

Создание и развитие персонажа

В целом, от исходной идеи тех двух серий я не отклонялся. Основная проблема для мирного персонажа – опыт капает только за открытие локаций и выполнение квестов. Причем, для того, чтоб выгрести при прохождении максимум квестов и опыта, необходимы высокие значения различных навыков по 60-80. Поэтому, наиважнейший стат для персонажа – интеллект. Второй – удача для «заработка» в казино, потому как лута у такого чара будет ощутимо меньше – не везде он сможет проскочить мимо врагов. Не то, что бы проблема с деньгами стояла остро для того, кто не носит броню и не расходует патроны, но часть квестов требует дать на лапу нпс, и расходники для хардкора – еду/воду/антирадин/наркотики зачастую придется именно покупать. Не получится на старте нажарить полтонны стейков из гекконов. Третьим статом в 10 я загнал в харизму, и сейчас думаю, что сделал это зря. Оно, конечно, соответствует ролевому образу, но лучше – бы взял восприятие для перка «Легкий шаг» и пары квестов. Но, с другой стороны для выполнения квестов хватало ментатов. Из особенностей стоит взять прибавку к мирным навыкам за счет оружейных, а вот дальше на выбор – «дикую пустошь», «маленького», «четырёхглазого». Что касается перков, то они должны компенсировать слабые стороны чара – нужно брать прибавку к получаемому опыту, увеличение длительности и силы действия журналов, женоубийцу и его аналоги, призовой навык, и, конечно, перк на прибавку к очкам навыков. Собственно, всё. Остальное не нужно, потому как либо недоступно, либо используется только в бою.

Прохождение.

Ну, с дополнительными квестами все понятно, беремся за все, что можно выполнить без крови. В пролете оказываются только безальтернативные убийства, вроде охоты на лидеров чертей. Основной стиль прохождения, разумеется, стелс и взлом всего что можно (и нельзя). С разговорными квестами все совсем просто: «Пришел, увидел, убедил». Тем не менее, кое – какой выбор у нас есть. Заключается он в порядке прокачки навыков. Уровень будет расти медленно, во многие места придется возвращаться, поэтому придется выбирать, что нам ближе – взлом всех сейфов на космодроме «Репкона», или помощь гулям там – же, с помощью науки. Я пошел по второму пути, через науку, и выгреб подряд (не без помощи скрытности и стелс-боев, а кое – где и просто бежал сломя голову) космодром «Репкон», их офис и выполнил квест на «Гелиосе-1». Обидно то, что только там и нужны высокие познания в науке. Из дополнительных квестов скользкий для нашего пацифиста только один – поиск данных в убежище 22. Если мы спасаем гулечку, то она закрывает выход из убежища, пока мы не взорвем нижний уровень, если мы её не спасаем, то чувствуем себя последней сволочью. Да, можно извернуться так, что – бы от взрыва нашей гранаты «ни один споронос не пострадал», но их гарантированно прикончит последующий взрыв газа. Да, в статистику они не войдут, да, это уже давно растения, но это очередная сделка с совестью. И да, в 22е сходить придется в обязательном порядке, для спасения БС. Некоторые квесты имеет смысл не завершать, например, в лагере Форлоун Хоуп, обеспечим их припасами и все, дальше пусть сами с легионом танцуют.

С сюжетными квестами гораздо сложнее. Ни одна из трех фракций не отличается миролюбием. Цезарь прикажет убить Бенни (та еще сволочь, но всё – же), Хауса, Братство стали, Кимбла. Хаус заставит устранить проблемы в Омерте и

конкурентов - БС. НКР закажет Хауса и Омерту. Вариант «против всех» требует убийства Хауса, но если проигнорировать проблемы в Омерте, то в концовке появятся дополнительные жертвы. Молодцы сценаристы, тот еще клубок змей. Тем не менее, Цезарь и Хаус отпадают из-за уничтожения БС. С НКР о БС можно договориться, и, получается, что этот вариант почти равен независимости. Почти, потому что в последнем варианте беспорядков в Вегасе будет больше. Однако, остаются два скользких момента. Что – бы ГГ не выбрал, Хаус умрет, и некролог все равно нам вручат. В сюжетной ветке с Омертой кто-то в любом раскладе умрет, боссы или Качино. Вот и получается, что ГГ пацифистом может быть только «технически», кровь все равно прольется.

С квестами напарников дела обстоят попроще. Старт квеста Буна предполагает расстрел милой старушки - работоторговки, соответственно, его не делаем. Квест Рекса предполагает насильственное извлечение мозга из живой собаки, решайте, будете – ли платить за мозг Рея. Все остальные квесты имеют мирное разговорное решение.

Сложные моменты в квестах, когда надо что-то стащить/сделать в локации полной врагов проходятся с помощью скрытности. Если скрытности недостаточно – берем в группу Лили, оставляем её где-нибудь и используем стелс-бой. Если использовать стелс-бой не позволяет жаба, нагло бежим вперед и уворачиваемся от когтей, зубов, ну и чего там еще в наше филе отправят. Стелс-бои в нашем случае действительно на вес золота, так что не стесняйтесь их воровать/собирать/покупать. На штурм дамбы попридержите 3-5 штук. Пригодятся.

Ну, вот собственно, и результат. Убийств людей/монстров 0/0, на квестах и взломе взят 27й уровень. Отыграно 28,5 часов. Установлены все DLC, кроме GRA. Конец игры. Персонаж использует стелс-бой, так что видно статистику не очень четко. На скриншоте справа у костра Ланий.

