



Отчего именно **Fallout 3**? **Fallout 3** – самая неоднозначная игра прошедшего 2008 года. В этой игре переплетается отличная сюжетная линия, яркие, запоминающиеся игровые персонажи, привлекательная детализация игрового мира и множество вариантов проведения игрового времени. Думаю, сейчас мой выбор очевиден.

**Так вот он, какой мир...** Придумывание имени, выбор внешности и будущего героя.... Так начинается любая РПГ игра нынешнего поколения. Но ни одна РПГ игра не давала нам познакомиться с прошлым нашего главного героя (далее ГГ). Вроде бы стандартное, «Выберите имя своего ГГ» тут обставлено вполне интересным способом: ГГ рождается и ваш отец будто бы подбирает за вас имя и позволяет выбрать будущую внешность. Далее вы просыпаетесь уже младенцем и получаете краткий экскурс от отца как передвигаться. Вот минули года и вам уже 10 лет, вы получаете свой PipBoy 3000 и различные подарки от ваших друзей, тут же вы учитесь стрельбе из пневматической винтовки. Ну и наконец, сдаете свой экзамен по профориентации.

Все бы было хорошо, но однажды, вы узнаете, что ваш отец ушел из бункера и вас разыскивают. Естественно, вы решаете пойти за ним, расправившись с охраной, ну, или скрытно пройдя через них, вы выходите на свободу. Выход из укрытия, пожалуй, один из самых запоминающихся моментов игры: вы ощущаете переход из темного бункера на улицу: при выходе у ГГ сначала слепнут глаза, но, потом когда он привыкает к свету вы понимаете, насколько будет прекрасен этот пост апокалипсический мир, мир

### **Fallout 3**

!!!

И  
**грайте как вздумается.**

Мир Fallout 3 примет вас таким, какой вы есть. Ролевая система позволяет настроить вашего ГГ на свой лад: будь то убийца или карманник, исследователь или торговец, в этом мире вы можете быть кем вы хотите.

Свободу действий вы можете ощущать также во время прохождения миссий: некоторые из них нелинейные и вы можете выбрать их завершение. Собственно у самой игры тоже не один вариант концовки и от вашего выбора зависит судьба Пустошей. В игре так же присутствует 2 враждующие группировки: Анклав и Братство Стали, за последнюю вам придется сражаться. Но не стоит забывать и о бандитах, устраивающих ограбления на больших дорогах, мутантов и таких же как вы искателей приключений.

**Пустоши** На пустошах вы не раз ощутите свободу своих действий, прочувствуете ту жизнь: жизнь после ядерной катастрофы. Мрачные пейзажи, разрушенные здания, загрязненные радиацией воды, многочисленные бункеры и укрытия, ограждения и укрепления.... Всего и не перечислишь. Но Пустоши привлекают не только своими пейзажами, меня, например, привлекает, та возможность, с которой разработчики воплощали свою идею в жизнь. Мир значительно меньше прошлых творений Bethesda: будь то Morrowind или сравнительно недавний Oblivion с его масштабным дополнением Островов. Но насколько он наполнен объектами!!! Буквально через каждые 20 метров вы будете обнаруживать все новые и новые местности, которые созданы разработчиками в ручную... ну почти в ручную.

### Дела военные

Наверняка, от Fallout 3 ждали не только ролевою, но и Action составляющую.... Спешу вас огорчить, Fallout 3 – это своеобразный Oblivion, с пушками вместо мечей и луков. Пошло ли это на пользу игре?

Action Fallout'a трудно сравнить, например, со C.T.A.L.K.E.P.ом, или Crysis. Но определенный шарм у игры есть. Возьмем к примеру V.A.T.S., своеобразный пошаговый бой. Наводим прицел на врага, жмем заветную кнопку V(по умолчанию) и вот он, пошаговый режим... ну почти пошаговый. В данном режиме вы вольны выбирать в какую часть тела хотите выстрелить(присутствует определение вероятности попадания) и жмете левую кнопку мыши. Далее вам показывают ГГ, пафосно стреляющего во врага. Стрелять без V.A.T.S. это издевательство, даже потому что с данным режимом он лучше попадает в цель.

Ну а что тут с ассортиментом? Многочисленные виды вооружения( в числе которых: снайперки, миниган, автоматы, пистолеты, огнемет (к сожалению не обладающий такими волшебными свойствами как в Far Cry 2) и многие другие) б рони.

### Зрительное восприятие и музыка

С самой игрой все более или менее понятно, но как, же обстоят дела с графикой и звуковым сопровождением?

Графический движок игры сильно устарел (напомню, что он так же использовался в предыдущей игры Bethesda Softworks Oblivion (2006), и совсем недавнем Warhammer Online от EA Mythic (2008)), но разработчики игры буквально выжали из него все соки, тем самым улучшив качество графики. Никакого DirectX 10, никаких серьезных наворотов, все как в 2006 году. Текстуры не блещут своими размерами, а, следовательно, смотрятся модели плохо. Не порадовала и анимация, она, видимо целиком перекочевала из Oblivion, играть можно только с видом от первого лица.

К звуку тоже есть претензии: звуковое сопровождение игры составляет лучший в мире джаз, но озвучка персонажей, по крайней мере, в русской версии не блещет. К звукам окружающего мира тоже можно придраться.

### Заключение

Bethesda Softworks, я открыл для себя в Пиратах Карибского Моря (Акелла) и в Oblivion (Bethesda Softworks), пройдя Fallout 3 я осознал, что у компании есть собственный стиль, что у них есть много идей, а главное возможностей. Но, к сожалению, не все свои таланты они воплощают в свои игры. Обещанный интеллект, который хвалили ещё в 2004 году у них провалился, и мы так и не увидели живой мир. Персонажи ходили по одним и тем же путям, разговаривали, устраивали засады, торговали... но это не то. NPC так и не научились жить, так и не научились оценивать сложившуюся ситуацию. Многие ждали от игры хорошей графики и анимации, но и тут разработчики не сделали ровным счетом ничего.

Зато они сохранили атмосферу прежних игр, за что им можно сказать спасибо.

Итоговые оценки: Звук и музыка -8.Графика - 8.Геймплей - 9.Реиграбельность -

## Обзор Fallout 3 - Gamersnation

Автор: Никита Титов  
24.04.2012 00:00

---

да.Оправданность ожиданий 95%.

**Итоговая оценка - 9**

Любите Xbox, но устали платить за игры для него? Тогда

[установка Glitch Hack на Xbox 360 в Москве](#)

как раз для вас! С ее помощью вы сможете запускать игры прямо с внешних HDD.