезана социальная часть и Свобода Действий™: с одной стороны, головы жертв постоянно разлетаются в клочья при прицельной стрельбе, можно продавать детей в рабство, [можно есть трупы](#) и торговать человеческим мясом с каннибалами, а гниющими расчленёнными трупами увешано пол-Пустошей, но с другой, нельзя убивать детей и квестовых персонажей, нельзя целиться людям в пах, морфий трогательно переименован в Med-X, и что самое интересное, в СССР нет не только секса, но даже



В правильном переводе андроида

В правильном переводе андроида



Концепт-арт разрушенного Вашингтона, ставший одной из самых популярных картинок в интернете

Концепт-арт разрушенного Вашингтона, ставший одной из самых популярных картинок в интернете

Честный трейлер Fallout 3 [No Sense озвучка]

сисек: если во второй части была целая порностудия и рынок интим-услуг, то в третьем все намеки на половые отношения были вымараны, а каждый бомж пустоши был одет в свежий, неснимаемый комплект нижнего белья. Хотя в одном из городов лечь в постель с женщиной всё-таки можно — цена вопроса 120 крышек. И только лечь. Дальше — фантазируйте.

Фанаты RPG как жанра больше всего сетуют на урезанную реиграбельность по сравнению с предыдущими частями (в противовес «Fallout 2», где благодаря учёту вариантов получаемых по SPECIAL'у можно десятков раз проходить игру различными персонажами): хватает двух-трёх вдумчивых прохождений чтобы лицезреть все возможности игры. Впрочем, не менее сорока часов геймплея третьего фолла намного больше чем обычные для проектов нулевых 12-15. Механика, как и сеттинг, копипиздлась фрагментарно: просраны существенные куски SPECIAL в части взаимоотношения оружия с броней (в итоге носителя силовой брони при должной сноровке и запасе стимуляторов можно заковырять ножом или запиздить ногами); разделение повреждений на виды также кануло в лету; кривая и контуженная стрельба, уступающая абсолютно всем шутерам того года, в том числе и [Сталкеру](#); попытки сохранения пошаговых боёв вылились в имбанутый V.A.T.S. ([остановку времени](#), тыкание по нужным частям тела, после которого по персонажам стреляет не игрок, а компьютер). Однако стоит отдать должное дизайнерам и композиторам, ведь музыка и радио доставляют (особенно Тридогнайт в озвучке [Репетура](#) с волны «Новости Галактики»), а локации и территории (не считая отдельных закрытых помещений в Вашингтоне, выглядящих скудно и уныло) прорисованы качественно и заполнены атмосферностью постапокалиптического мира.

В целях снизить концентрацию летящего в них говна, а заодно нарубить ещё немного бабла, «Беседка» выпустила пять дополнений по десять баксов каждое:

- **Operation: Anchorage.** Тоскливое изничтожение богопротивных китайцев в виртуальной реальности за двести-с-хуем лет до того, как произошли события F3. Уныние Анкориджа запредельно, найти человека, который бы прошёл его ДВАЖДЫ, вероятнее всего, можно только среди тестеров беседки, ведь по сути, это сверхстандартный тир родом из какого-нибудь шутера вроде Call of Duty или Battlefield, но с омерзительнейшей стрельбой Fallout 3. Есть лишь три причины для прохождения: гаусска (доставляет), канонично выглядящая и при этом неразрушимая (вообще) силовая броня T-51b в зимнем варианте (плюс нахалству навык её ношения) и суперприз — стелс-костюм, который включает поле невидимости, когда герой крадется.
- **The Pitt.** Предлагается разругать ситуацию с рабовладельцами в соседнем Питтсбурге. Непосредственно история дополнения достаточно левая, ведь у главного героя в любом случае идиотским образом отберут всё нажитое добро при въезде на квестовую локацию и заставят начиная с самых низов решать классическую [вилку Мортон](#), но вот сам Питтсбург, местные твари и персонажи выполнены до безумия красиво и атмосферно.
- **Broken Steel.** Как уже говорилось выше, невозбранно устраняет дебильную оригинальную концовку (очевидно, [сделанную специально](#)) и дарит радость [манчкинам](#), поднимая левел-кап, добавляя несколько перков, видов брони и оружия. Вместе с отодвинутым левел-капом добавили достаточно жёстких респавившихся монстров, которые при этом дают просрать всем тем NPC, которые до этого спокойно гуляли по Пустоши и валили всё, что ходит рядом. В конце концов [электричка отвезет главного героя туда, куда он не хочет](#), убивать тех, кого положено. (*спойлер*: Присутствует возможность по выбору выпилить Анклав или Братство Стали, что не может не радовать).
- **Point Lookout.** Олдфаги вспоминают Redneck Rampage. А ещё оно нехило пропитано атмосферой рассказов [Лавкрафта](#). Главный герой плывёт на корабле кудось у сэло, де гонючь самогон з буряка. Попутно валит местных [реднеков](#) и проходит очень короткий квест. Атмосферка американской провинции, как всегда, хорошая, можно сказать, беспроегрышный вариант, хотя сам квест довольно короткий. Помимо основного квеста, там присутствуют и несколько второстепенных, которые, впрочем, не менее интересны, чем основной. Сама территория дополнения (размер в четверть столичной пустоши) полна интересными местами, событиями, вещами и мелкими квестами.
- **Mothership Zeta.** Теперь очередь вспоминать второй эпизод [Duke Nukem 3D](#). Наличие квестов приблизительно такое же, как и в Операции Анкоридж — то есть в районе нуля, сплошное «убей их всех», но в отличие от Анкориджа основной туннельный сюжет гораздо интереснее. Штампы про алиенов из американской бульварной фантастики невозбранно обыграны. Ну и на закуску — несколько новых доставляющих пушек.

Без дополнений играть не рекомендуется — в них всё же исправлена большая часть унылости оригинальной версии и добавлено немало контента, хотя и без дисбаланса не обошлось.

В целом, вместе со всеми дополнениями и пользовательскими модификациями, отвлечением от ожиданий фанатов и воспоминаний о том, что из себя представляли предыдущие игры, вышла игра вполне приличной и годной, и собрала свою фан-базу из тогдашних школьников, ностальгирующих по ней также, как и олдфаги по классическим частям серии. Но того, что это ни разу не тот «Fallout», каким бы его хотели видеть [фанаты, ждавшие десять лет продолжения их любимой саги](#), это не отменяет. Фанаты старых частей [изстрадались](#), проникнувшись лютой, бешеной ненавистью к третьей инкарнации, вместо квестов и олдскульной РПГ давшей попкорновый экшн. Другая часть, более терпимая к новым требованиям рынка, приняла данную игрушку. В конечном счете каждый остался при своем мнении: консервативные олдскульщики — что третий «Fallout» таки говно, менее притязательная публика — что сойдёт, ежели модами докрутить, а школата как всегда в восторге. В итоге безедка, не особо-то и напрягаясь при создании, словила рекордные продажи и таки записала Fallout 3 в легендарные игры

(если не в плане качества, то в плане срачей уж точно).

Fallout: New Vegas

«War — war never changes,

People do, through the roads they walk, And this road has come to an end

»

Игра вышла в Америке и на русских трекерах 19 октября 2010, в Европе — 22 октября. Школота ликует, олдфаги срут на тему, является ли «New Vegas» **тем самым «Fallout'ом»**. В этой части Беседка выступает в роли издателя, а разработчик — «Obsidian Entertainment». «И хули?», спросите вы. А вот что — «Obsidian Entertainment» образована выходцами из «Black Isle», которые, по сути, и есть отцы Б-Фоллаута. На отцовство над серией, однако, может претендовать и основанная при развале «Interplay» в 2002 г. «inXile Entertainment», в которой работают как раз основатель и директор «Interplay» времён его расцвета **Брайан Фарго** и остальные интерплеевцы, участвовавшие в работе над F1; равно как и «Troika Games», основатели которой тоже играли важную роль в разработке оригинальных частей. На это обстоятельство некоторые списывают известную долю ляпов FNV.

Технически, «New Vegas» — это тот же «Fallout 3» со слегка похорошевшей (текстуры большего разрешения, естественная палитра цветов) и оптимизированной графикой, повышенными к железу требованиями (да-да, забудьте про то, как ваш комп тянул третий фолл на максимуме) и существенными изменениями в геймплее. Разработчики привнесли в игру то, что планировалось в оригинальном «Fallout 3» (он же «Van Buren»). Действие возвращается на Западное побережье, в район Лас-Вегаса, так что **блекджек и шлюхи** прилагаются. Безблагодарной постапокалиптической Пустоши стало меньше, благодаря усилиям НКР с горем пополам налаживается производство и земледелие.

Вообще складывается впечатление, что парни из «Obsidian» поиграли в «Fallout 3» с модами, и эти моды пришлось им **по нраву**. В игру официально добавлены модификации оружия, живность из первых двух «Фоллов», включая всеми любимых гекконов (нарисованных и анимированных, к слову, настолько поролоново, что ими хочется помыть посуду), и крафтинг патронов, еды и медикаментов. Убран к хуям зеленоватый фильтр графики. Диалоги стали длиннее и толще, что грозит окончательно уничтожить «Fallout» как шутер. Плюс к тому совершенно перекрученный, наполненный цинизмом и пафосом сюжет, в котором **можно подставлять и захватывать власть в свои руки**. Впрочем, все сюжетные линии различаются незначительно и сводятся в одну и ту же баталию, разве что с разным исходом и концовкой. Да и на побочные задания отведено куда больше игрового процесса.

О нововведениях по порядку

- В качестве основного параметра брони — DT, то есть теперь броня не уменьшает повреждения на указанный процент, а вычитает из дэмэджа указанное число, а Med-X и некоторая атрибутика прибавляют DR, как в третьем фоллауте. Вот только минимум 20% повреждений все равно проходят, так что забить обладателя силовой брони ногами все еще можно. Кроме того, практически всё оружие обладает либо настолько высоким, либо настолько низким дамагом, что разница между силовой и легкой броней (при правильной прокачке это около 30 для легкой и около 40 для силовой, притом подавляющее большинство скорострельного оружия наносит меньше 20, а мощного — более 70) не ощущается, и в результате все носят именно легкую — у нее нет штрафа на скорость движения, скрытность, она меньше весит и для нее есть несколько очень мощных перков.
- Добавлен дополнительный крафт — можно **«пересобирать»** патроны для добавления различных свойств (при разборе добывается ощутимо меньше пороха и свинца, чем нужно для сбора, легко можно растерять несколько килограмм материала на массовом переборе пары тысяч патронов): бронебойности, разрывной пули; можно готовить еду, лекарства и т. п.;
- К оружию можно добавить до 3 видов модификаций (выбор вариантов жестко предопределен, и увы,



НКРовский рейнджер-ветеран смотрит на тебя как на legionera.



Олдфагам не по нраву.

модификации есть далеко не ко всему);

- Так как над игрой работала не Беседка, то и основной сюжет игры стал разнообразнее и более не несётся к финалу стремительным домкратом по одному доступному варианту (вдумчивое прохождение без задротства и поиска всего-всего — 60-65 часов без учета дополнений, при этом собственно сюжетная линия занимает около четверти времени, остальное — побочные квесты); Вариантов же концовки много, но никаких «хэппи-эндов» не ждите, потому что «War never changes...»
- Крутость обитателей Пустыни Мохаве в основном перестала масштабироваться и подстраиваться под уровень главгероя. Вернулись места, где Курьеру ходить ничто не мешает, но вот съедают там его почти гарантированно (например, на коротком пути от начальной точки игры до Вегаса всего-то парочка тварей околапась, только это deathclaws, которые способны в одиночку позавтракать неосторожным героем 15-20 уровня в силовой броне и с напарником, а если отойти от кладбища Гудспрингс, то легко обнаружить десяток гигантских радскорпионов);
- В игру вернули трейты — теперь их можно выбирать при создании персонажа (а можно и не брать). К примеру, при выборе Wild Wasteland («Сумасшедшая пустошь») можно наткнуться на всякую доставляющую шизофреническую хрень, элиенов, скелет [Индианы Джонса](#) в холодильнике, отсылки к [Монти Пайтону](#) и прочее. Можно сказать, что если в F2, в отличие от F1, вас раздражали пасхалки и скрытые приколы, то вы игнорируете этот режим и наоборот соответственно. Фанатам F2 доставит адово. С дополнениями список трейтов увеличится, но из всего числа трейтов полезны лишь один-два (ну еще «Wild Wasteland», ибо доставляет);
- Введен хардкорный режим — патроны имеют вес, стимпаки не действуют на конечности (нужны либо Doctor's Bag, которые прилично весят и поначалу редки, либо [Hydra](#), вызывающая привыкание) и вместо моментального лечения ускоряют регенерацию, нужно есть, пить и спать. К сожалению хардкорных игроков, скорость увеличения потребностей довольно мала и для полноты ощущений требует модификации, в ванилле можно пробегать сутки, один раз выпить бутылочку воды и закусить чипсами, и совсем не хотеть спать, хотя еда и вода в игре имеются в достатке. В апдейтах уже жрать хочется с завидной регулярностью. Поначалу этот режим доставляет, но через десяток часов игры начинает напрягать — посреди огня, при штурме %placename% ГГ [ВНЕЗАПНО](#) захотел попить, пожрать или ~~нөөр~~ поспать (а то и все сразу) и прилепляются небольшие, но огорчающие штрафы к параметрам.
- Добавлены мини-игры — карточная игра «[Караван](#)» (Номад доволен!), а также азартные игры: блекджек, рулетка, слоты. ЧСХ, стат Luck (удача) влияет неиллюзорно, при десятке в блекджек почти невозможно проиграть, а слоты выдадут джекпот где-то на десятой попытке. Другое дело, что после набора определенной суммы выигрыша казино permanently пресечет дальнейшие попытки обогатиться. Однако до тех пор при прокачаной удаче уже на первом уровне можно набрать денег на полный набор имплантатов и еще останется прилично одеться. Фича, к слову, не очень-то и новая, еще в Fallout 2 и его [двоюродном брате](#) с десяткой удачи и скиллом Gambling около 100%, можно было потрошить казино, получая после нескольких удачных партий тот же отказ играть дальше.
- Расширена возможность снять шлюху и погрузиться во грех. Тут вам и старая шлюха лет шестидесяти, и гули, и гомосек, а для особых гурманов есть робошлюха с говорящим именем Fisto. И сам герой может быть гомосеком! [Чад кутежа](#), [дичайший угар во мгле ада](#), [Трэш](#) и [Содомия](#)! Также при наличии определенных перков либо выполнения квестов угару и трешу можно предаться бесплатно, потому что такой милый/брутальный/етц.
- Расширен ассортимент [веществ](#). Список понравится даже самому привередливому [объебосу](#), к тому же упороться насмерть невозможно, а с перком Logan's Loophole не будет даже привыкания. Также игрока избавили от необходимости после каждой схваченной зависимости бежать к доктору и лечиться от наркомании — можно использовать детоксин и снова бегать и прыгать (попутно ловя глюки от препарата довольно длительное время)
- Добавлены полноценные (функционально, но не умственно) напарники вместе с системой управления а-ля второй Фолл. Одновременно максимум два — один человек/мутант/гуль и один робот/животное/киборг. От харизмы зависит не их количество, всегда двое, а дополнительный бонус к атаке и наносимому повреждению. Опытные задроты установили, что при определённых комбинациях спутника/выполненных квестов/оружия/харизмы, соратник превращается в джаггернаут;
- Убран холодный зеленый светофильтр из третьего Фолла, добавлен [теплый ламповый](#) желто-коричневый светофильтр а-ля Fallout 1-2; Впрочем, в настройках можно выставить любой из четырех цветовых вариантов, но курсор и меню всегда янтарно-желтое.
- Наконец-то состав участников действия приведен к канону. Анклавовцев в игре аж шестеро (что логично, учитывая, что их после подрыва вышки отлавливали все кому не лень и в лучшем случае сажали пожизненно), и все в преклонном возрасте, НКР играет ключевую роль (в F3 в терминале Братства есть краткое упоминание). Супермутанты тоже свои, родные, помнят кто такой Мастер и иногда пригодны для общения.
- Добавлены как новые, так и хорошо знакомые по второй части персонажи: роботы-трюкачи на одном колесе, богомолы, губко-гекко, [синие супермутанты](#) (Nightkin — в первых двух Ф-ах нечто ~~бесполезное~~ безобидное, но здесь (very hard + hardcore) достаточно страшное, ибо нападают [ВНЕЗАПНО](#)), змеекоты и многие другие.
- Винрайнейшая песня «Big Iron» («большая пушка»), написанная, ёпта, ещё в 1959-м (!) и ставшая в одночасье символом игры. У нее тут же нашлась [хуевая туча толкователей](#), но это уже совсем другая история.
- Новые радиостанции, в особенности радио Черной Горы, на волнах которого супермутанты яростно стebут и троллят жалких людишек и супермутантов-нюфагов из F3;
- Фоновая музыка для тех, кто не любит включать радио. Саундтрек из F1 и F2 (и пара треков F3)

прилагается. Кроме того, в самой игре используется далеко не вся музыка из F1-2, но в папке Data/Music/Fallout1and2 лежит *вся* музыка из оригинальных фоллаутов, такой вот приятный подарок от разработчиков;

- Фракции и их отношение к ГГ теперь глобально влияют на все поселения одной фракции. Просто так шляться в униформе фракции нельзя — все отношение к фракции со стороны окружающих переносится и на соответствующую одежду. К примеру, если вы носите броню НКР, то не удивляйтесь огню со стороны даже дружественного вам Легиона.
- [Имплантаты](#);
- Добавлены мини-боссы. По сути это обычные мобы, но больше в размерах и по параметрам превосходят своих собратьев. Одна такая зверина (а она в одиночку не встречается — только в сопровождении еще парочки мобов поменьше) способна вынести героя 30 уровня в силовой броне и с перками на защиту фактически за два удара и дает хорошенько просраться даже опытным игрокам. Иногда их можно «снять» издалека, но только на открытых пространствах. В пещерах и зданиях ВНЕЗАПНО выскочившая из-за угла зверина заставляет срать кирпичами.
- Вернулись различные виды патронов для поражения различных типов целей. Бронебойные, к примеру, позволяют вполне эффективно применять скорострельное, но наносящее небольшие повреждения отдельными выстрелами оружие против бронированных целей, а экспансивные в ключья рвут противников без брони. Особенно радует 12 калибр, для которого существует 10 видов патронов.
- Добавлена защита от SaveScumming. Нельзя прощелкать перезапуск взлома компа. Раньше банально можно было вместо использования последней попытки подбора выключить и включить терминал заново, теперь придется некоторое время смотреть загрузку биоса терминала, а также нужно ждать минуту для повторной азартной игры;
- Олд-стайл поверморор анклава. К сожалению, внизу выглядит довольно убого, но шлем и плечи совсем такие же, как и во второй части игры.
- Возможность заменить старый PIP-Boy 3000 на новенький и сверкающий PIMP-Boy 3 Billion, сделанный из драгметаллов и обсыпанный брюликами. Функционал тот же, но выглядит [пижонистее](#) (требует перка Wild Wasteland).
- Поскольку фракций, городов и сел запилено много, то в новом месте завоевывать репутацию придется с нуля.
- Оружие поделено на 5 классов, каждый из которых требует для нормального использования на 25 единиц навыка больше, чем предыдущий. При использовании оружия с недостаточным навыком точность и наносимые повреждения резко падают.
- Добавлена возможность прицеливания с использованием собственно прицела оружия. Увы, только для порохового.
- Теперь не нужно часами стоять со своими крышками возле магазина и ждать обновления инвентаря торговца, чтобы закупить хоть немного патронов — производство оружия и боеприпасов налажено в промышленных масштабах, поэтому вооружиться до зубов несложно. [Задроты](#) считают это минусом, поскольку [больше не нужно стоять и ждать сутки, пока инвентарь обновится](#) (судя по всему, поправлено в последующих версиях, ибо ждать обновления ассортимента и крышек требуется трое суток).
- Практически все огнестрельное оружие в игре скопировано с выдающихся образцов инженерной мысли конца XIX и начала-середины XX века. ЧСХ — исключительно американского, в отличие от F3.
- Добавлены приёмы рукопашного боя, которые можно изучать у членов различных фракций. ЧСХ, приём, которому учит рейнджер — [удар ногой с разворота](#), он же и самый действенный. Некоторые даже насобачивались валить ударом ногой с разворота Когтя смерти в прыжке (таким образом, виртуально уподобившись самому Чаке).

Некоторые фишки зарезали:

- Книжек для прокачки скиллов стало намного меньше. Во всем игровом мире есть всего по четыре штуки книжек, которые перманентно увеличивают скилл. А добавлявших по 10 очков пупсов нет вовсе. Добавлены журналы, дающие временный прирост скилла, что бывает полезно, так как недостаток 5 скиллпойнтов для вскрытия сейфа/терминала или нужной опции в диалоге, например, вызывает [неудовольствие](#). К тому же, есть перк, после которого журналы дают по +20 скиллпойнтов на неплохое время. Впрочем, это компенсируется повышением максимального уровня до 50, причем при желании прокачать все навыки на максимум можно уже к 35-40.
- Как уже было сказано музыка на всех радиостанциях одинаковая, что не есть гут. Более того, на смену винрарному Тридогнайту пришел Мистер Нью-Вегас, (*спойлер*: обыкновенная компьютерная программа), чьи монологи прямо копируют заунывных радиоведущих 50-х и в большинстве своём не доставляют. При этом единственная доставляющая супермутантская радиостанция берёт далеко не везде, а после определённого квеста так и вовсе выпиливается. Впрочем (*спойлер*: если не заходить в радиорубку после разговора с Табитой, то можно слушать его и дальше)
- То же с наркотиками. Нельзя выпить три ментата и получить интеллект 10. Но эффекты разных вариантов одного и того же наркотика складываются. Комбинация «Винт»+«Винт Диксона»+«Ракета»+«Ультра-Винт» творит чудеса, а Med-X, Slasher и Battle Brew позволяют идти в рукопашную против когтей смерти;
- Навык «Тяжелое оружие» был нещадно выпилен — чтобы научиться пользоваться миниганом, нужно учиться стрелять с пистолетов и винтовок, а чтобы пользоваться огнеметом, надо осваивать плазменные пушки;
- Скил-чеки вместо вероятности. Раньше со скиллом Speech, равным хоть единице, можно было

- сейвлоадами уговорить кого угодно, теперь фиг, качай навык или читай журналы перед разговором.
- Карма влияет в основном на титры в конце игры, а в процессе существенна только репутация в фракции.
- Корованы** теперь двигаются только по нескольким определенным маршрутам. Но на это есть сюжетное и логичное объяснение.
- Силовая броня более не встречается на каждом шагу, а АРА — так вообще всего в двух экземплярах. Да и научиться её носить теперь не так-то просто.

Впрочем, в итоге не обошлось и без фейлов:

- Лютое, бешеное количество багов. В непропатченной версии нельзя было даже пройти основной сюжет. При этом патчи выпускаются редко и с огромной неохотой, а на багрепорты от игроков разработчики **откровенно кладут**. А к дополнениям патчи не выпускаются вообще. В принципе. И вовсе не потому, что там нет багов.
- Карта, хотя по форме границ вроде бы и квадратная, на самом деле прямоугольная, да ещё обгрызенная по углам, а 90% действия происходит в овальном коридоре вроде детской железной дороги вокруг горной цепи в центре и меж двух хребтов по краям. При этом в реальной Мохаве никакой непроходимой горной цепи посреди долины нет и в помине, а впилили её туда только для подталкивания игрока к движению в Вегас по определённому маршруту. Стоит ли после этого говорить о таких мелочах, как кусок штата Калифорния в юго-западной части карты, да ещё и неподконтрольный Новой Калифорнийской республике?
- Радиация. Её почти нет, даже вода чистая. ПРО Хауса отбила ядерный удар, и Вегас оказался нетронутым, не получилось сбить всего 9 ракет. Но где же тогда радиоактивный фон от сбитых и попавших ракет, от которого завелись все эти гули, радскорпионы, касадоры, гигантские богомолы, гекконы и прочая нечисть? Где жутко фоныщие кратеры от попадания несбитых ракет?
- То самое экономическое процветание Мохаве само по себе выглядит совершенно бредово: сельское хозяйство в безводной пустыне (за вычетом окрестностей Вегаса, где это объяснено), промышленность без электричества и вообще любых источников энергии, комфортабельные дощатые хибары, столетиями спокойно стоящие без ремонта.
- Движок игры давится большими массами NPC, поэтому даже в самой эпичной битве вы не увидите больше двух-трех десятков разом.
- Статичность мира. Случайных событий практически нет (не учитывая появления карательных отрядов Легиона/НКР), так что на третьем прохождении игра будет изучена вплоть до местоположения каждой твари.
- Некоторые сюжетные моменты, квесты, характеристики брони и оружия грешат, мягко говоря, нелогичностью: чего только стоит сигнальный пистолет, стреляющий топливом для огнемёта. И это далеко не единственный пример: ЭД-Э, хоть и летает, тем не менее, каким-то методом взрывает мины, попадает в капканы, неспособен облететь особенности рельефа, и лечится стимуляторами.
- Триумф же нелогичности игры состоит в том, что, хотя в игре есть школа двойников **Элвиса**, на все радиостанции есть ровно **2 (два) рок-трека**, и те инструментальные и не имеющие к Королю ни малейшего отношения. Как мог в Старом мире возникнуть культ рок-звезды, когда слушали там всё больше джаз, R'n'B, кантри да классику, остаётся совершенно непостижимым. Зато есть пара унылых песенок про события F1 и F2, о да, фансервис на высоте.
- Та самая фоновая музыка — мешанина безликих сэмплов с фрагментами из «Обливиона» и «Скайрима», а в «особенные» моменты — с каноничной из F1-2, причём каноничные треки по громкости раза в два тише обычных (а боевая музыка, напротив, громче основных треков). Так, музыка из Шэйди Сэндс играет на койотьем пятачке у пещеры Гудспрингс.
- При высокой удаче можно легко обыграть все казино, на первом же уровне получив достаточное количество крышечек на полный набор имплантов и среднего уровня снаряжение. Приобрести оружие и патронов для снаряжения приличной армии можно вовсе не напрягаясь. А пройдя дополнение Dead Money и обчистив его хранилище полностью, можно обеспечить себе безбедную старость до конца своих дней. Впрочем, всё самое кошерное снаряжение и оружие в магазинах не продается, его можно только скрафтить самому, найти или получить после некоторых квестов.
- Чем примитивнее снаряжение, тем оно лучше. Пороховое оружие, особенно конца 19 и начала 20 века, уделывает энергетические аналоги конца 21, револьверы мощнее винтовок, а орбитальный лазер по эффективности немногим превосходит ручную гранату. Силовая броня, символ игры, превращена в условно мобильный гроб.
- Сранный VATS стал еще более убогим: если в предыдущей части, имея снайперку, можно было прицелиться в голову вражине, и иметь неплохие шансы на попадание, то тут VATS зачастую врага на расстоянии даже не видит.
- Над русской локализацией работали лучшие надмозги страны. Частично исправлено патчем, но всё равно лучше пользуйтесь оригинальной английской версией — названия почти всех квестов, пародирующие популярные песни 30-х — 50-х, из русской версии всё равно ускользнули, не говоря уже об игре слов.

Ну и конечно было выпущено аж пять официальных дополнений:

- Dead Money.** Место действия — погруженное в токсичное облако казино «Сьерра-Мадре». На входе у

ГГ отнимут все шмотки, но можно разжиться и новыми. Кроме того, войти в локацию можно только один раз, а выйти — только пройдя сюжетный квест. Но есть и безусловные плюсы — если собрать все коды доступа, то можно получить практически бесконечный запас патронов к пороховому оружию, медикаментов, а главное — наборов для ремонта оружия. Дополнение содержит массу намеков на дальнейшие странствия курьера. Присутствует пара отличных пушек, в том числе [BAR](#) и единственное в игре энергетическое оружие, которое не ломается после сотни выстрелов (баги иногда всё же бывают приятными). А при должном усердии обратно в Мохаве можно вынести добра буквально более чем на [100500](#) крышечек — если полностью обчистить хранилище казино.

- **Honest Hearts.** Второе дополнение, в котором нам предстоит посетить соседний штат Юта и решить проблемы местных индейцев. Простая история о простых народах. Добавлено новое оружие — [Кольт и Томми-ган](#).
- **Old World Blues.** Как обычно, пип-бой ГГ ловит странный радиосигнал. На месте выясняется, что сигнал посылает упавший спутник. Казалось бы, пора вспомнить инопланетян и приготовиться встретить Fathership Alpha, но, к счастью, обошлось обычным [научным городом](#). В процессе исследования Большой Дыры-Горы удастся поговорить с предметами в своих апартаментах, разочаровать [злойный тостер](#) информацией о свершившемся апокалипсисе, провести дискуссию с умывальником на тему чистоплотности, пообщаться с [выключателями](#) и на закуску — поговорить с собственным мозгом и убедить его вернуться в свое тело. Помимо сюжетных вкусностей, появились новые большие пушки (пулемет-киберсобака) и стелс-костюм ([дающий штраф на скрытность](#) за счет принадлежности к среднему классу брони), [разговаривающий женским голосом, подсаживающий на мед-х и вкалывающий стимуляторы](#). Наконец, в этом дополнении таки появилась возможность сделать пластику лица ГГ и перераспределить трейты.
- **Lonesome Road.** Фабула дополнения строится вокруг Того самого Курьера Шесть, который отказался от доставки платинового чипа, в результате чего сия работа выпала на ГГ, что и положило начало событиям игры. Сюжет довольно линейен и короток, сайд-квестов нет, но есть большая территория для исследования и тонны глубинного смысла. В процессе прохождения ГГ взрывает как минимум десяток ядерных боеголовок, а в конце можно устроить экстерминатус местного масштаба Легиону, НКР, или обоим. В дополнении присутствует один замечательный баг со светозумовой гранатой: она при взрыве обнаруживает статьи на все виды оружия полностью. То есть совсем и навсегда! Но в некоторых версиях дополнения эффект от гранаты не работает вообще. И слава Б-гу.
- **Gun Runners' Arsenal и Courier's Stash.** В попытке срубить ещё чуть-чуть бабла перед закрытием проекта, через неделю после LR был выпущен еще один адд-он, состоящий практически полностью из [пушек и модификаций к ним](#). «Courier's stash» же — и вовсе продажа четырех контент-паков, которые изначально были бонусами к предзаказу.



Курьер 6 смотрит на тебя, как на старого друга.

Следует отметить, что в отличие от третьего «фолла», где только одно дополнение еще как-то стыковалось с основным сюжетом, а все остальные к сюжету относились как Сатурн к Альфа-Центавре, в «New Vegas» все дополнения развивают неочевидный изначально сюжет о втором курьере, содержат массу информации по миру, раскрывают множество секретов и недосказанностей ванильной версии. Кроме того, сразу же с выходом игры был выпущен в качестве бесплатного бонуса модкит GECK, который традиционно несложен для понимания и позволяет тачать моды самому.

В итоге поклонники первых Fallout'ов снова разочарованы — это видно на всех тематических форумах, включая обсуждение этой статьи. У них отобрали «Свободу Действий» — анархию, царившую на пустошах ранее, атмосферу выживания, пустую выжженную землю, не дали убивать детей и оттрахать всех неписей в игре. Может, оно и к лучшему.

Fallout 4

«Bethesda never changes »

«Fallout 4» стала любимой игрой «Bethesda Softworks», ибо это мало того что самая продаваемая игра не самой большой и богатой компании, так ещё и Тодд Говард получил за неё «Награду за вклад в игровую индустрию» на GDC 2016. Правда, если вы думаете, что это из-за того, что игра обладает сногшибательным сюжетом, реалистичной графикой, увлекательным геймплеем и так далее, то вы глубоко заблуждаетесь. Но обо всём по порядку.

Сабж разрабатывался как минимум 4 года и был анонсирован 3 июня 2015 года, хотя информация о грядущем утекла в сеть ещё в 20-х числах мая; официально представлен 14 июня на E3. Изначально в распоряжении фанатов были только [сайт](#) да неожиданно яркий [трейлер](#) с

немецкой овчаркой в [главной роли](#), из которого выяснилось, что действие будет происходить опять на восточном побережье, в том числе в Бостоне — центре Содружества из F3, ГГ будет из 111 убежища, дадут полетать на винтокрыле, а оружие будет модифицируемым, как в «Нью-Вегасе», и приближенным к историческим [завихрениям](#) американской конструкторской мысли. Разрабатывает опять сама «Bethesda»; предзаказа коробочной версии, в которую теперь входит модель Пип-боя, чтобы ставить в неё смартфон и играть с мобильным приложением для F4, для России нет.

Ещё из ранних сливов было известно, что действие происходит в 2287 г., Институт из F3 будет главной силой в игре, а БС будет ему противостоять, ГГ — «Офицер» — будет прямо-таки довоенным человеком, пролежавшим всё это время в крио-стазисе, что, по имеющемуся лору, [до добра не доводит](#); также впервые будет иметь [собственный голос](#). На презентации выяснилось, что систему диалогов урезали до «колеса» в стиле нынешней «[Bioware](#)», только с четырьмя вариантами вместо шести, подрезали SPECIAL; за всё это пообещали огромный — в 3 раза больше [Скайрима](#) — мир на новой версии движка с улучшенным графонием и динамической инфраструктурой, возможность строить собственный дом [с турелями и вывесками](#), глубокую кастомизацию оружия и брони, состоящую теперь из нескольких частей, VATS в [slow-mo](#), перекроенный и эргономичный Пип-бой с музыкой, мини-играми и верчением предметов в стиле TES V, и таки да — Псину ([политкор. Собака](#)) почти с самого начала игры, да ещё с системой команд. Последующие закрытые презентации подтвердили изначальные предположения о глубинном сходстве четвёртой и третьей частей.

Шухер начался за неделю до релиза. В сеть утекли первые геймплейные видео от какого-то испанца, которые тут же принялись под лупой разглядывать [оголтелые ненавистники](#), а не менее оголтелое фанатё пофапывать. Всю неделю модеры [twitch.tv](#) безуспешно банили стримы, которые появлялись как грибы после дождя. В итоге им это надоело, и за два дня до релиза баны прекратились. Поскольку никакой защиты от копирования у игры не оказалось, а все желающие уже предзагрузили её в «[Steamе](#)», то примерно тогда же появились и первые крики. Мечты предзаказавших — которые хотели начать в момент релиза, раньше остальных — в итоге позорно пизданулись оземь. Дело в том, что «Беседка» разумно рассудила, что всякие [инновационные технологии защиты](#)™ ей не нужны, дабы лишний раз не портить и без того шаткую репутацию, поскольку вся затея, в общем, окупилась уже на предзаказах.

В первые часы после релиза чан начал [побулькивать пузырьками говна](#), мало того, что разжигая неутомимые срачи, так ещё и стимулируя к СПГС, а также добавляя сомнений тем, кто искренне, от души, ждал четвёртый Фол. В [этой стране](#) игра вызвала эпический подрыв пердаков уже самым первым своим роликом, где заявлялось, что США закончили ВМВ сбросом ядерных бомб на Хиросиму и Нагасаки, отчего массы вознегодовали, указывая на игнорирование разгрома Квантунской армии и американскую пропаганду во всём расцвете; [самые маленькие](#), впрочем, перепутали ВМВ и [BOB](#).

Что мы имеем?

Плюсы:

- Крафт. Собрать пушку с нуля не дадут, но можно модифицировать стволы, добавляя и меняя разные эффекты (на одной базе можно при наличии запчастей собрать пистолет, автомат, снайперку или даже дробовик), после чего полученное пуляло даже можно назвать своим именем. Обещанные беседкой сараи можно возводить с выбором материала, из чего будет забор, а также и впоследствии всячески его улучшать, вплоть до установки турелей. Можно даже кастомизировать свою силовую броню и выбрать любимый цвет. Также можно смешивать вещества, получая более мощные и комбинированные эффекты и ~~более радужный приход~~, и жарить мясо разных тварей, которое сейчас дает гораздо больше полезных эффектов.
- Редактор персонажа. В отличие от предшествующих F3 и NV, он эргономичный и невероятно гибкий и позволяет делать с лицом персонажа что угодно, без особой опаски случайно сделать его всратым и обнаружить это после выхода на яркий свет. Причём в редакторе можно



серьёзно залипнуть, пытаясь воссоздать внешность кого угодно, чем сейчас и занимаются упоротые хуйдожники. Отредактировать внешность можно не только своему персонажу, но и (опционально) его супругу. Хотя и непонятно, зачем, если всё равно [исход известен](#).

- Местный колорит. Предположения, сделанные в обсуждении настоящей статьи, о том, что «Bethesda» воспользуется имиджем бостонского криминалитета 30-х — 80-х, полностью оправдались. В традиционно бандитских районах типа Чарльстона сидят рейдеры, квесты в духе фильма «Отступники» присутствуют. Шуточки про гиков из MIT тоже обыграны надлежаще. Высший свет — «[бостонские брахманы](#)» — тоже [в наличии](#). И хотя после [Assassin's Creed 3](#) Бостон всё-равно выглядит не очень, всё ранее перечисленное не может не впечатлять.
- Влияние некстгена всё-таки угадывается: освещение создаёт львиную долю всей атмосферы игры, погода балует своим разнообразием (ака густые туманы, дожди, а в ряде областей и [радиоактивные бури-«выбросы»](#)). [Искусственный идиот](#) теперь действует организованнее, хотя и не так далеко ушёл от предшественников. Поэтому не стоит удивляться, если рейдеры теперь сидят в укрытии, а не бегут как истинные джихадисты навстречу судьбе.
- Стрельба теперь не на один порядок лучше, чем в F3 или NV, не случайно занимались ей люди из [id software](#). К слову, «Bethesda» теперь ещё и ответственна за [Doom 4](#). Появилась также возможность бросать гранаты на быструю клавишу, а не долго и мучительно выбирать её из инвентаря (раньше это лечилось модами, а теперь это идёт из коробки).
- Неожиданно детально проработаны гули и дикая животины со всеми их повадками и физиологией: так, теперь гулю ничего не стоит продолжать атаку даже без обеих рук, а наиболее крутые из них при получении урона не просто лечатся и излучают во все стороны, а мутируют с полным восстановлением HP (правда, без исцеления повреждений) и удвоением наносимого ими урона. Правда, если на гуля наступить, как на лежащую мину, то это поведение по каким-то причинам заставляет их игнорировать законы физики. В свою очередь, крокодилы и радскорпионы умеют перемещаться под землёй и выскакивать на игрока, а когти смерти, как истинное оружие смерти, могут делать перекаты.
- Сбор предметов из ящиков или тел врагов и разговоры теперь происходит в реальном времени, безо всяких пауз на фоне, и уколы стимуляторами ГГ теперь тоже демонстрирует. Да, «Беседка» дошла до такой фишки только сейчас, когда все приличные разработчики так делают уже очень давно. Поэтому теперь стоит убедиться в том, что не осталось никого, кто помешает воровать с трупа его павшего товарища.
- Не обошлось и без приятной щепотки треша и угара. Враг в силовой броне теперь поистине слаб против [опытного пластуна](#) или [снайпера](#) — если из брони вынуть/прострелить батарею, то врагу придётся броню бросить.
- Большая часть нелогичной ереси из третьей части была пофикшена. NPC тоже более-менее стали вести себя адекватно, и ты можешь поверить, что действительно прошли столетия, а не пару годков.
- Конечно же, дизайн локаций — что «Беседка» действительно умеет делать.
- Напоследок надо не забыть упомянуть, что всего лишь за несколько дней Бетесде удалось впарить более 12 миллионов копий игры, что конечно же, означает, что у [Rockstar Games](#) появился конкурент. Можно сделать вывод, что после такого вина RPG жанр (ведь жанр, у игры, напомним, до сих пор «RPG») приподнимется с колен, в попытках других студий сделать что-то подобное.
- Костюмы убежища вновь выглядят как классические. Беседка опять полезла в сторону старых частей, и сделала костюмы в обтяжку, так что игрок может испытывать [эстетическое удовольствие](#) от сверкающих выпуклостей ГГ. Могут встретиться некоторые упоротые, утверждающие, что в комбизе посвободнее, что из новых частей, работать и вообще двигаться гораздо удобнее, чем в этом. Естественно, мнение знатоков [заслуживает внимания](#).
- Силовая броня прошла неплохой редизайн и теперь выглядит прилично, примерно как в первых двух частях — игрок в такой броне теперь гораздо выше, шире, крупнее человека без неё, в отличие от странностей F3 и FNV, и без шлема ГГ в ней похож на [пейсмарина](#).

[Игровые Грехи] — [Fallout 4. Тупые роботы повсюду, ч.1](#)
Немного подробного разбора полётов [FALLOUT 4 - БОЖЕ, ЭТО А#УЕННО](#).
[Мнение ньюфага](#), в котором, однако, есть доля правды.
[PHARAOHS - BLACK FALLOUT \(СКР СКР СКР\)](#)
И живой пруф этому самому мнению [Fallout, который мы потеряли](#)
[Fallout, который мы потеряли](#)



Бивис и Баттхед

Бивис и Баттхед



Hide The Pain Harold

Hide The Pain Harold



- Режим «хардкор», введённый в FNV, при разработке вырезали, и [вернули](#) отдельным (правда, бесплатным) дополнением спустя полгода после релиза.
- Цвета. От ненавистных по прежним играм фильтров «Беседка» мудро отказалась, но и насыщенности они не пожалели, отчего игра выглядит как-то неприлично ярко, совсем не создавая атмосферы постапокалипсиса.
- Силовая броня впервые оказалась предметом ожесточённых срачей по всем направлениям.
 - Силую броню теперь носят временами совершенно левые люди, не проходившие ни малейшей необходимой военной подготовки, а ведь даже в новых частях надо было отдельно учить матчасть, чтоб ей пользоваться. Рейдеры, которые ещё вчера пальцем жопу вытирали и жрали сырых кротокрысов, в силовой броне — дело обычное ~~как и бандиты в даэдрической броне~~. С другой стороны, во второй части Избранный, до этого не выдевший оружия сложнее копья, мог носить силовую броню уже на 1-2 уровнях, после забега через мутантов и анклавовцев в Сан-Франциско и оттуда в Наварро.
 - Теперь она разряжается и ломается. То, от чего мгновенно покраснели анусы чуть ли не всего поголовья игроков. При том, что во всех, абсолютно во всех частях поверармор был вечен в отношении игрового времени, теперь его атомный «дюраселл» сменила обычная [солевая](#) батарейка, а в пластинах надо регулярно заделывать дыры. С одной стороны, процесс теперь разнообразнее, и силовую броню теперь нужно использовать с толком и оценивать, насколько хватит заряда и прочности, чтоб не оказаться посреди врагов без заряда и с голой жопой. С другой стороны, это как бы и не в угоду канону — посмотрите, сколько частей это игнорировалось, и опомнились только теперь. Однако стоит заметить, что согласно тому же канону, заряда в такой силовой броне хватает лет на 100 или 200, а с момента начала войны (плюс то, что броня была сделана до её начала, и сколько ещё просто лежала), прошло уже больше времени. Но опять же — учитывая то, что броня может работать не только на батареях, а ещё и на долговечных реакторах, заставляет задуматься, почему бы не найти реактор и не заменить его; или то, что броня должна активно использоваться, чтоб расходовать заряд; но и энергия заканчивается таким путём только у игрока (особенно быстро жрет заряд [джетпак](#)). В общем, без пол-литра не разберёшься. А ещё её можно носить без батареек и без собственно брони (голый каркас), но доспех от этого ВНЕЗАПНО превращается в условно-мобильный гроб. А броня X-01, которая была создана после войны, и которой гораздо меньше 200 лет, по странной причине оказалась тоже со сдохшим аккумулятором.
 - «Беседка» в экстазе запилила [эксклюзивную для четвёртой части](#) броню T-60 (та же кастрюля T-45d, но чуть пафоснее) и даже X-01 (поверармор Анклава из F2, но более громоздкий), хотя броня именно с таким дизайном вроде как была разработана после войны на Западе. Много споров вызвало и то, что во всех частях силовая броня была тем, что надо было долго и упорно искать, а ныне она появляется в первый час игры, пусть и самая говенная, пусть и на одну битву, после чего стоит рядом со станцией обслуживания треть игры, если не более.
- Строительство. Пожалуй, самое противоречивое введение в новой игре. После презентации игры у фанатов должно было остаться ощущение того, что оно опционально — дескать, если вам сильно охота обзавестись уютненьким прибежищем на пустошах, то можете собрать домик [из грязи и досок](#). После выхода игры выяснилось, что без этого не пройти ряд важных квестов, да и вообще деятельность игрока всё больше сводится к [постройке сараев и возне с жителями как с маленькими](#), потому что сами они беспомощны.
- Радио. Даже несмотря на появление в новой игре целой рок-радиостанции, которую можно поймать сразу же после выхода из убежища, «четвёрка» всё-равно уступает в этой части даже «Нью-Вегасу». Имеется ровно три с половиной новых трека, относительно неплохая станция с классикой и целая куча музыки ещё из третьего «Фоллаута», успевших жутко достать ещё в 2008 году.
- Мусор теперь не совсем мусор и даже совсем не мусор. Все что не приколочено гвоздями приходится забирать с собой, по приносу в сарай тонны хабара автоматически конвертируются в материалы (а их 100500 типов). Расходуется мусорный материал на ВСЕ: от ремонта силовой брони до постройки колодцев и сортиров. Соответственно, выносить из бомжатников надо все подряд, включая плюшевых мишек, консервные банки и лампочки. Отчасти компенсируется бесконечным подъёмным весом Псины, который где-то под хвостом умудряется таскать тонны хабара.
- Сюжет вроде бы остался на том же уровне, что и в F3 (и развивает многие идеи и линии оттуда) — иди по нескольким местам, знакомься с ситуацией, выбирай ряд квестов для будущей концовки. Однако происходящее приобрело несколько комиксовый и трэшеватый оттенок (*спойлер*: теперь отец ищет пропавшего сына. И оказывается, что он же — главный антагонист!). Причём рояли в кустах так бесстыже расставлены, что всякий [G-Man](#) сожрал бы кейс от зависти. Но к чести [бездарных сценаристов](#) надо отметить, что они всё же уловили идею основного квеста FNV и дали возможность отыгрыша ловкого политика и двойного/тройного агента, причём концовки (*спойлер*: три одинаковые, одна отличается) тут тоже кагбэ намекают, что идеальных выборов не бывает, а война... ну, вы поняли.

Минусы:

- Движок никогда не меняется. Вроде как говорили, что он будет принципиально новым, но на деле оказалось, что это всё тот же «Gamebryo», на котором сделан «Скайрим», просто с другим названием. Поэтому проваливающиеся в объекты ноги, парение в сантиметрах над землёй, и один в один скайримовская анимация мобов — дело обычное. Анимация лиц осталась на том же уровне — сложно выбрать, с чем сравнить её — с пластиком или с деревом.

Всё, что было плохо раньше, осталось и сейчас — экономили как могли. Отсюда же и привычное неприличное количество багов, характерное для игр «Беседки»; впрочем, [есть мнение](#), что для такой маленькой команды это вполне понятно и приемлемо.

- Дрянная оптимизация — несомненный спутник всех новых игр. Правда, в этот раз интернету стали ещё и центром срачей на тему «хорошая оптимизация или плохая», которые, само собой были вызваны тем, что для самой распространённой аудитории всемирной паутины хорошей оптимизацией является то, что игра вообще запустилась. В данном случае оптимизация работает по методу великого корейского рандома — либо это игра, которая достаточно хорошо идёт на низких и средних настройках графики (и даже на ведрах, чьи комплектующие немного ниже минимальных настроек графики игры), либо при том же невыносимо и отвратительно может тормозить на настройках выше и топовых компах. По ходу, в Бетесде нет хороших технических специалистов (чем, в принципе, страдает не только эта уютнейшая компания), поэтому они ещё и скорость игры [прикрутили к fps](#). От этого же и длинные загрузки, которые остаются невыносимо долгими даже на топовой пекарне. Причём на всяких СониСтанциях и X-коробках ситуация схожа.
- Система прокачки теперь просто изувечена. Навыки просто вырезали, вместо того, чтобы отсеять ненужные (Обсидианы ведь прокладывали к этому дорожку ещё в NV), и пересмотреть способ прокачки. Система теперь аналогична скайримовской, разве что если в Скайрime было несколько основных скиллов, вокруг которых выбирались способности, то теперь скиллы заменил SPECIAL. Поэтому о ролевой составляющей можно забыть.
- В продолжение к предыдущему абзацу, стоит сказать, что отстаивая свою репутацию конченного пиздобола, Тодд Говард заявлял, что всё, не будет больше навыков взлома замков, и не будет больше дебильного взлома техники с подбором букв. [Так и не вышло](#): всё это осталось на месте, что сразу стало ясно из слитого испанцем геймплея. Только теперь для замков посложнее [нужно изучать специальный навык](#), когда в том же Скайрime сложность не играла большой роли и от навыка не зависела, успевай только F5-F9 нажимать. К слову, пиздёж коснулся не только элементов геймплея — так, заявленная карта, которая должна была быть «в разы больше Скайрима» оказалась пиар-ходом. Игровая часть карты получилась даже ещё меньше, чем Скайрим.

Диалоги в *Fallout 4*
[сарказм] Диалоги?
The Terminator: Arnie and Janitor
Источник вдохновения

- «Беседке» показалось мало, и она решила убить ещё и диалоги, которые играли важную роль во всех основных играх серии. Теперь, вместо полноценного выбора реплики, из которой было понятно её содержание и её эмоциональный окрас и то, как на неё отреагирует персонаж — диалоговое колесо а-ля *Mass Effect*, или как верно подмечают,

больше похожее на *Human Revolution*. Упрощено всё до того, что вместо полной реплики только одно слово, которое как-то намекает на содержание. А если хочется толсто над кем-то пошутить, то вникать в смысл реплик не надо, есть всего одна кнопка [сарказм], которая в одночасье стала локальным мемом и символом ущербиности и упрощения диалогов. К тому же, если раньше в диалоге можно было блеснуть перед кем-нибудь своими знаниями о предмете (науке, ремонте, выживании и т. д.), то теперь с такой системой это сделать не получится. Кому, нахер, интересны твои познания в науке, или твоё восприятие? И чтобы угрожать силой, игроку, конечно же, нужна высокая харизма. Хваленые беседкины 150к записанных строчек диалогов тоже вызывают сомнения относительно количества-качества. Несмотря на заявленное, и озвучивание, главге-й разговаривает как дегенерат, который плохо улавливает информацию, и любит переспрашивать лишний раз, будто косплеит [музыкальную личность](#), чтобы просто продемонстрировать умение говорить. Моддеры уже вернули прежний вид диалогов, только суть от этого не поменялась — суть и смысловую нагрузку модом не исправишь. Ко всему этому обширному списку прибавляется ещё и то, что после «Fallout» во всех остальных играх забываешь, что твой персонаж полностью произносит тот вариант ответа, который ты выбрал, а не одно лишь словечко, окрашивающее реплику.

- Квесты — отличнейший показатель того, как можно просто взять, охуеть, и не пытаться скрывать свою творческую импотенцию. Большинство квестов — «сходи-убей» или «сходи-убей-принеси». Разнообразие во все поля. И это при том, что беседковские быдлокодеры просто взяли и сделали генератор квестов, чем сидели и придумывали что-нибудь интересное. Поэтому ходить на точку и убивать одного единственного террориста, пугающего аж целое поселение можно до бесконечности. И так сойдёт!
- Если F3 критиковали за несоответствие канону, то теперь он официально отправился в мусорку, и любую глупость, в том числе логическую, разработчики оправдывают фантастичностью



Принципиально новый движок. Обратите внимание на чудесный бордюр.

Принципиально новый движок. Обратите внимание на чудесный бордюр.



«Самый большой мир среди всех, который мы когда либо делали»

«Самый большой мир среди всех, который мы когда либо делали»

происходящего в игре. В убежище 95 можно найти терминал, где будет сказано, что в 2077 году для убежища закупали **джет**. Здесь следует разъяснить: Jet IRL это **сленговое название для кетамина**, и можно было бы сказать, что в документации убежища задействовано именно это сленговое название. Но нет. Для вселенной Fallout это имя собственное и изобретение исключительно вселенной Fallout, и то, какие значения может иметь слово, и чем это могло быть до, и после, если это неустановленный факт — не играет никакой роли. Во-первых, согласно «Библии Fallout», составленной Авеллоном: «2241/January/The first samples of Jet begin to arrive in Redding, courtesy of the Mordino family» [1]. Во-вторых, миссис Бишоп, в том же F2 говорила, что её выгнали из Города Убежища за зависимость от джета, но тот же Авеллон в Библии это всё опровергает, и подтверждает, что **джет действительно изобрёл Майрон**, а с Бишоп и джетом вышел откровенный косяк, потому что изобретён винт был уже гораздо позже её изгнания из Города. В-третьих, в финальных титрах про Майрона прямым текстом говорится: «His discovery of jet was quickly forgotten, and now there is no one who remembers his name» [2]. К тому же, Jet — сленговое название кетамина, хотя эффекты от употребления больше напоминают **метамфетамин**. Таким образом, джет, согласно официальному™ канону, в рамках вселенной Fallout, это изобретение отличное от того, что называют джетом IRL. Беседка лишний раз доказала, что на каноны и лоры клала она трижды сверху, что подтверждает и сам **Авеллон**. Дополняет всю эту картину ещё и то, что Братство Стали в игре лишили присущих ему персональных признаков, слепив его из Легиона Цезаря и Анклава из третьей части.

- Поскольку ранее «Фолл» был ролевой игрой, то ему были присущи определённые особенности и относительно живности, обитающей в тамошнем мире. Некоторые категории врагов должны встречаться только в определённых местах, и либо внезапно, когда игрок уже понял, что забрёл не туда, либо издали, чтобы всё-таки дать возможность решить, перестрелять или обойти. Пример — дикие гули, упоротые по самое не горюй радиацией. Встречаться они должны вообще в основном в местах с высоким радиационным фоном, и встреча с ними происходит случайно. Теперь же они обитают повсюду и регулярно устраивают настоящий зерг-раш при любом удобном случае, превращая игру в постапокалиптический **зомби-шутер**. Некоторые видят в этом плюс, который как бы усложняет игру, но на самом деле это банальное наплевательство вышеуказанных лиц на тот же лор и плохая попытка закоса под хардкор путём забрасывания игрока врагами, постоянно навязывая бой. Если говорить и о логике, то судя по тому дикому количеству таких гулей и их повсеместности, за более чем 200 лет облучиться должно было жителей больше, чем когда либо жило в Бостоне и его окрестностях, и, конечно же, никто до прихода ГГ не пытался даже и отстреливать скотин. Но, к сожалению, момент остался не замеченным — **минитмены хавают**.
- Дабы сделать игру удобоваримой для основной аудитории, компаньоны теперь представляют собой любовный интерес для главного героя, при этом компаньонов-женщин две с половиной, **ЕВПОЧЯ**, видать, чтобы не расстраивать представителей **ущемляемых меньшинств**. Буквально перед релизом NV «Обсидианы» вырезали такую возможность по **повелению** гейдизайнеров Криса Авеллона и Джоша Сойера, поскольку первый романы не любил, а второй после длительной работы решил, что они не доделаны. Теперь же им есть где развернуться. Вкупе с неубиваемой собакой, которую насильно пихают игроку в компаньоны, родился ещё один локальный мем — «романсить пса», который заключается в ехидном намёке на то, для чего нужны спутники.
- **Выблядский автолевелинг** ничему Беседку так и не научил — чем они занимались четыре года, неизвестно. Чем выше игрок по уровню, тем толще будут враги. Вдобавок, рост уровня сложности всё так же повышает толстоту врагов и их урон, но не сообразительность ИИ, как в приличных современных играх. В некотором роде автолевелинг смогли разбавить крафтом (дескать, в начале игры убегаешь от когтя смерти на земле, в конце игры на реактивном ранце обстреливаешь его же из минигана), но ситуацию это особо не спасает.
- Эстетически игра тоже вышла весьма противоречивой — так, далеко не все фанаты готовы принять новый дизайн брони или отсутствие классических для серии винтовок и заметной части короткостволы.
- С оружием вообще происходит нечто странное:
 - Увлечшись созданием тонны вариаций самопала из **труб и палок** разработчики не заметили дефайна и сделали всего пару штук приличных моделей.
 - Баланса нет и близко. Тяжелое оружие практически бесполезно, расход AP в VATS всё так же расставлен с помощью рандома.
 - Регулярно попадает дичь с эффектами уровня TES. Охотничий карабин с магическим свойством заморозки врагов после критового попадания или **антирадиационная гамма-пушка** как-то совсем не вписываются в постапокалиптику, собственно, как и крафт оружия — можно создать пушку, которая **стакает крыты, и при нажатии на кнопку начинает их использовать**. Причём встречаются иногда совершенно поехавшие варианты, вроде оружия, урон от которого увеличивается при наличии наркозависимости, или оружия, которое лечит цель.
 - И это всё при том, что оружие ещё и не изнашивается, и уход за ним не нужен. Если в старых частях объяснить живучесть оружия можно было механикой игры, то отсутствие такой необходимости после F3 и NV — по крайней мере странно.
- «Легендарные» враги при получении урона мутируют аки гули, при

этом удваивается даже урон от огнестрельного оружия, что выглядит как минимум странно. А уж мутирующие роботы-штурмотроны — совсем бредятина.

- Экономика игры несбалансирована — огнестрельное и энергетическое оружие дёшево, холодильника в продаже мало, а вот навороченные экземпляры сразу стоят бешеные тысячи.
- Система репутации в явном виде отсутствует. Кроме того, игра буквально подталкивает к безудержному **полудинству**, откровенно предлагая на выбор три фракции такого свойства.
- Несмотря на то, что теперь все mobs имеют несколько степеней крутизны, некоторые начинают с середины. Так, памятных по ФНВ молодых когтей смерти (умолчим уж о детёнышах) вы не найдёте — сразу взрослые особи.
- Достаточно дорогой абонемент «Season Pass», цена которого превышает стоимость оригинальной игры на 20\$, при том что основное отличие этого пакета от оригинала — это пять новых квестов. Оригинальная игра, к слову, тоже стоит немало, что даёт старт срачам о соотношении цены и качества.



Неукоснительно
соблюдают

Неукоснительно соблюдают



Моды получили поддержку только в апреле 2016 г., когда разработчики выпустили инструмент для их создания, который называется теперь не по-православному — «G.E.C.K.», а просто — «Creation Kit». С августа 2017 г. Бетезда решила не морочиться со всякими дополнениями и решила опять продавать обычные моды, теперь для четвёрки. И это не какие-нибудь нексусы с высерами говноделов там всяких, а официальный™ интернет-портал™ Издателя «CreationClub»™ ® © только с самыми свежими модами и их техподдержкой для элиты (!). Результат себя ждать не заставил, как и в ситуации со Скайримом, и везде, где можно как обладателю лицензии оставить свой положительный или **не очень** отзыв, рейтинг игры покатился в известном направлении. Но в этот раз Бетезда отступать не собиралась, и серьёзный бизнес за месяц они не свернули, и, видимо, не собираются.

После релиза **говна** масла в огонь подлила сама Бетезда. Некому Питу Хайнсу, вице-президенту и маркетинговому директору Бетезды, один равнодушный фанат **описал пару тупейших моментов**, найденных в F4 (вроде мальчика-гуля, прожившего в холодильнике 200 лет без еды и воды, а также ВНЕЗАПНО довоенного джета ака винта), которые логически объяснить никак нельзя, даже в рамках вселенной игры. Вместо того, чтобы по-честному признать допущенные косяки (как делал, например, Авеллон при разборе писем фанатов F1 и F2), **гигант мысли** ответил, что ему, мол, **не интересно** обсуждать реалистичность и правдоподобность в альтернативной Вселенной, кагбэ не понимая разницы между фантастическими элементами игры и обычными логикой и правдоподобностью, из чего можно сделать вывод, кто и как занят номерными Фоллами и почему столько ахинеи и откровенно ворованного старья было ещё в F3. И, само собой, это стало лишним аргументом в копилке ненависти для ненавидящих «Бетезду». Казалось бы, хуже быть не может, но если играть, то играть по-крупному. «Бетезде» явно мешала популярность «Сансет Сарсапарильи», и они решили добавить новую марку газировки «Vim». Ничего плохого, вроде бы, если не учитывать что... сотрудники её ходили в *штатной силовой броне T-51 с логотипом компании*. После этого кейтера только искали лишнего вылить чего-нибудь эдакого на горе-разработчика, и им в очередной раз это удалось. Всем было, в принципе, не интересно, что Беседка по сути взяла лучшие моды с «Нексуса» на строительство и сделала их частью четвёрки. Но на этот раз на ModDB появилась новость о том, что мол-де квест «Brain Dead» из дополнения «Far Harbor» чуть ли не подчистую скопирован с любительского квеста «Autumn Leaves» для NV, вышедшего незадолго до релиза новой части. Впрочем, ничего удивительного, что разработчики могли просто взять за основу этот квест и наполнять его уже собственноручно написанным содержанием, а может, и вовсе сами додумались до него, потому что идея не нова. Однако количество **подозрительных совпадений** заставляет таки **серьёзно сомневаться** в их самостоятельности.



Сперва добейся

Сперва добейся



Итак, что же в итоге? Как всегда, однозначно сказать нельзя. И хотя первое время весь интернет был заполнен обзорами, мнениями, холиварами и просто метанием говна, буквально через несколько дней весь этот хайп сошёл на нет — из-за предсказуемости получившегося продукта, эпический путь третьей части четвёрка пройти не смогла. Точек зрения было огромное количество, ибо кому-то нужна ролёвка, кому-то нужен «Симс», кому-то «Fallout». Но на самом-то деле, подавляющая часть любителей классики заявила уже стандартную фразу «Это не Fallout». На ошибках никто учиться не будет, ибо войны подобного плана происходят уже в третий раз — первый раз это был Tactics, второй — тройка, и вот добавился ещё и Fallout 4. Парадокс — Беседка сумела урезать суть ещё в несколько раз и спустить в сортир то, что пытались восстановить «Обсидиан». И посмотрите на реакцию на «New Vegas» по сравнению с первой подделкой «беседки» в этой серии — контраст заметен невооружённым глазом.

Существуют, впрочем, люди, которым игра [понравилась](#), и которые не заметили никакой к ней ненависти. Как несложно догадаться, это те, кто о предыдущих «Фоллаутах» никогда не слышали. Из этого опять-таки можно сделать вывод, что «Бетезда» делала какой-то свой «Borderlands»-клон, напроочь забыв, что в её названии есть слово «Fallout». Впрочем, этому не стоит удивляться — руководство BGS ещё в 2013 году заявляло, что издатель дал им карт-бланш на будущую игру. И разработчик, заманив на свой продукт новую аудиторию, будет пахать именно на неё, а не на фанатов серии.

«Fallout 4» — третий самый ожидаемый проект года наравне с «[Dragon Age 3](#)» и третьим же «[Ведьмаком](#)». С первым сходство налицо: аналогично затрачено больше 100 миллионов бачей на игру и совсем неприличное количество на рекламу и пиар; Ведьмак же — другая ситуация. Поляки выдали кошерную игру, при всех её плюсах и минусах, с бюджетом [в 10 костюмов «Адидас»](#)^[2], когда же именитые разработчики просрали полимеры с такими деньгами. Стоит только сравнить их, и результат [предсказуем](#). Например, никто не смог не заметить, что у поляков в магическом мире меньше всех этих вот диких магических префиксов про пизденящий ледемет, чем в хмурой все-таки фантастике, по идее, и не то что десятки часов основного сюжета и вторичных квестов — даже третичные задания, озаглавленные «сходи-убей, это типа твоя профессия» постоянно разворачивались в что-то более закрученное и интересное. Сарказм.

В беседе обещали, что игру будут поддерживать весь следующий год, выпуская всевозможные патчи и дополнения, но как-то так получилось, что уже к осени 2016 они окончательно изговнили ещё более-менее средний проект, вызвав гнев не только среди игроков, но ещё и среди прессы. И не удивительно: все десятки поставлены, все фразы «проект сухой только с релизом, со временем его доделают до высочайшего уровня» сказаны. Даже люди, впервые познакомившейся с игрой без оглядки на предыдущие части, со временем бросили игру, заявив, что она сделана слишком криво.

Fallout Shelter

На ПеКе и на мобильных платформах вышел бесплатный «Fallout Shelter», где вы создаёте собственное убежище и играете за его смотрителя-бога в духе старой школы (в идейные вдохновители записаны [X-COM](#) и [SimCity](#)). Что характерно, даже в этом мобильном подделке RPG элементов куда больше, чем в новых 3D частях (к примеру, S.P.E.C.I.A.L. напрямую влияет на производительность [рабов системы и успех убежища](#), а диалоги между жителями, хотя игрок и не может в них напрямую участвовать, зависят от действий игрока и могут весьма доставить). Так что Shelter снискал больший успех у публики, чем четвёртая часть.

Сама же игрушка пытается имитировать функционал старших братьев: крафты из мусора, животные-компаньоны, квесты. С недавних пор появились квесты, приуроченные ко всяким праздникам: день Благодарения, [День Святого Валентина](#) и Хеллоуин.

Fallout 76

[Онлайн-РПГ по образу и подобию DayZ](#) — но при этом за ценник нормального «Фоллаута» (да ещё и с микроплатежами!). Вышла в «бета-тест» (на самом деле, в демо-версию) осенью 2018 г. и оказалась скучной и невероятно забагованной. Из-за жёсткой привязки скорости анимаций к производительности игры последняя была в какой-то момент искусственно ограничена 63 кадрами в секунду, вследствие чего игра немедленно была прозвана [Fallout 63](#). Поскольку в основе лежит движок F4, в игре с минимальными изменениями работают моды на него, причём сервер смотрит на такие «пользовательские модификации» сквозь пальцы — на радость читерам. Под конец бета-теста на это безобразие вышел тридцатигиговый патч, не исправивший ничего, кроме баланса. Размеры же патча объясняются чудесами запаковки, позволяющими уместить всю игру в 48 ГБ.

[Fallout 76 Teaser Trailer](#)

Первый трейлер Fallout 76.

[The 1001 Glitches of Fallout 76](#)

Баги, тысячи их.

Когда же в годовщину революции игра наконец вышла, выяснилось, что по сравнению с бетой в ней ничего не изменилось, а разработчики заявили, что и не собираются ничего менять. Игрожуры, однако, не оценили такого поворота и поставили оценки в районе [5/10](#), а публика прокатила «Беседку» с продажами, отказавшись приобретать это говнище (даже несмотря на распродажи уже через неделю после выхода игры). Пользовательский рейтинг сраного клона PUBG на костях легендарной игры — [меньше 3 баллов из 10](#). [Failout](#).

Bethesda, впрочем, решила не останавливаться на достигнутом и пробила дно ещё несколько раз подряд. Во-первых, счастливые обладатели коллекционного издания за 200 баксов ВНЕЗАПНО обнаружили, что вместо рекламируемой брезентовой сумки в комплекте идёт дешёвенькая нейлоновая. «Беседка» попыталась отбаяриться, что, дескать, брезент нынче в дефиците (sic!), и предложила всем по 500 атомов внутриигровой валюты (~\$5 в реальных деньгах), на которые в игре даже набор с сумкой не купишь. Попутно выяснилось, что «агенты влияния» — авторитетные блогеры, игрожуры и т. п. — получили на закрытой презентации игры нормальный [холщовый с коззамом рюкзак](#) задарма. К большому удивлению «Бетезды», однако, фокус с сумкой оказался [уголовно наказуемым](#), вследствие чего всем обладателям коллекционки пообещали через несколько месяцев разослать нормальную брезентовую сумку. Правда, для этого надо было зарегистрировать жалобу в техподдержку через форму, забагованную не меньше

самой игры. Вследствие этого все желающие могли в течение нескольких часов видеть [данные всех заявок и их отправителей](#); и даже устранив утечку, контора забыла уведомить о ней европейские надзорные ведомства, и за это полагаются огромные штрафы. [Thug Life.mp3](#) И да, сумок так до сих пор никто и не видел.

Во-вторых, в ходе рекламной компании к игре был анонсирован «Ньюка-ром» — якобы попытка «Ньюка-колы» выйти на рынок алкоголя. Бутылку этого пойла в форме ракеты (в точности как у «Ньюка-колы» в играх) можно было заказать за 80 баксов. Однако и тут покупателей ждало разочарование — доставки происходят с месячной задержкой, сосуд на деле оказался грубым пластиковым чехлом, скрывающим обычную бутылку, а напиток совершенно не соответствовал ценнику.

В-третьих, в процессе всех этих скандалов «Беседка» существенно ограничивала возможность возврата средств за отнюдь не блестящую качеством игру, что [привлекло внимание](#) американской юридической фирмы, которая решила воспользоваться положением пользовательского соглашения, ограничивающим возможность клиента судиться с фирмой платным арбитражом за счёт самой Bethesda (последнее — следствие требования американского верховного суда). Поскольку расходы на арбитраж существенно превышают стоимость одной копии игры, «Беседке» предлагается самой выбрать свою судьбу. В Австралии же пошли другим путём и просто подали жалобу в комиссию по конкуренции и правам потребителей, которая и [постановила](#), что компания обязана возвращать средства всем, кто обратился к ней до июня 2019 г., так как её продукт оказался бракованным.

В процессе «Беседка» не забывала позлить фанатов по мелочам — например, введением pay-to-win, подписки за 100 баксов в год или оголтелыми банами наиболее активных игроков за мнимое читерство или тупо [за багрепорты](#). В совокупности всё вышеописанное стало скандалом такого масштаба, что его поспешили живописать [в форме мини-документалки](#), а юзер с «Реддита» выкупил домен [falloutfirst.com](#), где окунул Беседку головой в грязь. Содержание сайта доставляет.

И прочие

Fallout Online

Ввиду невероятной атмосферности™ мира Фоллаута, задроты, прошедшие игру раз по пятьдесят, хотят большего, в частности, онлайн. Очень редко они объединяются с другими такими же задротами и пытаются сделать Игру Века, хотя в итоге все равно получаются [корованы](#) и [гномы](#). Инструкцию, как грабить [корованы](#), предлагаем к просмотру в статье про [фоллаут-онлайн](#).

Несмотря на своё банкротство, Interplay планировала таки создать каноничный онлайн-Fallout. На её форумах велись обсуждения о том, что это такое будет, готовились к написанию дизайнерские документы. Кроме того, в штат Interplay вернулись некоторые разработчики первой и второй части, в частности, дизайнер Джейсон Андерсон и художник Крис Тейлор. Однако, по условию договора с Bethesda у Interplay, последние должны были начать разработку игры в течение двух лет — к 2009 году.

Осознав, как успешна новая кормушка, и как прекрасен мод для «Обливиона», продавшийся в стопицот раз круче папочки, компания Bethesda собралась с духом, наняла талантливых юристов и решила окончательно заграбастать в свои хищные лапки абсолютно все права на торговую марку Fallout. Interplay выпустить игру к сроку, предсказуемо, не успела, и в 2012 году остатки их прав на франчайз [окончательно перетекли к беседке](#), спокойно делающей гешефт на «фолле» без всяких там Тейлоров.

Впрочем, Interplay собирается продолжить разработку игры, назвав её Project V13 и удалив оттуда любые упоминания Fallout. Однако финансовый вопрос не решен до сих пор, и, в связи с нищетолюбием, разработка игры переехала в восточную Европу, а убогий новый движок игры был куплен у сторонней быдлокомпании.

The Fall: Last Days of Gaia

После того, как появились первые новости о разработке третьей части Фолла, немецкая фирма Silver Style, уже известная своей игрой Soldiers of Anarchy, решила создать свой Fallout, причём с [фрау и шнапсом](#). И создала. И тут же расстроила толпы фанатов: игра получилась совершенно глухой и неиграбельной. И лишь после множества патчей, выпущенных разработчиками и фанатами, игра стала не только играбельной, но и вполне доставляющей, вот только было уже поздно — тысячи фанатов были безнадежно разочарованы ранними версиями.

Суть такова: планету охватил большой пиздец, но не после ядерной войны, а из-за кражи террористами девайсов для выработки углекислого газа, которые были сделаны для создания на Марсе сначала яблоневых садов, а затем и мегаполисов. Злобные террористы помогли [принять ислам 95%](#) населения Земли, что привело к тотальной анархии и отсутствию очередей в магазинах. Ландшафт же стал похож на оглоданную пустыню Сахару после зомби-апокалипсиса, в которой местами встречались некие подобия рукотворных оазисов. Герой вместе с командой таких же счастливицк вынуждены [работать за еду](#) на некое Правительство Нового Порядка — маленькую организацию, которая пытается [замочить террористов в сёртире](#) построить некое подобие государства.

Присутствует неплохой саундтрек немецкого металла Darkseed.

Wasteland 2

Самый первый Фолл, как уже говорилось, был слизан с игры «Wasteland» разработки той же самой Interplay. Долгое время это [мало кого](#) волновало, но в 2013 г. студия «inXile», основанная выходцами из «Interplay» во главе с самим Брайаном Фарго и присоединившимся позднее сооснователем «Тройки» Дж. Андерсоном, насобирав на «Кикстартере» бабла, выпустила «Wasteland 2» в качестве сиквела к первой части и малоизвестной «[Fountain of Dreams](#)». Тут надо заметить, что изначально Fallout и должен был стать сиквелом «Wasteland», но из-за неурядицы с авторскими правами его сделали условно независимым. Условно — потому что они вполне могли бы происходить в одном и том же сеттинге, противоречия начали появляться только со второй части. Так или иначе, но в Вест большинство Фолл-фагов не играло, так что ждало от второй части идейного переименника Фолыча и были крайне разочарованы, получив именно то, что купили, то бишь Wasteland 2, а не «Fallout 3 True» (отсюда и комменты в духе «Пустошь не та, вместо китайцев русские»). Тем не менее, по многим параметрам игра действительно ближе к тем самым Фолам, чем еретическая третья часть.

Игру, как уже говорилось, финансировали краудфандингом, поэтому использовали малобюджетный движок Unity. Результат соответствующий — графонодрочеры в печали, и дело здесь не только в движке, но и в наркоманской цветовой гамме, малополигональных моделях и мутных текстурах. И, как будто этого мало, интерфейс уступает даже первому Фолу. Кроме того, разработчики всобачили крайне неинтуитивную ролевую систему, что осложняется необходимостью создать аж 4 персонажей. 90% начинало игру по 2-3 раза, после чего с матами шли на форумы читать гайды. С другой стороны, постъядерный мир описан очень подробно, неписи словохотливы, квесты ветвисты, хороших решений тут нет в принципе, а большинство карт проходится 2-3 способами (по старой доброй традиции альтернативные пути завязаны на статьи и скилы, но в отряде аж семь человек). Ну и хардкорность, куда уж без неё. В чуйстве юмора разработчикам тоже не откажешь, чего только стоит местный Голливуд с блекджеком и шлюхами, племя вежливых людоедов или индейцев-железнодорожников, хотя местами их заносит. Например, всё первую половину игры игрок собирает говно для местного сумрачного Вована (он делает из него взрывчатку), в вторую — наполнители для кошачьих туалетов (желательно неиспользованные) для антирад-костюмов. Не менее петросянский и редактор персонажей, позволяющий создать боевого трапа, клована или Джеймса Бонда.

Игра получилась неплохой, но увы, ни разу не тот безоговорочный вин, на который рассчитывали легковверные фанаты с «Кикстартера». Западные игрожуры, однако, удивили всех, хором разразившись хвалебными отзывами и оценками «[10/10, о Господи, 10/10!](#)» несмотря на вполне заурядный графон, хардкорность и низкий рекламный бюджет, то есть, по сути, поправ незыблемый в индустрии принцип ориентации на [YOWA](#).

Однако, нужно отдать разработчикам должное, пока некоторые, в ответ на справедливую критику, отмачивались или называли покупателей бездуховным быдлом, inXile слушала и мотала на ус. Примерно через год вышло улучшенное издание на новой версии Unity (со всеми его багами), в котором экстремально апнули графику (пустошь наконец то стала похожа на пустошь, а не на мескалиновый трип), перерисовали все карты (некоторые с нуля), довели до ума интерфейс, добавили трейты (чем порядком разбалансировали игру) и ещё кучу ништяков. Характерно, что в процессе доработки компания избавилась и от дизайнера и сценариста Андерсона, ушедшего пилить мультиплеерный шутан Evolve. Теперь сабж являет собой вполне себе вин. С другой стороны — разработчики фактически организовали [платный бета-тест длиной в год](#), хотя для «Кикстартера» такое — в порядке вещей: то же самое было с «Shadowrun Returns», например.

The Outer Worlds

Покуда «Беседка» позорилась с F4 и F76, Obsidian, отстранённая от франшизы после FNV, не теряла времени даром и разрабатывала этакую гремучую смесь «Фолла», Borderlands и [Mass Effect](#) под названием The Outer Worlds. Официальный анонс удивительно совпал с новостями о провале Fallout 63, а титры недвусмысленно заявляли, что перед нами игра от отцов серии Fallout и разработчиков New Vegas. Многие восприняли это как явный подкол в адрес Bethesda, от чего Боярский с Кейном категорически [открестились](#), однако их шеф проболтался, что источником вдохновения для разработки послужила как раз реакция фанатов на «Нью-Вегас».

Atom RPG: Post-apocalyptic indie game

[Отечественные разработчики](#) в это время тоже не дремали и клепали свой Fallout, с [чашкой чая](#) и российским колоритом. В описаниях на «Кикстартере», раннем доступе «Сtima», а позднее и ГОГа, красовалась надпись «игра в духе таких классических RPG как Fallout, Wasteland, [System Shock](#), [Deus Ex](#), [Baldur's Gate](#)».

На практике же игра оказалась спорной, но при этом, в принципе, не такой говёной, как другие рашкинские аналоги типа [Krai Mira](#). Сюжет присутствует, карта примерно равна размерам первого Фоллаута (ну хоть так), локаций в игре, [вощемта](#), не так уж и мало (и они, внезапно, разнообразные!), SPECIAL есть. Последний, хоть и скопирован подчистую, но хотя бы скопирован хорошо и играется гораздо лучше Беседковых поделок. И даже более того: если в первых Fallout'ах было много безликих NPC, то в этой игре практически каждому сделали лицо в диалоге и характер. Есть атмосфера пост-Совка.

Текст, хоть местами и имеет «чашки чая» и подобное в диалогах, по большей части, всё-таки удобоварим и хорошо читаем. Сюжет, хоть и не шедеврален, но присутствует, и на том спасибо. И да, проходить его, как и в Fallout'ах, совершенно необязательно. Практически никаких подсказок во время прохождения нет, в отличие от современных казуал-игр.

Видно, что над оружием постарались. Вместо энергетического (коего и не должно быть в 2005 году) разработали систему самодельного оружия и брони. Вообщемта, добавили создание пули из говна под названием «ремесло» (или «крафт», кому как удобнее и прельстивее), хоть и спиздив модели оружия и их названия из Hard West. Напарников тоже разработали, а также добавили им немало диалогов в стиле «добавил свои 5 копеек». В частности, стоит упомянуть аналога черепашки из [Planescape: Torment](#) и декера из Shadowrun: Dragonfall в виде деда-писателя-диссидента-всё-в-одном, диалоги которого ну просто заслуживают отдельного внимания и обязательны к прохождению для полного погружения.

Что касается [лулзов](#), то сразу видно, что в этом плане разработчики себя не сдерживали. И это одновременно и плюс, и минус. Конечно же, все мы с вами любим лулзы (даже очень), но когда спотыкаешься на каждом шагу о шуточки и пасхалки, то вся серьёзность игры потихонечку начинает пропадать, и появляется немало вопросов разработчикам. Да, в Fallout 2 тоже было немало подобных шуток и отсылок с пасхалками, но делать их чуть ли не на каждом шагу уже немного моветон, не так ли? Не говоря уже о немало скопипизженном (местами переделанном) из оригинальных Fallout'ов, помимо, собственно, идеи.

На данный момент, наиболее проёбанный момент во всей разработке — случайные встречи и перемещение по карте. Да, возвращаясь обратно к Fallout 2, персонаж до получения автомобиля передвигался ну крайне медленно. Но позже всё-таки можно было пересест на колёса, избавившись от долгих переходов между локациями. В этой игре 100% можно было бы сделать ускорение движения, но разработчики почему-то, в отличие от ускорения в боях, этого не сделали. Скорее всего, ради увеличения времени геймплея, ибо игра, как и было сказано ранее, размером с первый Фолл и крайне мала. И случайные встречи. Да, в 1990-х можно было удивить игрока и подобным разнообразием, но в 2010-х нужно следовать уже другим канонам; цитируя известную певицу, этого мало. Да, встречи можно пропускать, набрав скиллов в общении и выживании (как и в оригинале), но тогда прощай, прокачка персонажа и напарников. В общем, крайне неприятный недочёт.

The more you know

- Среди школолальных фэнов игры бытует мнение, будто понятие «[Пасхальные яйца](#)» пошло именно из сабжа. Хотя название пошло от RL-игры «Easter egg hunt», в которой надо искать заныканные яйца, а сами «пасхалки» уже были до того в достаточном количестве игр. Дело в том, что в бытность игры, разработчики объявили конкурс по которому нужно было найти пасхальное яйцо, спрятанное в самой игре. Яйцо находится в подвале с чуваком, который модифицирует нахаляву оружие (там еще много хлама всякого). Существуют целые мануалы как найти это яйцо, так как оно лежит за какой-то хреновиной, которая лежит за другой хреновиной и т. д. В общем само яйцо выступает всего на несколько пикселей. Вот так вот.
- Немногие игры могут похвастаться наличием в них **Special Encounters** — специальные встречи при путешествиях. Fallout мог. В первых двух частях эти встречи иногда доставляли: след Годзиллы в пустыне, телефонная будка [Доктора Кто](#), стадо говорящих коров, разбитая летающая тарелка с надписью «Property of Area 51» и другие забавные местечки. Причем многие такие места могли кардинально изменить игру. Например из трупов инопланетян возле летающей тарелки можно было притырить Alien Blaster — пушку, с наличием которой дальнейшее прохождение Fallout 1 превращалось в прогулку по детскому саду. Правда, дальность стрельбы ужасная.
- И первый и второй Фолл можно было легально переписать на жесткий диск целиком (никакой защиты и запросов CD). Что не преминуло сказаться на продажах. С коммерческой точки зрения — оба Фаллаута — [FAIL](#). Хотя игры таки — [WIN](#).
- А в январе 2014 Беспезда наложила лапы на официальное свободное распространение первых фоллов.
- Ну а после того, как в 2020 году Microsoft докупила Bethesda к уже имеющимся у неё Obsidian и inXile, осколки былой Interplay и обе главные её франшизы — Wasteland и собственно Fallout — вновь оказались под одной крышей, [в одних руках](#).



Казалось бы, при чём тут «[Dollhouse](#)»?

Галерея



Холокост.



Матрица.



Сцена в
Гефсиманском
саду.



Избранный
убивает
Хорригана **одним
пальцем**.



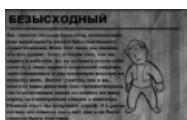
Разбор полётов.



ВНЕЗАПНО,
Хаус!

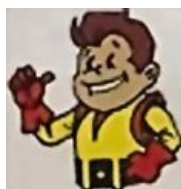


Запили мне
дверь!



Школота
рецензирует
Fallout 2.

Корованы в игре. **Батя** гамает в
Фоллач.



Хороший, годный **Pip Boy**.
косплей.

Собака и гугл.

Диснеевские
персонажи во
вселенной
Fallout.



Ядерный
гранатомёт
«толстяк».

Примечания

- [↑] Кстати, изначально Fallout 3 вышел и на хbawks, это дало упоротым консолеёбам возможность подкинуть говна на вентилятор в /vg/.

2. ↑ На самом деле, в сумме на игру и пиар всего в 1,5 раза меньше, чем у гигантов индустрии на разработку; сугубо же разработка обошлась в \$26,5 млн.

Ссылки

- [Fallout Wiki](#) + русская версия
- [Fallout 2](#) под Андроид



Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us
Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate
Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood
Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer
Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis
Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia
Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples
Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast
Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim
Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night
Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper
Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto
Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman
HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!
It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo
Kerbal Space Program Killer Instinct



Большой Пиздец

11 сентября 2012 год Adventure Time BSOD Eyjafjallajökull Fallout GAME OVER
S.T.A.L.K.E.R. The Road TIME PARADOX А-культ Авария в Уиндскейле Авиакатастрофа
Авиакатастрофа/Классификация авиакатастроф Адъ и Израиль АПЛ «Курск» Атомная бомба
Бермудский треугольник Большой адронный коллайдер Большой Пиздец
Большой Пиздец/Предполагаемые даты Бостонский теракт Бхопал Ванга Вендекапец
Взрывы в метро Вулкан Павел Глоба Глобальное потепление Глуховский Гнездо параноика
Жопа Жопоголизм Зомби-апокалипсис Качиньский Кин-дза-дза Комбинат «Маяк»
Кораблекрушение Кузькина мать Лесные пожары Мальтузианство Машина Судного дня
Медный таз Межконтинентальная баллистическая ракета Мировой финансовый кризис
Мы все умрём! Наводнение в Крымске Нострадамус Пандемия Пик нефти
Постапокалипсис Проблема 2000 Скайнет Слава роботам Сурвивалист Тёмная башня
Титаник Только массовые расстрелы спасут Родину Третья мировая война
Унылый январский пиздец Уханьский коронавирус Фукусима Хазин Хромая лошадь
Челябинский метеорит Чернобыль Экстерминатус

w:Fallout en:w:Fallout (video game) ae:Fallout tv:Fallout