



Руководство пользователя

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>Установка игры</b> .....	<b>3</b>	<b>Ваши спутники</b> .....	<b>59</b>
Минимальные системные требования .....	3	Снаряжение .....	59
Файл README .....	4	Управление .....	60
<b>Введение</b> .....	<b>5</b>	Меню паузы .....	64
Убежища .....	6	Сохранить .....	64
Жизнь снаружи .....	7	Загрузить .....	66
Враги государства .....	8	Настройки .....	66
Создатель .....	9	<b>ВАШ Персонаж</b> .....	<b>71</b>
Вирус .....	10	Характеристики .....	72
Возвращение .....	10	Основные характеристики .....	72
Племя .....	11	Производные характеристики .....	74
<b>УПРАВЛЕНИЕ</b> .....	<b>13</b>	Навыки .....	76
<b>Главное меню</b> .....	<b>14</b>	<b>Карма и репутация</b> .....	<b>82</b>
<b>Новая игра</b> .....	<b>14</b>	Карма .....	82
<b>Готовые персонажи</b> .....	<b>15</b>	Репутация .....	83
Создание персонажа .....	16	Особые титулы .....	83
<b>Личность персонажа</b> .....	<b>17</b>	<b>Способности</b> .....	<b>83</b>
Основные характеристики .....	18	Описание способностей .....	84
Производные характеристики .....	19	<b>Опыт</b> .....	<b>98</b>
Дополнительные черты .....	21	Очки навыков .....	99
Призовые навыки .....	23	<b>Бой</b> .....	<b>100</b>
Имя, возраст и пол .....	25	<b>Дело жизни и смерти</b> .....	<b>101</b>
Прочие параметры .....	25	Начало боя .....	101
Основной экран игры .....	26	Выбор цели .....	102
Панель интерфейса .....	31	Очки действия .....	103
Панель навыков .....	35	Стрелковое и метательное оружие .....	106
Снаряжение .....	36	Холодное оружие и рукопашный бой .....	108
Экран характеристик .....	40	Прицельные выстрелы .....	109
<b>Священный артефакт</b> .....	<b>45</b>	Урон .....	110
<b>Карты</b> .....	<b>48</b>	Броня .....	112
Карта мира .....	49	Завершение боя .....	113
<b>Путешествия</b> .....	<b>50</b>	<b>ПРИЛОЖЕНИЕ</b> .....	<b>114</b>
Карта районов поселения .....	52	Приложение 1: Начало игры .....	115
Карта местности .....	52	Приложение 2: Советы .....	118
<b>Другие персонажи</b> .....	<b>53</b>	Приложение 3: Авторы .....	120
Разговор .....	53	Приложение 4: «Горячие» Клавиши .....	123
Бартер .....	56		

## УСТАНОВКА ИГРЫ

Благодарим за приобретение игры! Прежде чем погрузиться в мир радиации и мутантов, смертоносного оружия и ламповой радиотехники, установите игру на свой компьютер.

### Минимальные системные требования

- Процессор Pentium™ 90
- 16 Мбайт оперативной памяти
- Операционная система Windows®95/98/NT с DirectX версии 3.0a или более поздней
- Видеокарта, совместимая с DirectX
- 4-скоростной дисковод CD-ROM
- Мышь
- Звуковая карта, совместимая с DirectX

### Установка и удаление

Чтобы установить игру, проделайте следующие действия:

- (1) Вставьте диск с игрой в дисковод CD-ROM.
- (2) Дождитесь появления меню автозапуска, а затем следуйте инструкциям на экране.
- (3) Если функция автозапуска отключена, запустите файл SETUP.EXE из корневой папки диска.
- (4) При необходимости установите DirectX.

Чтобы удалить игру с жесткого диска, выберите в меню **Пуск** пункты **Панель управления > Установка и удаление программ** (в английской версии **Control Panel > Add/Remove Programs**), выберите название игры и нажмите кнопку **Добавить/удалить**



(Add/Remove). Обратите внимание: файлы конфигурации, сохраненные игры и пр. необходимо удалить вручную.

## Файл README

Файл README.TXT содержит последние данные об игре. Открыть его можно с помощью меню автозапуска.

## ВВЕДЕНИЕ



Единственная радость старика - ты можешь настоять на своем. Новые лидеры Племени (они отказываются называть себя старейшинами, пока я не умру, а если мне повезет, это случится уже скоро) хотят, чтобы я записал свои знания для грядущих поколений.

Ха! Настоящее знание добывается потом и кровью, его не передать буквами на бумаге. Но, может, они и правы - кто знает, что ждет нас в будущем... На радость потомкам я запишу то, что представляется мне важным (главное слово здесь - «мне»). Они хотят от меня мемуаров - что ж, я напишу их.

Но, как поется в песне, я сделаю это по-своему. Ведь я уже достаточно стар, чтобы настоять на своем...

## Убежища

Как и другие основатели Племени, я родился в Убежище. Еще до войны правительство Соединенных Штатов (страны, в которой были тысячи деревень, а в каждой из них — тысячи жителей) прорубило в горах гигантские норы, и построило внутри хижины из камня и металла. Убежищ было много. Некоторые находились рядом с городами, некоторые — вдали от них.

Убежища должны были служить укрытиями на случай атомной войны. Легко догадаться, что с наступлением войны ваши предки оказались в Убежище. В Убежище 13, если точнее.

Несколько поколений наших предков жили, не выходя из Убежищ. Они хорошо понимали, насколько опасен внешний мир. В Убежищах люди читали, работали, спали, заводили семьи. Там же они выращивали еду, перерабатывали отходы и очищали воду для повторного использования. Я родился в приюте, меня вырастили жители и домашний робот. Жизнь была прекрасна, но все хорошее когда-нибудь кончается. Примерно через три поколения после войны сломался водоочистительный чип, без которого Убежище не могло получать чистую воду. Все запчасти оказались либо сломаны, либо потеряны, а без водяного чипа Убежище было обречено. Надо было что-то делать.

Смотритель собрал всех молодых, здоровых жителей и приказал бросить жребий. И что бы вы думали? Мне досталась короткая спичка. Иначе не было бы никакой истории, ведь так?

На следующий день я покинул Убежище.

### ЗАМЕТКИ

#### Война

*Я немного знаю о Войне. Весь мир тогда забросали атомными бомбами. Он едва уцелел. Погибли миллионы... Если вы не знаете, что такое атомная бомба — вообразите худшую вещь на свете. Так вот, атомные бомбы были еще хуже.*

## Жизнь снаружи

Первые дни были мучительны — и это еще слабо сказано! Я дрался с огромными крысами-мутантами, которые горели желанием съесть меня. Единственное, что я знал — где находится другое Убежище, пятнадцатое. Несколько дней я шел по пустыне, пока не наткнулся на маленький поселок под названием Шэйди Сэндс. Я помог местным жителям, а они помогли мне. Это закон — для выживания нужно сотрудничать даже с теми, кому ты, возможно, не доверяешь. Я заслужил доверие уважаемых в Шэйди Сэндс людей — Танди и ее отца Арадеша.

Их знания и человек по имени Ян помогли мне добраться до Убежища 15. Точнее, до его развалин. Убежище, разрушенное непогодой, мародерами и временем, ничем не могло помочь моему народу. Диспетчерская с водяным чипом была погребена под завалом, и мне пришлось идти дальше.

После небольшой стычки с налетчиками, которые еще долгое время доставляли беды и мне самому, и Племени, я оказался в Джанктауне. Там я выучил самый важный урок в своей жизни: иногда ради доброго дела приходится совершать ужасные поступки. Я плохо помню Джанктаун и не сожалею о том, что совершил в этом городе. Там ко мне привязался один пес, он стал мне преданным другом. Я до сих пор о нем тоскую.

Джанктаун был городом торговцев (и мерзавцев), но водяного чипа я там не нашел. Я не отчаялся, хотя время уже поджимало. К счастью, мне рассказали, где находится Хаб, самый большой город пустыни.

Хаб оказался больше, чем Джанктаун и Шэйди Сэндс вместе взятые, по сравнению с ним наше Убежище казалось крохотным. Жители города влачили жалкое существование. Чтобы помочь своему народу, я нанял торговцев доставить в Убежище питьевую воду. Сейчас я вижу, что совершил ошибку, но тогда я был еще наивен и не понимал, какое зло свило себе гнездо на руинах цивилизации.

Хитростью я узнал, где находится город под названием Некрополь.



Там я увидел огромных мутантов, вооруженных оружием непонятного происхождения. С тяжелым сердцем я вспоминаю, что в этом городе мертвых Ян расстался с жизнью. Супермутант спалил его огнеметом. Мой друг сгорел заживо... Время не в силах выветрить у меня из памяти запах горелого мяса. Но его жертва не была напрасной — в подземельях под городом я нашел водяной чип, с которым поспешил в свое Убежище.

## **Враги государства**

Хотя Смотритель был рад мне и водяному чипу, его сильно встревожило известие о супермутантах. Тогда я понял, какую ошибку совершил, обратившись к торговцам водой. Я навел их — и не только их — на свой дом! Лишенное покрова неизвестности, Убежище стало крайне уязвимо. Я хорошо помнил судьбу Убежища 15...

Смотритель поручил мне новое задание: найти и уничтожить логово супермутантов.

Я снова покинул Убежище. В этот раз на сердце у меня было легче. Сейчас я понимаю, что тогда впервые, пусть и бегло, увидел истинное лицо Смотрителя и других жителей Убежища...

В поисках информации я вернулся в Хаб. Сколько подлости скрывается за суетой большого города! Мною пытались манипулировать, но я сам оставил всех в дураках. Хотя мне пытались помешать, я спас юношу из Братства Стали. С тех пор, как мне пришлось покинуть Убежище, я волей-неволей научился выживанию...

Мне необходимо было на некоторое время покинуть город, и я пошел в Братство. Я решил вступить в него, и мне поручили задание, которое я посчитал довольно легким. Я отправился в место под названием «Свечение», и там в полной мере ощутил на себе ужасы атомной войны...

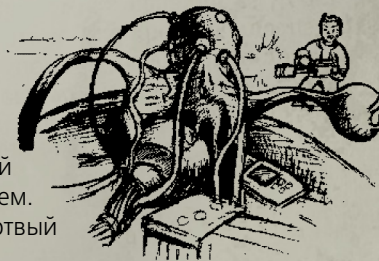
В Братстве удивились, увидев меня живым, но еще большее

удивление вызвало то, что я выполнил задание. В награду я получил информацию, которую искал, а также новое снаряжение. После этого отправился на поиски Могильника.

По пути я заглянул в Некрополь, чтобы встретиться со старыми друзьями. Увы, этот город и впрямь стал городом мертвых. Все его жители были перебиты, огромные мутанты разгуливали по улицам. Один уцелевший перед смертью сказал мне, что мутанты напали на город вскоре после моего ухода. Они искали человека, приметы которого в точности совпадали с моими. С тяжелым сердцем я продолжил свой путь.

## **Создатель**

Наверное, до войны Лос-Анджелес был самым крупным городом на Земле. Могильник, в который он превратился, казался нескончаемым, остовы зданий рядами стояли под палящим солнцем. Даже ветер не заглядывал в мертвый город.



В Могильнике я нашел множество врагов и несколько друзей. Когда приходилось, я убивал, получая новые знания о своих противниках.

Глубоко под землей скрывалось зло, породившее мутантов и их воинство. Внутри темного, отвратительного Убежища, где стены были покрыты человеческой плотью и крики умирающих разносились по коридорам, я столкнулся с мутантами и другими ужасными существами.

Убив одного из слуг, я переоделся в его мантию. Скрытый от невнимательных глаз, я направился в самые глубины Убежища. Чем дальше, тем чудовищнее становилось мое путешествие. Все больше и больше плоти было заключено в стены. Самое отвратительное, что эта плоть была еще жива — и знала, что я здесь.

Через некоторое время передо мной предстало самое отвратительное создание на Земле. До сих пор я не могу собраться с силами, чтобы описать эту картину. Скажу лишь, что когда я ушел, чудовище было мертво. Создатель армии мутантов покинул этот мир.

## **Вирус**

Но путь мой еще не был завершен. Создатель формировал свою армию из тех несчастных, кто меньше других пострадал от радиации. В специально оборудованной лаборатории людей окунали в огромные чаны с веществом под названием ВРЭ, необратимо превращая их в огромных неуклюжих мутантов.

Я должен был найти и уничтожить эту лабораторию, чтобы никто не смог занять место Создателя. К счастью, мои друзья из Братства кое-что знали об этом и помогли мне добраться туда.

В лаборатории я столкнулся с множеством мутантов и роботов. Но ничто не могло встать у меня на пути. У меня была цель. Я знал, ради чего сражаюсь. И у меня была здоровенная пушка! Увы, в лаборатории я потерял своего пса — его убило мощное силовое поле. Я до сих пор тоскую по нему.

В тот день я уничтожил лабораторию. Остатки армии мутантов бежали в пустыню.

## **Возвращение**

В Убежище 13 меня встретили холодно. Смотритель даже не пустил меня внутрь. Стоя у массивной двери, он заявил, что, хотя мои заслуги перед жителями никогда не будут забыты, он больше не может мне доверять. Он сказал, что я спас Убежище, а теперь должен уйти. Подонок...

Что ж, я ушел.

Следующие дни и недели дались мне особенно тяжело. За стенами Убежища у меня были настоящие друзья, они сражались и гибли за

меня. А моя родная семья вышвырнула меня вон! Я кричал. Я плакал. Но со временем я понял: возможно, Смотритель был прав. Жизнь в Убежище совсем не та, что за его пределами. Я изменился. Но так и не простил Смотрителя.

Я странствовал по пустыне, но не уходил далеко от горной гряды, укрывавшей Убежище от остального мира. Наверное, надеялся вернуться — прорваться силой или уговорить жителей принять меня назад. К счастью, до этого не дошло. Я встретил нескольких выходцев из Убежища. Узнав, что случилось со мной, они покинули свой дом. Они ничего не знали о жизни на поверхности и погибли бы без меня.

И вот наш маленький отряд отправился на север от Убежища, оставив прежнюю жизнь позади. Я рассказывал людям о том, чему научился сам, а вместе мы учились жить по-новому.

## **Племя**

Со временем наша разношерстная компания превратилась в племя. Я полюбил одну из своих спутниц, и мы создали семью, как и все остальные наши соплеменники.

Мы основали деревню за гигантским утесом. Нашими усилиями это место превратилось в надежно защищенный дом. Мы иногда отправляли разведчиков к Убежищу, чтобы помочь своим единомышленникам, но постепенно это дело заглохло. Интересно, что стало с Убежищем 13 и с остальными Убежищами?

Я учил других, помогал им выжить и окрепнуть. Мы занимались охотой и земледелием, чтобы прокормиться. Мы изучали науку и строительство, чтобы обеспечить себя жильем. Мы тренировали боевые навыки, чтобы защитить нажитое.

Вместе со своей любимой я встал во главе деревни. Под нашим руководством племя росло и крепло. Но все рано или поздно кончается... Теперь нами правят наши сыновья и дочери. Я убежден, что под их руководством племя и дальше будет крепнуть.



Моя любимая умерла много лет назад. Ни дня не проходит, чтобы я не вспомнил лицо Пэт. Я вижу его всякий раз, глядя на наших детей. Этот дневник — наше послание им, их детям и остальному племени.

Вот моя история, вся как она есть.

Странник



## УПРАВЛЕНИЕ



## Главное меню

После запуска игры и воспроизведения видеоролика на экране появится главное меню. Оно содержит следующие пункты:

**ВСТУПЛЕНИЕ** — повторное воспроизведение вступительного видеоролика.

**НОВАЯ** — начало новой игры. Вы можете выбрать одного из трех готовых персонажей или создать нового героя. Подробнее об этом см. следующий раздел.

**ЗАГРУЗИТЬ ИГРУ** — продолжение сохраненной игры. На экране загрузки игры (см. раздел «Меню паузы») можно выбрать запись.

**ТИТРЫ** — список создателей игры. Эти люди старались для вас!

**ВЫХОД** — выход в операционную систему. Снова за работу... Нет в жизни справедливости!

В нижней части этого экрана указана версия игры.

## Новая игра

В начале игры необходимо выбрать или создать нового главного героя. Он станет вашим вторым «я», будет выполнять ваши приказы и нести за них ответственность. Как следует подумайте, каким вы хотите его видеть!

Чтобы перейти к созданию персонажа, выберите в главном меню пункт **НОВАЯ**. На экране появится один из трех заранее созданных главных героев, его краткая биография и основные характеристики.

Данное меню содержит следующие пункты:

### ЗАМЕТКИ

*Чтобы пропустить видеоролик, нажмите пробел или клавишу ESC. Но лучше не делайте этого! Мало того, что видеоролики несут важные сведения — их просто приятно посмотреть!*



**НОВЫЙ ПЕРСОНАЖ** — создание нового персонажа. Это довольно длительная процедура, зато вы получаете полный контроль над обликом и характеристиками главного героя. Некоторые игроки предпочитают сначала присмотреться, поиграть готовым персонажем, а затем начать игру заново и создать своего героя. Подробнее о создании персонажа см. одноименный раздел.

**ВЫБРАТЬ ПЕРСОНАЖА** — начало игры выбранным готовым персонажем (рекомендуется для начинающих игроков).

**ИЗМЕНИТЬ ПЕРСОНАЖА** — изменение характеристик готового персонажа на том же экране, где происходит создание героя.

**ОТМЕНА** — возврат в главное меню.

### ЗАМЕТКИ

*Для выбора персонажа нажимайте кнопки со стрелками под его портретом.*

## Готовые персонажи

Если вам не терпится сразу же приступить к игре, выберите одного из готовых персонажей. Любым из них можно пройти игру до конца. Выберите того, кто вам больше нравится, и начинайте играть!

### Минган

Мягкая поступь и быстрый хватательный рефлекс помогают Мингану удовлетворять свои потребности. Несколько лет назад люди решили, что этому воришке лучше применять свои таланты на каком-нибудь другом







Для начала представьте себе, каким будет ваш персонаж: сильным или слабым физически, умным или туповатым, будет ли он разбираться в пистолетах и автоматах, владеть холодным оружием или боевыми искусствами? Персонаж может быть как узким специалистом, так и разноплановым универсалом.

## Основные характеристики

У персонажа есть семь основополагающих характеристик:

**Сила (СИ)** — физическая сила персонажа. От нее зависит максимальный вес снаряжения, которое он может нести, урон, который он наносит голыми руками и холодным оружием, а также способность эффективно использовать тяжелое оружие.

**Восприятие (ВО)** — острота слуха и зрения. Высокий уровень этой характеристики необходим снайперу.

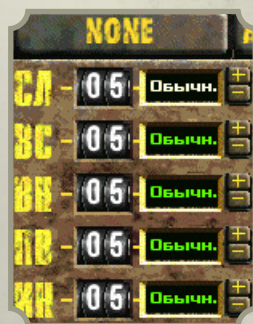
**Выносливость (ВЫ)** — способность переносить ранения и травмы. От этой характеристики также зависит устойчивость к ядам и радиации.

**Привлекательность (ПР)** — способность очаровывать людей благодаря привлекательной внешности. Высокая привлекательность поможет вам найти общий язык со многими персонажами.

**Ловкость (ЛО)** — быстрота передвижения. От нее зависит скорость перемещения в бою и множество других физических навыков.

**Интеллект (ИН)** — ум и сообразительность персонажа. От этой характеристики зависит количество очков навыков при переходе на новый уровень. Кроме того, первоначальные показатели многих ментальных навыков основаны на интеллекте персонажа.

**Удача (УД)** — самая необычная из основных характеристик. Она влияет на исход самых разных событий.



Исходное значение каждой характеристики — 5, что соответствует среднему уровню. Значения могут изменяться от 1 до 10, каждому из них соответствует словесная характеристика:

- 1 — труп
- 2 — плохо
- 3 — средне
- 4 — удовлетворительно
- 5 — обычно
- 6 — хорошо
- 7 — очень хорошо
- 8 — круто
- 9 — герой
- 10 — бог

### ЗАМЕТКИ

Чтобы выбрать черту или отменить выбор, нажмите маленькую кнопку рядом с ее названием. Выбранные черты подсвечены.

5 дополнительных очков позволяют улучшить одну или несколько характеристик. До начала игры вы обязаны потратить все эти очки.

Понизив уровень одной или нескольких характеристик, вы можете вложить освободившиеся очки в любую другую характеристику. Текущий запас очков показан в окне под названиями характеристик.

Учтите: снижение характеристик персонажа — палка о двух концах. Например, если уменьшить уровень интеллекта до 3 или ниже, это ограничит возможность персонажа нормально взаимодействовать с другими людьми.

Выбор основных характеристик определяет возможности персонажа, его сильные и слабые стороны. Изменить их после начала игры очень трудно, так что выбирайте с умом!

## Производные характеристики

Производные характеристики выводятся из основных. В отличие от основных характеристик, их нельзя изменить напрямую.

**Здоровье** — величина урона, получив который, персонаж сыграет в ящик, преставится, прикорнет под дерновым одеяльцем — иными словами, покинет этот мир. Этот показатель главным образом зависит от выносливости, а также от силы. К счастью, по мере того





как персонаж набирает опыт, запас его здоровья растет.

**Класс брони (КБ)** — чем выше эта характеристика, тем меньше шанс того, что в вас попадут. Она зависит исключительно от ловкости. Не путайте класс брони с сопротивляемостью урону (см. ниже)!

**Очки действия (ОД)** — чем больше это число, тем больше действий вы сможете совершить за один ход в бою (см. раздел «Бой»). Зависит исключительно от ловкости.

**Макс. груз** — общая масса груза, который вы можете нести на своих плечах. Зависит от силы.

**Урон х/ор.** — дополнительный урон, который ваш персонаж наносит при атаке холодным оружием или голыми руками. Зависит от силы.

**Сопротивляемость урону** — чем больше эта величина, тем меньший урон персонаж несет при попадании противника. Не зависит от основных характеристик.

**Сопротивляемость ядам** — чем выше эта характеристика, тем меньший урон персонаж несет в результате действия яда. Зависит от выносливости.

**Сопротивляемость радиации** — чем выше эта характеристика, тем меньший урон персонаж несет под воздействием радиации. Зависит от выносливости.

**Реакция** — чем выше реакция персонажа, тем раньше он начнет действовать в бою. Зависит от восприимчивости.

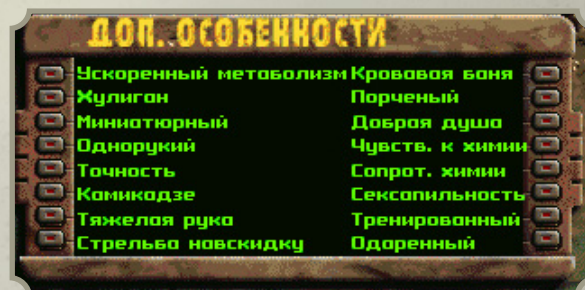
**Скорость восстановления** — от этой величины зависит скорость выздоровления во время отдыха. Зависит от выносливости.

**Шанс критич. удара** — критический удар причиняет особое дополнительное повреждение. Зависит исключительно от удачи.

## Дополнительные черты

Черты добавляют в характер персонажа небольшие детали. Каждая из них несет в себе как преимущества, так и недостатки. Если хотите воспользоваться первыми, миритесь со вторыми!

У персонажа может быть до двух черт. В принципе, можно обойтись и без них, но учтите: после начала игры изменить или приобрести черты нельзя.



**Ускоренный метаболизм** — повышенная скорость выздоровления ценой более низких показателей сопротивляемости яду и радиации.

**Громила** — повышенная сила. У персонажа-мордворота будет меньше очков действия.

**Миниатюрный** — персонаж получает дополнительные очки действия за счет снижения грузоподъемности. Вы сможете носить на себе совсем немного, и это сильно скажется на игре.

**«Однорукий»** — персонаж лучше обращается с оружием, предназначенным для стрельбы одной рукой. Вероятность попадания из двуручного оружия, соответственно, снижается.

**Точность** — вы наносите меньший урон, зато шанс нанести критический удар возрастает.

**Камикадзе** — на вашей стороне преимущество первого удара, но при этом класс брони ниже, и в вас легче попасть.

**Тяжелая рука** — вы наносите больший урон в ближнем бою, с холодным оружием или голыми руками. И хотя шанс нанести критический удар остается прежним, урон от таких ударов ниже.

**Стрельба навскидку** — количество очков действия, требуемых для применения оружия, меньше на 1, поэтому вы чаще сможете пользоваться оружием в бою. К сожалению, эта черта лишает вас способности стрелять прицельно. Вы даже не сможете переключиться в режим прицельной стрельбы.

**Кровавая баня** — эта черта не влияет на действия персонажей. Но если она у вас есть, гибель любого врага всегда будет представлять собой кровавое зрелище (уровень насилия может быть ограничен в меню настройки — см. раздел «Меню паузы»).

**Сексапильность** — вы обладаете исключительной сексуальной притягательностью, но лица одного с вами пола могут видеть в вас соперника (или соперницу).

**Добрая душа** — в начале игры уровень ваших боевых навыков ниже, а навыков **Первая помощь**, **Доктор**, **Красноречие** и **Бартер** — выше.

**Чувствительность к химии** — принимая различные препараты, вы рискуете привыкнуть к ним. Зато они действуют на вас сильнее.

**Сопrotивляемость к химии** — обратный предыдущему эффект. Препараты действуют слабее, и вы реже к ним привыкаете.

**Тренированный** — при переходе на следующий уровень вы получаете больше очков навыков. Из-за этого новые способности даются вам реже — каждый четвертый (а не третий) уровень.

#### ЗАМЕТКИ

*Чтобы изменить уровень характеристики, нажимайте маленькие кнопки + и – справа от соответствующего числа.*

**Одаренный** — в начале игры ваши основные характеристики лучше, а навыки хуже. Кроме того, при переходе на новый уровень персонаж получает меньше очков навыков.

**Порченый** — ваши враги чаще совершают критические промахи. К сожалению, шанс такого промаха возрастает и у вас.

### Призовые навыки

Во время игры, по мере получения опыта, вы можете развивать любые навыки. Уровень каждого навыка выражен в процентах. Чем он выше, тем больше вероятность успеха при применении навыка.

Призовые навыки задаются до начала игры. Это направления, на которых будет специализирован персонаж. Необходимо выбрать три таких навыка.

Уровень каждого призового навыка одновременно повышается на 20%. Что еще важнее, такие навыки растут быстрее обычных. Каждое очко, вложенное в призовую навык, дает двойной эффект. Подробнее об уровнях опыта и очках навыков см. раздел «Опыт».

Подробное описание всех навыков см. в разделе «Навыки».

**Легкое оружие** — навык обращения с пистолетами и другим компактным огнестрельным оружием. Зависит от ловкости.

**Тяжелое оружие** — навык обращения с громоздким огнестрельным (и не только) оружием. Зависит от ловкости.

**Энергетическое оружие** — навык обращения с энергетическим оружием. Зависит от ловкости.

**Без оружия** — умение драться в рукопашную. Зависит от значений силы и ловкости.

**Холодное оружие** — умение обращаться с холодным оружием: ножами, копьями и т.д. Зависит от значений силы и ловкости.

**Метание** — умение прицельно метать предметы. Применяется при использовании гранат, метательных ножей и т.д. Зависит от ловкости.



**Первая помощь** — умение оказывать первую помощь при легких ранениях. Зависит от восприятия и интеллекта.

**Доктор** — умение лечить тяжелые раны, залечивать переломы костей и другие травмы. Зависит от восприятия и интеллекта.

**Скрытность** — умение двигаться бесшумно. Зависит исключительно от ловкости.

**Взлом** — умение вскрывать замки и другие запирающие механизмы. Зависит от восприятия и ловкости.

**Кража** — умение обшаривать чужие карманы. Применяется не только для краж, но и, к примеру, для подбрасывания улик. Зависит от ловкости.

**Ловушки** — умение замечать и обезвреживать ловушки. Также применяется для того, чтобы устраивать ловушки и закладывать взрывчатку. Зависит от восприятия и ловкости.

**Наука** — вся совокупность научных знаний, в том числе в области химии и компьютерных наук. Сюда же относится понимание работы механизмов и машин, но не умение их ремонтировать или взламывать. Зависит исключительно от интеллекта.

**Ремонт** — умение чинить (и выводить из строя) машины и другие устройства, созданные человеческими руками. Зависит от интеллекта.

**Красноречие** — умение убеждать. Персонаж с развитым красноречием легко заставит других людей поступать так, как нужно вам. Зависит от привлекательности.

**Бартер** — искусство торговли и обмена. Персонаж с высоким уровнем этого навыка может покупать дешевле, а продавать дороже. Зависит от привлекательности.

**Азартные игры** — умение выигрывать в карты, кости и другие азартные игры. Зависит исключительно от удачи.

**Натуралист** — знание растений, животных и умение выживать вдали от цивилизации. Зависит от интеллекта и выносливости.

## Имя, возраст и пол

Чтобы дать персонажу имя, нажмите кнопку в левом верхнем углу экрана. В процессе игры поменять имя нельзя.

Выбранный пол в некоторой степени влияет на ваше взаимодействие с другими персонажами. Возраст же практически не имеет значения. С течением времени вы не станете слабее от старости.

## Прочие параметры

Если вы распределили все очки основных характеристик, черты характера, призовые навыки, указали имя, пол и возраст, можно начать игру. Для этого нажмите кнопку **ГОТОВО**.

Чтобы вернуться к экрану выбора персонажа, нажмите кнопку **ОТМЕНА**. Все изменения при этом будут утрачены.

Нажав кнопку **МЕНЮ**, можно проделать следующие действия:

**СОХРАНИТЬ** — сохранение персонажа в файл на жесткий диск. Для этого вам понадобится ввести имя и нажать ENTER. Полученный файл вы сможете передать приятелю или сохранить для истории. После начала игры характеристики героя изменить нельзя.

**ЗАГРУЗИТЬ** — загрузка ранее сохраненного файла персонажа (не сохраненную игру).

**В ФАЙЛ** — сохранение характеристик персонажа в текстовый файл. При желании вы сможете разместить эти сведения в Интернете или распечатать. Вам понадобится ввести имя файла и нажать ENTER, файл будет сохранен в папку с игрой.



**УДАЛИТЬ** – удаление текущего персонажа и создание нового. У вас запросят подтверждение этого действия.

**ГОТОВО** – возврат к экрану характеристик персонажа.

## Основной экран игры



Этот экран вы будете видеть на протяжении всей игры. На нем изображен ваш персонаж и участок мира вокруг него. Основную часть экрана занимает окно игры, внизу находится панель интерфейса.

В окне игры показаны персонажи и окружающий мир. Здесь вы выполняете большинство действий: двигаетесь, подбираете предметы, общаетесь с людьми, атакуете врага, открываете двери, осматриваете местность и так далее.

На панели интерфейса вы выполняете действия, связанные с вашим персонажем: открываете экран снаряжения, выбираете оружие и

режим атаки, вызываете экран характеристик, просматриваете журнал событий и многое другое.

В зависимости от того, какие действия в данный момент доступны, вид курсора на экране меняется.

## Виды курсоров

### Курсоры и значки действий

	Обзор/меню действий		Поворот
	Движение		Разговор
	Прицеливание		Использование/подбор
	Применение навыка		Осмотр
	Панель интерфейса		Применение предмета
	Прокрутка текста		Применение навыка
	Выбор предметов		Отталкивание
			Отмена

Вид курсора указывает на то, какие действия может совершить персонаж:

Курсор движения (появляется в окне игры)

Курсор обзора/меню действий (появляется в окне игры и на экране снаряжения)

Курсор-прицел (появляется в бою)

Курсор-рука (появляется на экране снаряжения)

Чтобы сменить курсор, щелкайте правой кнопкой мыши. В небоевой обстановке можно переключаться между курсором движения



и курсором обзора/меню действий. В бою к этим двум курсорам добавляется курсор-прицел.

При щелчке левой кнопкой мыши выполняется действие, зависящее от типа курсора.

Подробнее о действиях с курсором-прицелом рассказано в разделе «Бой», а о действиях с курсором-рукой – в разделе «Снаряжение».

### Курсор движения

Этот курсор в форме шестиугольника выбран по умолчанию. Персонажи в игре могут смотреть и двигаться в одном из шести направлений. Чтобы ваш персонаж проследовал в нужную точку, укажите цель и щелкните мышью. Если на данную позицию переместиться невозможно, в центре курсора появится символ **X**. Двигаться можно как шагом, так и бегом. Задать стандартный тип движения можно в меню настройки.

### Движение шагом

Чтобы пройти к цели, выберите курсор движения и щелкните мышью. Ваш персонаж выберет кратчайший доступный путь, но учтите: он не всегда является лучшим. Обходите стороной тикающие ящики с надписью «БОМБА»!

### Движение бегом

Щелчок мышью при нажатой клавише SHIFT заставит персонажа побежать к цели. Если в меню настройки включен параметр **Бег всегда**, персонаж будет передвигаться бегом при обычном щелчке мышью, а для перемещения шагом нужно будет удерживать клавишу SHIFT.

Движение персонажа можно прервать в любой момент, приказав двигаться в другую сторону.

### Что влияет на движение

Если у вашего персонажа сломана нога (см. раздел «Урон»), он не может бежать. Кроме того, в бою на передвижение тратятся очки действия – по одному на каждую шестиугольную клетку.

### Курсор обзора/меню действий

Этот курсор позволяет взаимодействовать с окружающим миром. Чтобы выбрать его, щелкайте правой кнопкой мыши до его появления.

Задержите курсор над объектом на короткое время. Рядом появится значок, показывающий действие по умолчанию. Чтобы выполнить его, щелкните мышью. Дождаться появления значка необязательно.

Чтобы выполнить другое действие, наведите курсор на объект, нажмите левую кнопку мыши и удерживайте ее. Рядом появятся значки доступных действий, один из них будет подсвечен.

Не отпуская левую кнопку, перемещайте мышью, чтобы выбрать действие. Чтобы выполнить его, отпустите кнопку. Внизу всегда находится значок отмены.

Если задержать курсор над объектом, его название появится в окне журнала на панели интерфейса. Чтобы подробнее узнать об объекте, выберите действие «Рассмотреть» (см. ниже).

### Значки действий

#### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ/ПОДБОР

Это действие позволяет подобрать маленький предмет (например камень) или использовать большой предмет (дверь). Подобранный предмет окажется среди прочего снаряжения персонажа, причем он станет первым в списке. Если применить это действие к труп, можно обшарить его карманы.

## ОСМОТР

Это действие позволяет подробнее узнать о предмете или человеке. Описание появляется в окне журнала. Часто оно содержит важные сведения о боезапасе, здоровье противника и т.д. Если открыт экран предметов, описание отображается в окне справа от персонажа.

В игре можно рассмотреть практически любой объект.

## ПРИМЕНЕНИЕ НАВЫКА

Это действие позволяет применить навык на предмете или человеке. В правой части экрана появится панель, на которой можно выбрать навык. К определенным объектам применимы не все навыки (вряд ли имеет смысл пробовать взлом замков на орущем бандите).

## ВЫБРАСЫВАНИЕ

Это действие позволяет избавиться от ненужного предмета. Используйте его, когда в рюкзаке стало тесно или если нужно освободить место для ценной находки. Брошенный предмет окажется у ваших ног. Будьте осторожны: выброшенные предметы со временем могут исчезнуть. Лишившись особо важного предмета, вы рискуете не закончить игру!

## ПОВОРОТ

Это действие разворачивает вашего персонажа на 60 градусов по часовой стрелке. На разворот не расходуются очки действия. При выполнении других действий ваш персонаж автоматически развернется в нужном направлении.

## РАЗГОВОР

Это действие позволяет заговорить с разумным существом (или хотя бы попытаться открыть рот). Также «заговорить» можно с некоторыми компьютерами. Если вашему собеседнику нечего сказать, его ответ появится у него над головой. Если же начнется полноценный разговор, на экране появится окно диалога. Подробнее об этом см. раздел «Разговор».

## ПРИМЕНЕНИЕ ПРЕДМЕТА

Это действие позволяет использовать предмет по отношению к живому существу или другому предмету. На экране появится

небольшое окно снаряжения. Если в нем отсутствует нужный предмет, используйте кнопки прокрутки. Разумеется, предмет должен соответствовать объекту приложения. Не стоит применять аптечку на двери или отмычки на собаке (если речь идет об обычной собаке)! Учтите, обмен предметами (бартер) осуществляется другим способом (в окне диалога).

## РАЗРЯДКА

Это действие позволяет разрядить оружие. Данный значок появляется на экране предметов, а также в окне сбора трофеев. Таким способом можно вытащить ценные патроны из неподъемного оружия или зарядить любимый автомат другим типом боеприпасов. Патроны становятся верхним предметом в списке.

## ОТТАЛКИВАНИЕ

Если кто-то преграждает вам путь, используйте это действие. Учтите: охранники на посту, скорее всего, вас не послушаются.

## ОТМЕНА

Если вы передумали использовать какое-либо действие, выберите этот значок. Он всегда находится внизу.

## Панель интерфейса



Эта панель находится в нижней части экрана. С ее помощью вы можете отдавать различные приказы и следить за действиями своего персонажа.

Если на основном экране находится курсор прицела или применения навыка, при перемещении курсора на панель интерфейса он превратится в обычную стрелку. Щелкнув мышью, вы отмените вооруженное нападение или использование навыка.



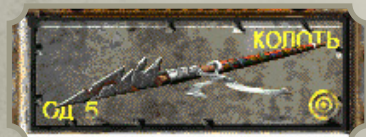




Чтобы узнать точное количество патронов в магазине, используйте действие «Рассмотреть».



**Запас здоровья** — это число соответствует текущему запасу здоровья. Его цвет дает примерное представление о состоянии персонажа:



БЕЛЫЙ — здоров

ЖЕЛТЫЙ — ранен

КРАСНЫЙ — при смерти

Если запас здоровья исчерпан, персонаж погибает и игра заканчивается. Для продолжения вам придется

загрузить сохраненную игру или начать ее сначала. Сохраняйтесь почаще, используя разные ячейки, чтобы не терять время на повторное прохождение. Восстановить здоровье можно с помощью медицинских навыков или специальных предметов.

**Класс брони** — это число показывает уровень вашей бронезащиты. Он зависит от характеристик персонажа, его черт и надетой брони. В бою его значение может как увеличиваться, так и уменьшаться. Если в конце хода у вас остались неиспользованные очки действия, они прибавляются к классу брони.

**Кнопка навыков** — нажатие этой кнопки открывает панель навыков (см. раздел «Навыки»).

**Кнопка карты** — если нажать кнопку с надписью КРТ, откроется окно с картой местности. Подробнее о карте см. раздел «Карты».

**Кнопка характеристик** — нажатие кнопки с надписью ХАР открывает экран характеристик персонажа. Вызывайте его всякий раз, когда ваш персонаж переходит на новый уровень опыта. Подробнее об этом экране см. раздел «Характеристики».

**Кнопка PIPBoY** — кнопка с надписью PIP включает карманный компьютер модели RobCo PIPBoY 2000. В нем хранится информация обо всех ваших путешествиях. Подробнее об этом великолепном устройстве можно узнать в разделе «Священный артефакт».

**Конец хода/боя** — эти две кнопки появляются в правом нижнем углу экрана во время боя. Нажав верхнюю из них, вы закончите свой ход, после чего будет ходить следующий персонаж. **Конец боя** — попытка прекратить все враждебные действия. Учтите, она не сработает, если поблизости есть враждебно настроенные существа. Зеленые огоньки вокруг боевых кнопок означают, что сейчас ваш ход, красные — что кто-то получил шанс сделать вам больно.



## Панель навыков

Некоторые навыки применяются автоматически. Например, при ведении огня вступает в силу навык обращения с соответствующим оружием. Для применения других навыков требуется отдать соответствующую команду с помощью панели навыков.

Чтобы открыть эту панель, нажмите красную кнопку в правой части панели интерфейса или, щелкнув объект, выберите значок «Применение навыка» (см. выше).

На панели присутствуют кнопки восьми навыков. Рядом с каждой из них показан текущий уровень навыка. По нему вы можете судить о своих шансах на успех. Учтите: в некоторых случаях эта вероятность рассчитывается по сложной формуле, поэтому даже уровень в 100% не гарантирует успех.

### ЗАМЕТКИ

Для быстрого доступа к навыкам нажимайте клавиши 1-8. Это экономит время, особенно при выполнении повторяющихся действий.

Чтобы применить навык, нажмите соответствующую кнопку, а затем щелчком мыши укажите цель. Если вы вызвали панель навыков,



щелкнув объект, указывать его повторно уже не придется. Если вы передумали применять навык, щелкните правой кнопкой мыши или переместите курсор на панель интерфейса.

Для использования навыка **Скрытность** указывать цель не нужно, он работает как переключатель с двумя положениями. Когда вы крадетесь, над панелью интерфейса появляется соответствующий индикатор.

## Снаряжение

На экране снаряжения показаны предметы, имеющиеся у вас в распоряжении. Ими можно экипировать персонажа. Помните: каждый предмет имеет свой вес. Грузоподъемность вашего героя ограничена, ее величина показана на экране характеристик. Чтобы узнать, сколько весит предмет, «рассмотрите» его.

### Курсоры на экране снаряжения

На этом экране могут присутствовать курсоры двух видов: в форме руки и в форме стрелки. Переключение между ними осуществляется правой кнопкой мыши.

Курсор в форме руки позволяет перемещать предметы. Для этого наведите курсор на предмет, нажмите левую кнопку мыши и, не отпуская ее, переместите курсор. Чтобы положить предмет в новое место, отпустите кнопку. Если вы перемещаете несколько однотипных предметов, появится специальное окно, в котором нужно будет ввести их количество.

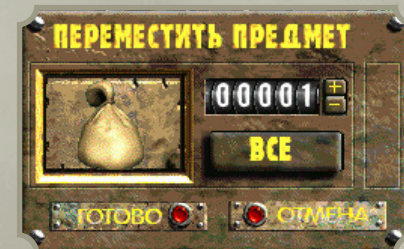
Однотипные предметы в снаряжении «складываются» вместе. Для них отображается только одна картинка, рядом с которой указано число предметов — это занимает меньше места на экране. Для однотипных боеприпасов число соответствует общему количеству патронов во всех магазинах. Перемещение боеприпасов происходит обоями, а не отдельными патронами. Одинаковые единицы огнестрельного оружия складываются, если у них в магазинах одно и то же число патронов, причем типы этих патронов



должны совпадать. Поэтому, как правило, вместе складывается только разряженное оружие.

### Перемещение и выбрасывание однотипных предметов

На рисунке показано окно перемещения предметов. Чтобы изменить число на счетчике, щелкайте кнопки + и -. Его также можно ввести с клавиатуры — используйте эту возможность, когда предметов много. Число предметов, перемещаемых за один прием, не может превышать 99999.



Чтобы переместить все предметы, нажмите кнопку ВСЕ. Если количество вас устраивает, нажмите кнопку ГОТОВО. Если вы передумали перемещать предметы, нажмите кнопку ОТМЕНА.

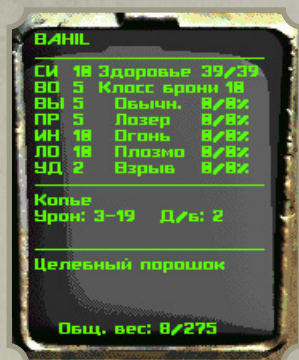
Это же окно появляется при выбрасывании однотипных предметов.

## Экран снаряжения

Этот экран состоит из пяти частей:

**Окно предметов** — здесь показано все, что несет с собой ваш персонаж. Новые предметы появляются в верхней части окна. Предметы можно использовать прямо из этого окна, но только в отношении вашего персонажа. Если «рассмотреть» предмет, справа появится его подробное описание. Для прокрутки в этом окне нажимайте **Home**, **End**, **PgUp** и **PgDn**.

Прокручивать список можно также кнопками со стрелками. Стрелка белого цвета означает, что вы дошли до конца списка.



### ЗАМЕТКИ

Для переключения вида курсора нужно щелкнуть правой кнопкой мыши. Выбрасывать, рассматривать и использовать предметы можно только с помощью курсора в виде стрелки.

**Портрет персонажа** — изображение меняется в зависимости от надетой брони и оружия в руках героя.

**Окно описания** — по умолчанию здесь показано состояние вашего персонажа. Вверху окна приведено имя, а под ним — ряд цифр и аббревиатур:

**СИ, ВО, ВЫ, ПР, ИН, ЛО, УД** — текущие характеристики персонажа с учетом всех модификаторов — радиации, химических препаратов и т.п.

**Здоровье** — текущее здоровье/максимальный запас здоровья. Если первое число равно 0, персонаж погибает, и игра заканчивается.

**Класс брони** — здесь указаны текущий класс брони, сопротивляемость урону и предел урона. Последние две величины указаны через дробь. Они различаются в зависимости от типа повреждений:

**Обычное** — урон от пуль, ножей и другого холодного или огнестрельного оружия.

**Лазер** — урон от лазерного оружия. Хорошо отражающая броня принимает на себя больше урона.

**Огонь** — урон от огнеметов.

**Плазма** — урон от плазменного оружия. Оружие такого типа использует материю, нагретую до сверхвысоких температур. Очень мощная штука!

**Взрыв** — взрывы всех видов. Контузии и повреждения от взрывной волны.

Класс брони учитывается, когда вас атакуют другие существа. Чем он выше, тем меньше шанс попадания в вас. Сопrotивляемость урону и предел урона снижают получаемый вами урон.

В нижней части окна содержится информация о двух активных предметах. Для оружия здесь показаны урон, дальность, боезапас (текущий/максимальный) и тип боеприпасов.

**Общий вес** — два числа в самом низу экрана показывают текущий вес снаряжения и максимальную грузоподъемность персонажа. Если текущий вес случайно превысил максимальный, персонаж не может перемещаться бегом.

**Броня** — в эту ячейку можно поместить только броню. Чтобы сделать это, «перетащите» ее сюда курсором в форме руки. Прежняя броня (если она была) автоматически перейдет к остальным предметам.

**Активные предметы** — в этих двух ячейках могут находиться различные предметы, в том числе оружие. Такие предметы можно использовать прямо с панели интерфейса, не вызывая экран снаряжения. Если активные предметы не выбраны, первая ячейка служит для ударов голыми руками, вторая — для ударов ногами.

Чтобы продолжить игру, нажмите кнопку ГОТОВО. При открытом экране снаряжения время в игре приостанавливается.



## Перезарядка оружия

Чтобы перезарядить оружие, перетащите на его изображение боеприпасы нужного калибра. Оружие нельзя заряжать патронами разного типа, даже если их калибр совпадает.

Чтобы разрядить оружие, используйте действие «Разрядить». Патроны будут добавлены к прочим предметам. Оружие также можно разряжать на экране сбора трофеев. Иногда лучше взять с собой горстку патронов, чем крупный, тяжелый ствол!

## Экран характеристик

Здесь собрана исчерпывающая информация о вашем персонаже: его характеристики, черты, способности, навыки, карма и т.д. Чтобы подробнее узнать об этих параметрах, обратитесь к разделу «Персонаж».



Чтобы открыть экран характеристик, нажмите кнопку ХАР на панели интерфейса. Если ваш персонаж достиг нового уровня опытности, вы можете открыть этот экран, щелкнув надпись УРОВЕНЬ.

Экран характеристик несколько отличается от экрана создания персонажа. Здесь вы не можете произвольным образом менять характеристики, а вместо окна черт в левом нижнем углу экрана находится панель с тремя вкладками: способности, карма и убитые существа.

Чтобы подробнее узнать о любом навыке или характеристике, щелкните соответствующую строку. Описание появится в правом нижнем углу экрана.

## Основная информация и характеристики

В верхней части экрана показаны ваше имя, возраст и пол. Под этими данными находятся ваши основные характеристики.

Еще ниже находится очень важный небольшой блок. Посматривайте сюда время от времени – если до нового уровня осталось всего 10-20 очков, имеет смысл поскорее пустить в расход какую-нибудь крысу!

**Уровень** – текущий уровень опыта. Чем он выше, тем сильнее ваш персонаж.

**Опыт** – число очков опыта. Ваш персонаж получает опыт, когда успешно применяет навыки, выполняет задания или отправляет врагов в мир иной. Чем выше уровень персонажа, тем больше опыта требуется для достижения нового уровня.

**Следующий уровень** – количество очков опыта, по достижении которого персонаж перейдет на следующий уровень.

## Сведения о здоровье

Под табличкой с возрастом находится панель сведений о здоровье. Через дробь приведены величины текущего и максимального запаса здоровья. Старайтесь, чтобы первое число было как можно

больше, иначе вашему персонажу угрожает смерть! Будьте начеку, держите наготове лечебные средства и как можно чаще используйте свои навыки лечения.

Ниже на этой же панели показано, нанесены ли персонажу особые повреждения. В идеале все эти надписи должны быть неяркими. Если же какая-то из них подсвечена, это означает крупную неприятность и, возможно, угрозу для жизни.

**Отравление** — эта надпись означает, что вас отравили или вы чем-то отравились (гремучей змеей, гигантским скорпионом или простым шашлыком из игуаны, протухшим от долгого лежания на солнце). Это опасно, но не всегда смертельно. Яд действует постепенно: чем сильнее отравление, тем дольше страдает персонаж. К счастью, когда яд выводится из организма, вы получаете все меньше и меньше урона.

**Лучевая болезнь** — после ядерной войны не найдется никого, кто бы не схватил «дозу». Да что там говорить: любой, кто живет на поверхности, подвергается облучению! На момент начала игры ваш персонаж не знаком с радиацией. Хотя вы наверняка побываете в местах, которые неприятно «светятся», чаще вас будут награждать дозой враждебные существа, страдающие от лучевой болезни. Чем больше накопленная доза радиации, тем более разрушительный эффект она оказывает. Урон от радиации проявляется далеко не сразу, так что следите за этим параметром. Точно определить полученную дозу можно с помощью счетчика Гейгера. Некоторые врачи умеют лечить лучевую болезнь. Кроме того, существуют лекарства для предупреждения и лечения данного заболевания.

Ниже приведены особые, крайне пагубные виды повреждений. Их

### ЗАМЕТКИ

*Если в журнале появляются сообщения о том, что на вас действует радиация, сохранитесь в новую ячейку, пока не поймете, что с вами происходит. Радиация может навсегда снизить ваши характеристики, причинить вред здоровью и даже убить — все зависит от полученной дозы. Помните: эффект даже от самой огромной дозы радиации проявляется не сразу. Сохраняйтесь чаще и используйте разные ячейки для записей!*

можно устранить только с помощью навыка **Доктор**, первая помощь здесь бесполезна. Как правило, такой урон причиняют критические удары.

**Повреждение глаз** — сильные удары по голове или в глаза могут серьезно повредить зрение. В этом состоянии у персонажа резко снижается уровень восприятия. Это ухудшает наблюдательность и точность стрельбы.

**Сломана правая/левая рука** — если ваш персонаж ранен в руку, он не может использовать двуручное оружие. Если пострадали обе руки, персонаж пребывает в состоянии болевого шока и вообще не может пользоваться оружием.

**Сломана правая/левая нога** — критическое попадание в ногу приводит к тому, что на передвижение уходит больше очков действия (ОД). Если повреждены обе ноги, затраты ОД на передвижение еще более возрастают. Со сломанной ногой персонаж не может бежать, а с двумя сломанными ногами он еле-еле движется. Скорость передвижения вне боя остается неизменной, но это сделано лишь для того, чтобы защитить персонажа от грабителей и других враждебных существ. Бегом к врачу! Ах да, бежать-то вы не можете... Тогда ползите, и как можно скорее!

### Панель навыков

Эта панель находится в правом верхнем углу экрана. Здесь перечислены все навыки персонажа, а ниже показано количество нераспределенных очков навыков. Эти очки можно тратить сразу, а можно приберечь в расчете на то, что навыки удастся повысить другими способами. Это не лишено смысла — ведь чем выше уровень навыка, тем дороже его совершенствование. Только помните, что каждое очко навыка, отложенное на будущее, могло бы уже сейчас приносить вам результаты!

Чтобы вложить очки в навык, щелкните соответствующую строку, а затем нажимайте кнопки + и -. Нельзя сделать уровень навыка ниже, чем он был в момент открытия окна характеристик.

Подробнее об опыте, уровнях и навыках см. раздел «Персонаж».



## Способности, карма и убитые существа

В правом нижнем углу экрана находится панель с тремя вкладками. Чтобы выбрать вкладку, щелкните ее название.

**Способности** – персонаж получает особые способности каждые несколько уровней (как правило, каждые три уровня). Персонажи с чертой **Тренированный** получают их раз в четыре уровня. Каждой способности соответствует отдельная запись. Некоторые способности имеют несколько уровней развития. Чтобы подробнее узнать о способности, щелкните ее название.

Если список не умещается на экране, прокручивайте его кнопками-стрелками.

В нижней части списка перечислены черты персонажа.

**Карма** – в игре вы часто оказываетесь в ситуации морального выбора. Последствия этого выбора отображаются на данной вкладке. Здесь показаны (сверху вниз): общий уровень кармы, репутация в отдельных городах и специальная репутация.

Положительная карма означает, что вы чаще совершаете добрые поступки, отрицательная – что вы причиняете зло другим людям. Учитывается каждое ваше решение, независимо от того, видел это кто-нибудь или нет. Нулевая карма означает, что ничего существенного в жизни вы еще не сделали и кто вы, пока неясно.

Репутация в отдельных городах меняется, когда вы совершаете добрые или злые поступки при свидетелях. Кроме того, слухи о вас могут дойти через жителей соседних городов или путешественников. Можно иметь высокую репутацию при низкой карме (если вы ведете себя как подонок, но вас еще плохо знают), и наоборот – низкую репутацию при высокой карме (вы делаете добрые дела, но никто этого не замечает). Специальную репутацию нужно заслужить какими-то особо выдающимися достижениями, хорошими или плохими. Она также влияет на мнение о вас и может давать вам дополнительные преимущества или недостатки.

**Убито** – на этой вкладке указано, сколько существ вы убили. Список упорядочен по типам существ. С помощью этих сведений вы можете похвастаться своими достижениями, больше никакой пользы они не несут.

## Окно описания

Это окно находится в правом нижнем углу экрана. В нем появляется информация о выбранных параметрах: характеристиках, навыках, карме и т.д. Описания сопровождаются симпатичными шаржами. «Симпатичными» – это еще слабо сказано!

## Прочее

В нижней части экрана находятся следующие кнопки:

**Печать** – сохранение текущих характеристик в текстовый файл. Этот файл впоследствии можно распечатать или опубликовать в Интернете. Вам понадобится ввести имя файла и нажать клавишу ENTER.

**Отмена** – продолжение игры без сохранения изменений. Если вы случайно приобрели ненужную способность, нажмите эту кнопку, и все вернется к прежнему состоянию!

**Готово** – сохранение изменений и продолжение игры.

## Священный артефакт

Карманный компьютер RobCo PIPBoy 2000 пользуется огромным спросом, так как найти работающий экземпляр сейчас очень трудно. Ваш персонаж получит его, выполнив одно из первых заданий.

Компьютер автоматически регистрирует новую информацию, словно ваш личный секретарь. В нем есть часы и календарь.

Чтобы вызвать экран PIPBoy, нажмите кнопку **PIP** на панели интерфейса или клавишу **P**. Кнопки в левой части экрана позволяют выбрать основную функцию, дальнейшее управление происходит непосредственно на экранчике компьютера.



## Функции компьютера

Ниже описаны функции карманного компьютера.

### Часы и календарь

В левом верхнем углу экрана показана текущая дата и время. Время представлено так, как принято у военных, т.е. по 24-часовому стандарту: от 0000 до 1159 – утро, от 1200 до 2359 – вечер.

Между датой и временем находится кнопка таймера. Чтобы ускорить течение времени, нажмите ее и выберите временной промежуток, в течение которого ваш персонаж будет отдыхать или спать. При этом его здоровье будет восстанавливаться. Кроме того, отдых – прекрасный способ убить время до заката или рассвета.

Возможные значения таймера:

- 10 минут
- 30 минут
- 1 час
- 2 часа
- 3 часа
- 4 часа
- 5 часов
- 6 часов
- До утра (08:00)
- До полудня (12:00)
- До вечера (18:00)
- До полуночи (00:00)
- До выздоровления

Значения от 10 минут до 6 часов помогают дождаться определенного момента, чтобы выполнить какое-либо действие. Некоторые события происходят только ночью или только днем. Например, некоторые магазины открыты только в дневные часы.

Таймеры типа «до» срабатывают при выполнении заданного условия. Если у вас кончились лекарства, а свободного времени много, выберите вариант **До выздоровления**. На этом экране вы можете следить за состоянием здоровья.

Во время сна время течет быстрее. Чтобы проснуться до установленного срока и отключить таймер, нажмите клавишу ESC.

### Статус

Когда ваш персонаж получает очередное задание, оно заносится в категорию **Статус**. Нажав эту кнопку, вы сможете просмотреть список заданий (выполненные задания перечеркнуты, текущие – нет). Чтобы подробнее узнать о задании, щелкните соответствующую строку.



Также здесь показаны файлы, скопированные с голографических дисков — распространенных носителей информации. Чтобы просмотреть файл, выберите нужную запись. Для прокрутки нажимайте текстовые кнопки ДАЛЕЕ и НАЗАД. Чтобы скопировать содержимое диска в PIPBoу, щелкните диск на экране снаряжения, а затем выберите действие «Использовать».

## Карты

PIPBoу автоматически генерирует карту любой местности, где находится ваш персонаж. Чтобы вызвать на экран список посещенных мест, нажмите кнопку **Карты**. После этого выберите город или поселок, а затем укажите конкретную карту.

## Архивы

Все видеоролики сохраняются в памяти компьютера. Выбрав ролик, вы можете просмотреть его снова.

## Закреть

Чтобы продолжить игру, нажмите эту кнопку.

## Карты

В окне игры виден только маленький фрагмент окружающего мира. Три других типа карт позволяют осмотреть местность в другом масштабе. Перечислим их от самого мелкого масштаба к самому крупному:

- Карта мира
- Карта районов поселения
- Окно игры
- Карта местности

### ЗАМЕТКИ

*Чтобы бежать с поля боя, пройдите на сетку выхода. Она выделена зеленым или коричневым цветом.*

## Карта мира

Эта карта появляется, когда персонаж покидает город с помощью сетки выхода. Пример такой сетки приведен на картинке.



На карте мира показана местность в самом мелком масштабе, а также известные вам поселения. Она отображается во время путешествий.

Обратите внимание: сетки выхода бывают двух типов. Зеленая служит для перехода из одной части поселения в другую, а коричневая выводит на карту мира. Через сетку выхода можно бежать из негостеприимного места, но не рассчитывайте на теплый прием по возвращении!

Экран карты мира состоит из нескольких частей:

**Карта** — окно с собственно картой местности. Неисследованные области затемнены. Области, примыкающие к тем, что вы посетили, слегка подсвечены — это означает, что ваш персонаж видел область, но еще не прошел через нее. Зелеными кругами отмечены поселения, в которые можно зайти. Большие зеленые круги обозначают крупные города, для которых есть свои карты (см. ниже).

**Индикатор времени суток** — на этом индикаторе показана дата и время. Обстановка во многих поселениях меняется в зависимости от того, днем или ночью вы туда прибудете.



**Список мест** — в правой части экрана перечислены поселения, местонахождение которых вам известно. Чтобы отправиться куда-либо, нажмите соответствующую кнопку. При необходимости список можно прокручивать с помощью кнопок со стрелками.

**Кнопка ГОРОД/МИР** — эта кнопка служит для переключения между картой города и картой мира.

## Путешествия

Чтобы отправиться в путь, щелкните мышью в пункте назначения. Персонаж немедленно отправится туда. Переход может занять несколько дней или даже недель игрового времени. По пути вам откроются затемненные области.

Задать пункт назначения также можно, выбрав его название из списка.

Когда вы достигнете цели, в пункте назначения появится зеленый треугольник. Щелкните его, чтобы войти в поселение. Если вы хотите продолжить путешествие, щелкните в новом пункте назначения.

Пустыня — не самое дружелюбное место. Особенности рельефа и случайные встречи будут замедлять вас и осложнять вам жизнь.

### Рельеф

Некоторые виды рельефа представляют для путешественника особую трудность. Всего имеется четыре основных типа рельефа:

**Горы** — самые трудные препятствия. На их преодоление уходит много времени.

**Пустыня** — жаркие и безводные районы, однако скорость движения они не уменьшают.

**Города** — легко преодолеваемые районы. Даже если город лежит в руинах, по нему идти легче всего.

**Побережье** — пустынные прибрежные районы. Скорость движения средняя.

### Случайные встречи

В своих странствиях вы не раз столкнетесь с другими путешественниками и опасными существами. Эти встречи называются случайными, так как заранее неизвестно, кто и когда вам встретится. На некоторых участках карты вероятность определенных встреч выше, чем на других. Те, кого вы повстречали, могут немедленно напасть на вас.

В зависимости от уровня навыка **Натуралист**, некоторых способностей и наличия сенсора движения вы можете обнаружить врагов до того, как они увидят вас. В этом случае вам предложат пройти мимо или вступить в контакт.



## Карта районов поселения

Если вы, находясь в городе, вызвали карту мира, при нажатии кнопки ГОРОД/МИР появится карта районов. С ее помощью можно быстро перейти из одного района города в другой, щелкнув кнопку в виде зеленого треугольника. Если навести курсор на эту кнопку, рядом появится название района.

## Карта местности

Карта местности генерируется автоматически для каждого поселения. Это карта крупного масштаба — на ней видны улицы, дома и другие сооружения. С помощью карманного компьютера можно открыть карту любого известного вам города.



Чтобы вызвать карту местности, нажмите кнопку КРТ на панели интерфейса или клавишу TAB. На карте будет показан только текущий уровень (этаж). Чтобы перейти к карте другого уровня (если она доступна), откройте экран карманного компьютера.

Ваше текущее местоположение помечено красной точкой, а сетки выхода обозначены оранжевыми пунктирными линиями.

Если в качестве активного предмета выбран сенсор движения, можно нажать кнопку СКАНЕР. На карте появятся позиции других существ. Сканировать можно только местность, на которой вы находитесь.

Переключатель в правой части окна в некоторых случаях облегчает чтение карты.

Чтобы закрыть экран карты и продолжить игру, нажмите кнопку ОТМЕНА.

## Другие персонажи

Значительную часть времени игры вы будете общаться с другими персонажами. Варианты взаимодействия могут быть самыми разными — от вежливой беседы до автоматной очереди.

Особая категория персонажей — ваши спутники, то есть те, кто согласился путешествовать с вами.

## Разговор

В большинстве случаев общение с другими персонажами сводится к разговору. Так вы получаете новые задания и важную информацию.

Чтобы заговорить с человеком, щелкните его фигуру и выберите значок разговора. Это стандартное действие, поэтому, как правило, для беседы с кем-либо достаточно просто щелкнуть мышью. Некоторые персонажи заговаривают первыми, когда вы приближаетесь к ним.

Персонажи могут как произносить отдельные реплики, так и вступать в полноценный диалог.

## Отдельные реплики

Если персонаж не слишком разговорчив, при обращении к нему на экране появятся строки его реплик. Как правило, они не несут особой смысловой нагрузки, хотя иногда содержат подсказки или приказы.

Тем же способом противники угрожают вам в бою. Отключить эти сообщения можно в меню настройки. Ваш персонаж никогда не произносит угроз — чтобы напугать кого-либо, достаточно и ваших собственных воплей досады!

### ЗАМЕТКИ

*Отсутствие головы еще не означает, что кто-то не годится в собеседники. И наоборот: если голова есть, не факт, что разговор удастся!*





## Диалоги

Если персонаж заинтересован в общении с вами, при обращении к нему открывается специальный экран диалога. На нем вы можете задать собеседнику различные вопросы, начать бартер или вернуться к началу разговора.

Особо важных персонажей можно рассмотреть вблизи. Следите за выражением лица собеседника — это многое скажет о его подлинном отношении к вам.

Текст диалога появляется в центре экрана. Если реплика не помещается в окне, она выводится в несколько приемов. Щелкая мышью строчки, можно прокручивать текст вверх или вниз.

Ниже находятся строки ваших реплик. Одну из них вы должны выбрать в качестве ответа. То, какие реплики здесь появляются, сильно зависит от основных характеристик персонажа (в первую очередь интеллекта), некоторых навыков, кармы и т.д. Также на выбор вариантов ответа влияют совершенные вами действия, в том числе разговоры с другими персонажами.

Если среди вариантов ответа осталась только надпись [ГОТОВО], темы для разговора исчерпаны.

На одни и те же реплики персонажи могут реагировать по-разному. Услышав глупость или оскорбление, одни разворачиваются и уходят, а другие бросаются в драку. Персонажи с высоким интеллектом могут легко менять стиль общения — от нечленораздельного рычания до гневных филиппик. Персонажу с интеллектом 3 и ниже будет крайне трудно объясниться с другими.

Чтобы выбрать реплику, щелкните мышью соответствующую строку. Когда собеседник ответит вам, появятся новые варианты. Задавайте вопросы, пока не узнаете все, что вам нужно. Главное — не разозлите собеседника, иначе он бросится на вас с кулаками!

## ЗАМЕТКИ

*Чем выше интеллект героя, тем больше вариантов ответа будет у вас в диалогах. Учитывайте это при выборе или создании персонажа.*





То, как другой персонаж реагирует на ваши реплики, зависит от ваших навыков — в основном красноречия. В совершенстве владея этим навыком, вы можете лгать без страха быть пойманным.

Чтобы посмотреть начало разговора, нажмите кнопку ОБЗОР. Если текст не умещается на экране, прокрутите его с помощью кнопок со стрелками. Для продолжения беседы нажмите кнопку ГОТОВО. Тексты разговоров не сохраняются, так что вернуться к этому экрану по окончании беседы не удастся.

Единственный способ завершить диалог — это довести его до конца. Заговорив с кем-либо, вы обязаны поддерживать беседу.

## Бартер

Бартер — это обмен одних товаров на другие. В отсутствие централизованной денежной системы населению приходится практиковать меню вместо продажи.



Чтобы заняться обменом, нажмите кнопку БАРТЕР в окне диалога. Если ваш собеседник хочет торговать с вами (а, как правило, это так), в нижней части экрана появится окно бартера.

Если вы передумали заключать сделку, нажмите кнопку РАЗГОВОР, и вы сможете продолжить диалог.

Чтобы сделка состоялась, вы должны предложить персонажу товары стоимостью не меньше, чем он запрашивает. Навык **Бартер** помогает продать предметы дороже, а купить — дешевле.

В левой части экрана показано ваше имущество, в правой — товары, которые предлагает собеседник. Между этими двумя списками находится стол, на котором, собственно, и происходит обмен. Внизу указаны суммы за предметы, выставленные на продажу вами и вашим собеседником.

### ЗАМЕТКИ

*Обмен предметами с постоянными спутниками происходит свободно. Подробнее об этом см. раздел «Ваши спутники».*



## Торговля

Перетащите ненужные вам предметы на свою сторону стола (слева). Затем выберите предметы, которые вы хотите приобрести, и перетащите их на другую сторону. Перекладывать предметы сразу на чужую сторону стола или в чужое имущество нельзя.

Если вы перемещаете одинаковые предметы (например обойму патронов или несколько стимуляторов), понадобится ввести их количество. Помните: его можно задать не только кнопками + и -, но и клавишами с цифрами. Эта возможность особенно полезна при переносе наличности.

Чтобы заключить сделку, нажмите кнопку ПРЕДЛОЖИТЬ. Новые предметы появятся в верхней части списка.

Если другой персонаж не согласен на сделку, выложите на свою сторону стола дополнительные предметы или уберите что-либо с его стороны. Не забывайте, стоимость предметов показана в нижней части стола.

## Цены

На цену, которую собеседник требует за свои товары и которую он готов уплатить за ваше добро, влияют несколько факторов:

- Ваш навык бартера (основной фактор). Чем он выше, тем больше вы получите за свои предметы.
- Навык бартера собеседника. Некоторые персонажи умеют набивать цены (например лавочники).
- Ваша репутация. Чем она выше, тем большую скидку вам предоставят.
- Личное отношение к вам. Если вы кому-то нравитесь, персонаж с большей вероятностью пойдет вам навстречу и уступит.

Если вы предложите особенно невыгодные условия мены, это может обозлить персонажа, и его мнение о вас ухудшится.

### ЗАМЕТКИ

*Торговля осуществляется не только путем мены – некоторые города снова начали выпускать деньги! Они мало весят и практически не занимают места в рюкзаке. При первой же возможности обращайтесь ненужное добро в наличные.*

## Ваши спутники

Некоторых персонажей можно уговорить путешествовать с вами. Для этого вам, возможно, понадобится выполнить задание, заплатить некоторую сумму или убедить их иным способом. Таких персонажей будет немного.

Наличие спутников дает массу преимуществ. Они сражаются за вас в бою, помогают своим опытом и навыками, несут снаряжение. Кроме того, они служат для противника еще одной мишенью, а значит, лично для вас бой будет немного безопаснее.

Однако ваш контроль над спутниками ограничен. В бою управлять ими нельзя. Вы отдаете приказы до начала сражения, а затем они сами принимают решения.

Поговорив со своим спутником, вы можете обменяться с ним снаряжением, а также выбрать для него тактику поведения в бою.

## Снаряжение

Чтобы обменяться снаряжением со своим спутником, заговорите с ним, а затем нажмите кнопку **Торговать**.

Обратите внимание: цифры в нижней части торгового стола теперь показывают не стоимость предметов, а их суммарный вес.

Обмен происходит свободно, без какой-либо платы. Ваш персонаж является главным, поэтому вы решаете, кто что несет.

Для обмена предметами служит «стол» в центре экрана. Перетащив на него нужные предметы, нажмите кнопку ОБМЕН. Для отмены нажмите кнопку ГОВОРИТЬ.

### ЗАМЕТКИ

*Следите за тем, чтобы у ваших союзников не кончились стимуляторы, патроны и другие предметы, которые со временем расходуются.*





## Управление

Чтобы проинструктировать своего спутника относительно действий в бою, обратитесь к нему, а затем нажмите кнопку ПОВЕДЕНИЕ. На экране появится панель со сведениями о персонаже. Учтите: во время боя общаться с союзниками нельзя!

В нижней части панели приведены следующие данные:

**Здоровье** — текущий и максимальный запас здоровья персонажа.

**Навык** — наиболее развитый навык персонажа.

**Несет** — текущий/максимальный вес груза.

**Повреждения в рукопашной** — текущее значение урона в рукопашном бою.

**ОД** — число очков действия у персонажа.

С помощью следующих кнопок можно снарядить персонажа и дать ему ряд инструкций.



**Лучшее оружие** — если нажать эту кнопку, персонаж возьмет в руки лучшее оружие из своего снаряжения. Выбор зависит от личных предпочтений персонажа (их можно задать в меню настройки поведения, см. ниже). В отличие от вас, другие персонажи могут использовать не все типы оружия.

**Лучшая броня** — если нажать эту кнопку, персонаж наденет лучшую броню из своего снаряжения. В отличие от вас, внешний вид других персонажей не зависит от надетой брони. Поверьте, они носят свои обновки, просто вы этого не видите! Класс брони, предел урона и сопротивляемость урону учитываются для других персонажей так же, как и для вас.

**Поведение** — нажмите эту кнопку, чтобы указать, как персонаж должен вести себя в бою. Учтите: ему могут быть доступны не все модели поведения. К примеру, вариант **Трус** недоступен для любителя лезть под пули. Для этого параметра возможны следующие значения:

- Берсерк
- Агрессивное
- Защитное
- Трус
- Задать

Названия первых четырех моделей поведения говорят сами за себя. Пятая позволяет составить новую модель поведения из следующих параметров:

**Очередь** — в каких ситуациях персонаж будет стрелять очередями. В остальных случаях он будет совершать одиночные выстрелы. Возможные варианты:

- Всегда!
- Иногда. Не волнуйся, что заденешь меня
- Ни в коем случае не задень меня
- Будь осторожнее, чтобы не задеть меня
- Ни при каких условиях не попади в меня

**Бегство** — момент, когда персонаж попытается бежать с поля боя (это зависит от оставшегося у него запаса здоровья). Возможные варианты:

- Жалкий трус
- У тебя болит палец
- У тебя легкое кровотечение
- Ты плохо себя чувствуешь
- Тебе нужен жгут
- Никогда!

**Оружие** — какой вид оружия должен использовать персонаж. Значения **Холодное**, **Стрелковое** или **Без оружия** запрещают персонажу сражаться иным оружием, помимо заданного. Возможные варианты:

- Нет
- Холодное
- Холодное, затем стрелковое

- Стрелковое, затем холодное
- Стрелковое
- Без оружия

**Дистанция** — свобода перемещения персонажа в бою. В зависимости от выбранного оружия, некоторые варианты могут быть недоступны или срабатывать неправильно. Возможные варианты:

- Оставаться рядом со мной
- Вперед!
- Снайперский огонь по врагу
- Самостоятельно
- Оставайся на месте

**Атаковать** — предпочтительная цель для атаки. Возможные варианты:

- Того, кто атакует меня
- Самого сильного
- Самого слабого
- Кого хочешь
- Кто ближе всех

**Использовать химию** — возможность использовать препараты. Вторым и третьим варианты разрешают принимать только стимуляторы, четвертый и пятый — любые медикаменты. Если вы не хотите, чтобы персонаж использовал какие-либо препараты, просто не давайте их ему. Возможные варианты:

- Я не употребляю наркотики
- Стимуляторы при легких ранениях
- Стимуляторы при тяжелых ранениях
- Любые медикаменты время от времени
- Любые медикаменты в любое время



## Меню паузы

Чтобы вызвать это меню, нажмите на панели интерфейса серую кнопку с кружком или клавишу ESC. Пункт **Выйти** означает возврат в главное меню без сохранения, пункт **Готово** — продолжение игры. Описания трех других пунктов приведены ниже.

## Сохранить

Чтобы открыть меню сохранения, нажмите эту кнопку. Сохраняйтесь почаще, особенно в опасных местах.

В игре предусмотрено десять ячеек для сохраненных игр. Если все они заполнены, при следующем сохранении одну из них придется перезаписать. Рекомендуем перезаписывать наиболее старые игры.

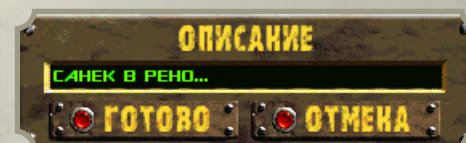


Щелкнув мышью название записи, вы увидите место, где была сохранена игра, дату и время сохранения.

Чтобы сохранить игру, дважды щелкните название ячейки или выберите ячейку, а затем нажмите кнопку ГОТОВО. При желании введите краткое описание игровой ситуации, а затем нажмите клавишу ENTER или кнопку ГОТОВО. Если вы передумали, нажмите кнопку ОТМЕНА.

## ЗАМЕТКИ

*Есть разные мнения относительно сохранения в играх. Некоторые считают, что сохраняться надо как можно реже, чтобы придать игре остроту и дополнительный интерес. С другой стороны, частое сохранение позволяет переиграть любое действие и раскрыть возможности игры более полно. Какой путь выберете вы? Решайте сами.*





## Загрузить



Меню загрузки можно вызвать как из меню паузы, так и из главного меню. Загрузка игр и просмотр сведений происходит аналогично предыдущему меню.

## Настройки

Это меню позволяет настроить различные параметры игры. Ниже перечислены названия параметров, в квадратных скобках приведены возможные значения. Стандартное значение подчеркнuto.

**Сложность игры [Легко, Нормально, Сложно]**

На самом низком уровне факторы, снижающие шанс успеха при взаимодействии с другими персонажами, действуют в два раза

слабее, а к вероятности успеха при любом действии прибавляется 20%. На повышенном уровне сложности шанс неуспеха при взаимодействии с другим персонажем увеличивается на 25%, а все небоевые навыки изначально снижены на 10%.

Уровень сложности можно менять в любой момент игры. Ни наград, ни штрафов за это не предусмотрено.

**Сложность боя [По-детски, Нормально, Круто]**

На самом низком уровне противники реже попадают в вас, наносят меньше урона и реже стреляют прицельно. На высоком уровне они чаще попадают, наносят больше урона и чаще стреляют прицельно.

Сложность боя можно менять в любой момент игры. Ни наград, ни штрафов за это не предусмотрено.





**Уровень насилия [Нет, Минимально, Нормально, Максимум крови]**

На уровне **Максимум крови** гибель персонажей будет сопровождаться предельно натуралистичными подробностями. На уровне **Нормально** отсутствует анимация нескольких наиболее кровавых вариантов гибели. На уровне **Минимально** убитый просто падает в лужу крови, а на уровне **Нет** кровь отсутствует.

Этот параметр не влияет на игру (за исключением того, что на уровне **Нет** трудно отличить убитых от потерявших сознание).

**Выделение цели [Выкл., Вкл., Только наведение]**

Если установлено значение **Вкл.**, в бою все персонажи будут подсвечены. Значение **Выкл.** отключает подсветку. Если выбрано значение **Только наведение**, подсветка появляется, только когда на экране курсор прицела.

Цвет подсветки сообщает о том, на чьей стороне сражается персонаж — см. раздел «Бой».

**Инфо в бою [Выкл., Вкл.]**

Если этот параметр включен, в бою можно оценить состояние здоровья другого персонажа — для этого достаточно навести на него курсор прицела.

**Сообщения в бою [Развернуто, Кратко]**

Развернутые сообщения более детально и эмоционально описывают происходящее, краткие же не содержат ничего лишнего.

**Насмешки в бою [Выкл., Вкл.]**

Все персонажи (за исключением вашего героя) во время боя могут обмениваться короткими фразами — угрозами, насмешками и т.д.

**Фильтр ругани [Выкл., Вкл.]**

Отображение непечатных выражений в игре.

**Бег [Нормально, Всегда]**

Если установлено значение **Всегда**, персонаж передвигается бегом

и переходит на шаг только при щелчке мышью с нажатой клавишей SHIFT. По умолчанию установлено значение **Нормально**, где простой щелчок означает шаг, а щелчок с клавишей SHIFT — бег.

**Субтитры [Выкл., Вкл.]**

Включение и отключение субтитров к видеороликам.

**Подсветка предметов [Выкл., Вкл.]**

Если этот параметр включен, предметы подсвечиваются при наведении на них курсора. Без этого находить мелкие вещи будет труднее.

**Скорость боя [Нормально > Очень быстро, Влияние на скорость игрока]**

Если вам кажется, что персонажи в бою двигаются слишком медленно, передвиньте ползунок вправо. Если установлен флажок **Влияние на скорость игрока**, ускоряется передвижение не только других персонажей, но и вашего.

**Задержка текста [Медленно > Нормально > Быстрее]**

При пониженной скорости все сообщения задерживаются на экране вдвое дольше, а при повышенной — исчезают вдвое быстрее.

**Общая громкость [Выкл. > Тихо > Нормально > Громко]**

Этот параметр задает общую громкость звука в игре.

**Громкость музыки/видео [Выкл. > Тихо > Нормально > Громко]**

Громкость музыки и звукового сопровождения видеороликов.

**Громкость эффектов [Выкл. > Тихо > Нормально > Громко]**

Громкость звуковых эффектов.

**Громкость речи [Выкл. > Тихо > Нормально > Громко]**

Громкость речи в диалогах с некоторыми персонажами.

**ЗАМЕТКИ**

*Если вам еще не исполнилось 18 лет, отключите непечатные выражения и выберите пониженный уровень насилия. Некоторые ситуации в игре рассчитаны только на взрослых!*

**Уровень яркости [Нормально > Ярче]**

Если изображение выглядит слишком темным, передвиньте ползунок вправо.

**Чувствительность мыши [ползунок: Нормально > Быстрее]**

Чтобы повысить чувствительность, передвиньте ползунок вправо.

**ВАШ ПЕРСОНАЖ**



В этом разделе мы подробно рассмотрим параметры персонажей. Ваш герой проработан наиболее детально: у него есть все возможные характеристики, черты, навыки, способности и т.д. У всех остальных персонажей параметров намного меньше. В игре ими управляет компьютер. Кое-кто из них захочет путешествовать вместе с вами, и тогда вы можете управлять поведением своих спутников (правда, лишь в некоторых пределах).

## Характеристики

У вашего персонажа есть характеристики двух типов: основные и производные. Основные характеристики задаются при создании персонажа и редко меняются в ходе игры. Производные характеристики выводятся из основных, при создании персонажа вы не можете напрямую изменять их значения.

## Основные характеристики

**Сила** служит для расчета следующих производных характеристик: **Максимальный груз**, **Урон холодным оружием** и **Здоровье**. Кроме того, у многих видов оружия есть требование к силе персонажа. За каждую недостающую единицу силы шанс попадания снижается на 20%. Впрочем, хорошо развитый навык обращения с оружием может это компенсировать. Чтобы узнать требуемый уровень силы, рассмотрите оружие.

**Восприятие** служит для расчета одной производной характеристики (**Реакция**) и ряда навыков (**Взлом**, **Ловушки**, **Первая помощь** и **Доктор**). От этой величины зависит эффективная дальность стрельбы, шанс заметить мелкие детали и ловушки, а также расстояние до противника в начале случайной встречи.

**Выносливость** используется для расчета следующих производных характеристик: **Здоровье**, **Спротивляемость ядам**, **Спротивляемость радиации** и **Скорость восстановления**. От ее величины также зависит уровень навыка **Натуралист**. На основании

этой характеристики компьютер определяет, сможете ли вы перенести некоторые критические удары (например удар в голову) без потери сознания.

**Привлекательность** не влияет на производные характеристики, но от нее зависят навыки бартера и красноречия, а также максимальное число ваших спутников (не более 1/2 от величины привлекательности, округленной в меньшую сторону). Эта характеристика также влияет на то, как к вам относятся другие персонажи при знакомстве. Собеседники с высокой привлекательностью более устойчивы к вашему обаянию.

**Ловкость** влияет на две производные характеристики (класс брони и число очков действия), а также на большинство навыков, особенно боевых. Чем выше ловкость персонажа, тем лучше у него координация движений, а значит, выше шанс обойти ловушку, вскрыть замок и т.д.

**Интеллект** не влияет на производные характеристики, но служит основой для множества небоевых навыков. Эта характеристика имеет определяющее значение в разговорах: от величины интеллекта зависит количество доступных вам реплик. Персонажи с высоким интеллектом говорят разумнее и задают больше вопросов. Кроме того, чем выше интеллект, тем больше очков навыков вы получаете на каждом новом уровне.

## **ЗАМЕТКИ**

*По внутренней механике игра близка к так называемым настольным ролевым играм, в которые играют с помощью карандаша, бумаги и игровых костей. Выбирая исход того или иного события, компьютер часто основывается на показаниях генератора случайных чисел. Если параметры персонажа низки, у него может вовсе не быть шанса на удачный исход. Вероятность неудачи, напротив, всегда сохраняется — даже в случае, когда параметры героя за пределами высоки. Численные результаты некоторых действий также могут определяться случайным образом (например подсчет величины урона при попадании).*

**Удача** влияет на производную характеристику **Шанс критического удара** и навык **Азартные игры**. Чем выше значение удачи, тем чаще ваш персонаж наносит критические удары и тем больше урона они причиняют. Удача также влияет на исход многих событий и на вероятность *особых* случайных встреч.

## **Производные характеристики**

**Здоровье** — важнейшая характеристика для любого существа. На экране характеристик, а также на экране снаряжения через дробь показаны величины текущего и максимального запаса здоровья. Текущий запас здоровья также отображается на панели интерфейса. Он уменьшается, когда в вас попадают, и увеличивается, когда вы восстанавливаете здоровье при помощи медикаментов (стимуляторов и т.д.) и навыков (**Первая помощь** и **Доктор**). Старайтесь, чтобы текущий запас здоровья всегда был равен максимальному.

**Класс брони** — эта характеристика влияет на шанс попадания в вас. К примеру, если ваш класс брони составляет 30% (что весьма много), вероятность попадания в вас снижается на 30% (не считая штрафов из-за других факторов — темноты, большого расстояния и препятствий).

**Очки действия** — число «элементарных» действий за один ход в бою. Каждое действие имеет свою «стоимость» и может быть выполнено, только если у вас достаточно очков действия (ОД). Например, один шаг стоит 1 ОД. Если у вас не осталось ни одного очка, ход переходит к следующему персонажу. Чтобы узнать «стоимость» использования предмета, поместите его в активную ячейку. Подробнее о различных действиях см. раздел «Бой».

**Макс. груз** — грузоподъемность вашего персонажа. Почти все предметы имеют вес, выраженный в фунтах. Чтобы узнать, сколько весит предмет, рассмотрите его. Если вы перегружены, поднять новый предмет нельзя.

**Урон холодным оружием** — эта величина прибавляется к верхнему пределу урона при атаке голыми руками или холодным

оружием (в рукопашной). Обратите внимание: окончательный урон зависит от того, какую броню носит противник.

**Спротивляемость урону** — на этот процент уменьшается урон, который наносят вашему персонажу. Например, если персонажу наносят 10 единиц урона, а его сопротивляемость составляет 10%, его здоровье уменьшится всего на 9 единиц.

**Спротивляемость ядам** — на этот процент уменьшается количество яда, попавшего в организм. К примеру, при сопротивляемости, равной 20%, из 10 единиц урона персонаж понесет только 8. Обычно яд действует постепенно: как только персонаж получит все 8 единиц урона, действие яда прекратится. Чем больше яда в вас попало, тем скорее он начнет действовать.

**Спротивляемость радиации** — на этот процент уменьшается доза радиации, попавшей в организм. Чтобы временно увеличить эту характеристику, примите препарат под названием «Рад-Х». Некоторые виды брони также защищают от радиации. Эта характеристика не влияет на скорость излечения от лучевой болезни.

**Реакция** определяет очередность действий в сражении. Как правило, первым совершает ход тот, кто начал бой. Остальные вступают в схватку в порядке убывания величины реакции. Обратите внимание: быстрая реакция не означает, что персонаж успеет сходить несколько раз подряд, прежде чем другие существа опомнятся! Чем больше противников участвует в бою, тем важнее эта характеристика. Когда в битву вступает новый персонаж, очередность его хода также выясняется на основе реакции.

**Скорость восстановления** — темп выздоровления персонажа во время отдыха или путешествий. В пути восстановление идет медленнее, чем на отдыхе. Впрочем, путешествие обычно отнимает куда больше времени, чем ночной сон.

**Шанс критического удара** — базовая вероятность нанести критическое попадание. Боевые навыки и хорошее оружие дополнительно повышают этот шанс.



## Навыки

Ваш персонаж владеет рядом навыков. Каждый из них характеризуется величиной, выраженной в процентах. В общем случае она равна шансу успешного применения навыка. Максимальный уровень навыка составляет 200%, однако вероятность успешного исхода никогда не превышает 95%. Повысить уровень навыка можно при переходе на очередной уровень, вложив в него несколько очков. Чем лучше развит навык, тем больше очков требуется для его дальнейшего совершенствования. Уровень навыка также повышается при чтении книг и выполнении некоторых заданий.

**Легкое оружие** — умение обращаться со следующими видами огнестрельного оружия: пистолетами, автоматами, пистолетами-пулеметами, винтовками (снайперскими и штурмовыми), ружьями и дробовиками. Базовая вероятность попадания (до применения модификаторов) равна уровню навыка. На шанс попадания также влияют вес оружия, расстояние до цели, освещенность и наличие препятствий. Этот навык применяется автоматически.

**Тяжелое оружие** — умение обращаться с гранатометами, пулеметами и огнеметами. Навык действует аналогично предыдущему и применяется автоматически.

**Энергетическое оружие** — умение обращаться с лазерным, плазменным и импульсным оружием, работающим на электрических батареях или ядерных микрореакторах. Навык применяется автоматически.

**Без оружия** — умение драться в рукопашном бою, в том числе с применением кастетов и специальных перчаток. Первая ячейка активного предмета соответствует удару рукой, вторая — удару ногой. По мере своего развития персонаж автоматически осваивает новые приемы и удары. Ему может быть доступно до двух видов ударов руками и до двух — ногами. Чтобы сменить вид удара, щелкните кнопку активного предмета правой кнопкой мыши. Навык применяется автоматически.

## Основные удары руками

### Сильный удар рукой

Эффект: +3 к урону  
 ОД: 3  
 Требования: навык **Без оружия** 55%, ловкость 6

### Мощный удар рукой

Эффект: +5 к урону, +5% к шансу критического удара  
 ОД: 6  
 Требования: навык **Без оружия** 75%, ловкость 6, сила 5, уровень 6

### Сбивающий удар рукой

Эффект: +7 к урону, +15% к шансу критического удара  
 ОД: 3  
 Требования: навык **Без оружия** 100%, ловкость 7, сила 5, уровень 9

## Дополнительные удары руками

### Джеб

Эффект: +5 к урону, +5% к шансу критического удара  
 ОД: 6  
 Требования: навык **Без оружия** 75%, ловкость 7, сила 5, уровень 5

### Удар ладонью

Эффект: +7 к урону, +20% к шансу критического удара, пробивает броню  
 ОД: 6  
 Требования: навык **Без оружия** 115%, ловкость 7, сила 5, уровень 12

### Протыкающий удар рукой

Эффект: +10 к урону, +40% к шансу критического удара, пробивает броню  
 ОД: 8  
 Требования: навык **Без оружия** 130%, ловкость 7, сила 5, уровень 16

## Основные удары ногами

### Сильный удар ногой

Эффект: +5 к урону  
 ОД: 4  
 Требования: навык **Без оружия** 40%, ловкость 6

### Точный удар ногой

Эффект: +7 к урону  
 ОД: 4

Требования: навык **Без оружия** 60%, ловкость 6, уровень 6

### Мощный удар ногой

Эффект: +9 к урону, +5% к шансу критического удара

ОД: 4

Требования: навык **Без оружия** 80%, ловкость 6, сила 6, уровень 9

### Дополнительные удары ногами

#### Дробящий удар ногой

Эффект: +7 к урону

ОД: 7

Требования: навык **Без оружия** 60%, ловкость 7, сила 6, уровень 6

#### Боковой удар ногой

Эффект: +9 к урону, +10% к шансу критического удара, пробивает броню

ОД: 7

Требования: навык **Без оружия** 100%, ловкость 7, сила 6, уровень 12

#### Пробивающий удар ногой

Эффект: +12 к урону, +50% к шансу критического удара, пробивает броню

ОД: 9

Требования: навык **Без оружия** 125%, ловкость 8, сила 6, уровень 15

**Холодное оружие** — умение обращаться с ножами, копьями, кувалдами и т.п. Базовая вероятность попадания соответствует уровню навыка, окончательная — зависит от класса брони противника. Холодное оружие обладает повышенным шансом критического удара. Этот навык применяется автоматически.

**Метание** — умение метать копья, ножи, гранаты и т.п. При метании ножей и копий используется навык метания, а не обращения с холодным оружием. Гранаты — наиболее мощное метательное оружие, но и самое опасное: если данный навык развит слабо, граната может упасть вам под ноги и взорваться! Максимальная дальность броска зависит от силы персонажа. Навык применяется автоматически.

**Первая помощь** — умение лечить легкие раны. Каждое успешное применение навыка восстанавливает несколько единиц здоровья. Навык можно применить только несколько раз в день. Каждое его использование отнимает несколько минут игрового времени.

Если в качестве активного предмета выбрана аптечка первой помощи, шанс успешного излечения возрастает. После нескольких использований содержимое аптечки заканчивается, и она исчезает. С помощью этого навыка можно оказывать помощь другим персонажам (в том числе используя аптечку).

**Доктор** — умение лечить тяжелые раны. Этот навык быстрее восстанавливает здоровье и к тому же позволяет устранить последствия тяжелых травм. Он также может использоваться несколько раз в день. Каждое его применение занимает несколько часов игрового времени. Навыки **Доктор** и **Первая помощь** не связаны между собой.

Если в качестве активного предмета выбран докторский чемоданчик, шанс успешного излечения возрастает. Лечить также можно других персонажей.

**Скрытность** — умение прокрадываться мимо других персонажей. Как только вы начинаете красться, компьютер выбирает случайное число и сравнивает с ним уровень вашего навыка скрытности. Если это число меньше уровня навыка, все существа, которые могли бы заметить вас, теряют 1/2 величины своего восприятия. Такая проверка проводится один раз в минуту. Режим скрытности автоматически отключается во время бега. Когда этот навык задействован, над панелью интерфейса появляется индикатор (см. рис.).



### ЗАМЕТКИ

*Навык кражи можно использовать и для того, чтобы подбросить что-нибудь жертве. Для этого просто перетащите предмет из левого столбца в правый. Разумеется, при этом вас также могут поймать за руку!*

**Взлом** — умение вскрывать замки на дверях, сундуках и т.п. Шанс успешного взлома зависит от уровня навыка и сложности замка. При неудаче не происходит ничего, но в случае критической неудачи замок заклинивает на длительное время.

Чтобы повысить свои шансы, используйте отмычки. Замки



бывают электронные и механические, для каждого из них предназначены свои наборы отмычек. Хотя отмычки не расходуются, при критической неудаче они ломаются, и вы навсегда их теряете.

**Кража** — умение незаметно обшарить чужие карманы. На успех влияет то, с какой стороны вы подошли к жертве (лучше стоять за спиной), размер и количество похищаемых предметов, а также уровень восприятия жертвы. При использовании этого навыка появляется экран сбора трофеев. Чтобы украсть предмет, перетащите его из правого столбца в левый. Учтите: при каждом таком перетаскивании вас могут обнаружить.

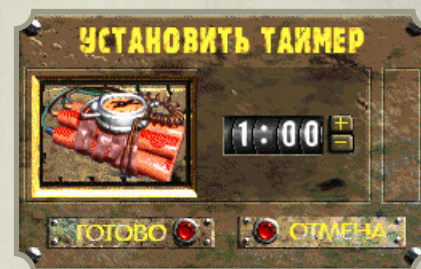
**Ловушки** — умение обращаться с взрывчаткой, а также замечать и обезвреживать ловушки. При попытке использовать заминированный предмет происходит одно из двух событий: либо персонаж замечает ловушку, либо она срабатывает. Шанс обнаружения зависит либо от уровня данного навыка, либо от показателя восприятия (в зависимости от вида ловушки).

С помощью навыка **Ловушки** можно попытаться обезвредить вредоносный механизм. В случае неудачи попытку можно повторить, однако при критической неудаче ловушка сработает.

Обнаружив ловушку на земле или на полу, вы увидите пластину, приводящую механизм в действие. Если ловушка найдена на сейфе или на двери, соответствующее сообщение появится в журнале событий.

Навык **Ловушки** также используется при закладывании взрывчатки с часовым механизмом. Например, чтобы заложить динамит, выполните следующие действия:

- 1) Откройте экран снаряжения.
- 2) Выберите взрывчатку и дайте команду использовать ее.
- 3) На появившемся таймере задайте время до взрыва с помощью кнопок + и -, а затем нажмите кнопку ГОТОВО. Учтите: после этого предотвратить взрыв будет невозможно.



Возможные исходы:

- Если навык **Ловушки** развит хорошо, скорее всего, взрыватель сработает вовремя.
- В случае неудачи взрыв произойдет преждевременно.
- При критической неудаче взрывчатка взорвется у вас в руках.

Заминировать можно также дверь, сундук и т.п. Для этого щелкните дверь и используйте взрывчатку. Устанавливать таймер не понадобится. В случае успеха следующего, кто откроет дверь, ждет крупный сюрприз!

**Наука** — совокупность научных знаний из разных областей. Этот навык применяется по отношению к компьютерам и другому высокотехнологичному оборудованию. Кроме того, он учитывается, когда ваш персонаж пытается понять или заметить что-либо, имеющее отношение к науке. Как правило, применение этого навыка не отнимает времени.

Применив этот навык перед ремонтом, вы сможете получить общее представление о поломке.

**Ремонт** — умение чинить устройства и механизмы, а также выводить их из строя. Шансы на успех возрастают при использовании подходящего инструмента. Сложность починки различных предметов варьируется.

**Красноречие** — умение убеждать других людей. Этот навык используется автоматически и действует только на тех

собеседников, при обращении к которым открывается окно диалога. Навык красноречия помогает не только подбирать нужные аргументы, но и сочинять убедительную ложь. Разница заключается в том, что на слабые доводы персонажи реагируют спокойно, а за неудачную попытку солгать вам порой могут перерезать горло. Хорошо развитое красноречие позволяет чаще добиваться своего. Если применить этот навык по отношению к персонажу, начнется разговор.

**Бартер** — умение совершать выгодные сделки. Этот навык используется автоматически. От его уровня зависит цена товаров, которые вы продаете или покупаете. Кроме того, высокий уровень этого навыка позволяет развить несколько особых способностей.

**Азартные игры** — умение выигрывать в различных играх на деньги. Этот навык используется автоматически, как только ваш персонаж начинает азартную игру.

**Натуралист** — способность замечать необычные вещи во время странствий. Чем лучше развит этот навык, тем дальше ваш персонаж будет находиться от противника в начале случайной встречи. Он используется автоматически.

## Карма и репутация

Эти показатели характеризуют персонажа с хорошей или плохой стороны.

### Карма

Показатель кармы зависит от соотношения хороших и плохих поступков. Карма повышается, когда вы совершаете добрые дела, и снижается в результате злодеяний.

В начале игры показатель кармы равен 0. Добрые и злые поступки (в частности убийства) влияют на карму, даже если вы совершили их без свидетелей.

По достижении определенных значений кармы вы получаете *титулы*. Величина кармы и титулы влияют на то, как к вашему герою относятся другие персонажи (хотя при первом знакомстве это не проявляется — люди узнают вас постепенно).

### Репутация

За каждый поступок, совершенный при свидетелях, вы приобретаете или теряете очки репутации. Репутация вычисляется отдельно для каждого города. Чем она выше, тем лучше о вас думают хорошие люди и тем хуже к вам относятся злодеи, и наоборот. Кроме того, репутация влияет на цены товаров и шанс внезапного нападения при встрече.

Многие поселения поддерживают отношения друг с другом, поэтому репутация персонажа в одном городе влияет на его репутацию в других уголках пустыни. Разумеется, слухи распространяются не слишком быстро.

### Особые титулы

За выполнение некоторых деяний вы можете получить особые титулы. Такие титулы отображаются на вкладке кармы и могут существенно влиять на игровой процесс.

## Способности

В отличие от черт, способности не имеют негативных сторон. Новую способность можно приобрести через каждые три уровня (начиная с третьего — т.е. на уровнях 3, 6, 9...). Если при создании персонажа была выбрана черта **Тренированный**, способности даются через каждые 4 уровня (на уровнях 4, 8, 12...).

Список доступных способностей зависит от характеристик вашего персонажа. Требования для каждой способности приведены ниже.





Окно выбора способностей появляется, когда вы открываете экран характеристик. Хотя способность не обязательно выбирать сразу же, лучше не затягивайте с этим: выбрать две способности за один прием, «накопив» их, нельзя! Чтобы подробнее узнать о способности, выберите ее название. Описание появится в правой части окна. Для прокрутки списка используйте стрелки. Выбрав нужную способность, нажмите кнопку ГОТОВО. Чтобы отложить выбор, нажмите кнопку ОТМЕНА.

Некоторые способности имеют несколько уровней развития.

Ряд способностей повышает определенные навыки на несколько очков. Такой способ развития навыка аналогичен обычному, то есть если уровень навыка уже и так высок, эффект от его развития будет меньше.

## Описание способностей

### Живчик

Каждый уровень этой способности дает персонажу дополнительное очко действия.

Число уровней: 2

Требования: ловкость 5, уровень персонажа 12

### Адреналиновый драйв

Когда здоровье персонажа уменьшается до 50% от максимального, его сила возрастает на 1 до конца боя. Величина силы не может превысить 10.

Число уровней: 1

Требования: сила не более 9, уровень персонажа 6

### Наблюдательность

При осмотре существа выводятся сведения о его здоровье и оружии.

Число уровней: 1

Требования: восприятие 5, уровень персонажа 3

### Улучшенный критический

Урон при критических попаданиях возрастает на +20%. Сам шанс такого попадания не меняется.

Число уровней: 1

Требования: восприятие 6, удача 6, ловкость 4, уровень персонажа 9

### Бонус рукопашной атаки

Затраты очков действия на каждый удар в рукопашном бою снижаются на единицу. Таким образом, персонаж может нанести больше ударов за один ход (как с оружием, так и без него).

Число уровней: 1

Требования: ловкость 6, уровень персонажа 15

### Бонус рукопашного урона

Урон при ударе в рукопашном бою возрастает на 2 единицы за каждый уровень способности.

Число уровней: 3

Требования: ловкость 6, сила 6, уровень персонажа 3

### Бонус движения

За каждый уровень этой способности персонаж получает 2 дополнительных очка действия, которые можно израсходовать только на передвижение. Таким образом, в начале хода персонаж может переместиться на три клетки, потратив всего одно ОД. На панели интерфейса дополнительные очки действия показаны желтым цветом.

Число уровней: 2  
Требования: ловкость 5, уровень персонажа 6

### Бонус урона на расстоянии

Урон при попаданиях из стрелкового оружия увеличивается на 2 единицы за каждый уровень способности.

Число уровней: 2  
Требования: ловкость 6, удача 6, уровень персонажа 6

### Бонус скорострельности

Затраты ОД за каждый выстрел снижаются на 1.

Число уровней: 1  
Требования: ловкость 7, интеллект 6, восприятие 6, уровень персонажа 15

### Осторожность

При расчете расстояния до противника перед началом случайной встречи к восприятию персонажа прибавляется 3 единицы.

Число уровней: 1  
Требования: восприятие 6, уровень персонажа 3

### Понимание

При чтении книг персонаж получает на 50% больше очков навыков.

Число уровней: 1  
Требования: интеллект 6, уровень персонажа 3

### Куль личности

Карма вашего персонажа начинает позитивно влиять на окружающих. Вас все любят!

Число уровней: 1  
Требования: привлекательность 10, уровень персонажа 12

### Эксперт-сапер

Заложенная персонажем взрывчатка наносит больше урона и всегда детонирует в назначенное время. Идеальный выбор для любителей фейерверков!

Число уровней: 1  
Требования: ловкость 4, навык **Ловушки** 90%, уровень персонажа 9

### Верткость

Класс брони персонажа возрастает на 5 единиц за каждый уровень способности. Таким образом, вероятность попадания в него снижается.

Число уровней: 1  
Требования: ловкость 6, уровень персонажа 9

### Быстрая реакция

Реакция персонажа возрастает на 2 единицы за каждый уровень способности. Таким образом, ваш персонаж чаще будет опережать противника в бою.

Число уровней: 3  
Требования: восприятие 6, уровень персонажа 3

### Образование

При переходе на новый уровень персонаж получает по 2 дополнительных очка навыков за каждый уровень этой способности.

Число уровней: 3  
Требования: интеллект 6, уровень персонажа 6

### Эмпатия

Варианты реплик в диалоге выделяются цветом в зависимости от возможной реакции собеседника.

Число уровней: 1  
Требования: восприятие 7, интеллект 5, уровень персонажа 6

### Разведчик

Вероятность необычных и интересных случайных встреч возрастает.

Число уровней: 1  
Требования: уровень персонажа 9



### Быстрое восстановление

Скорость восстановления здоровья возрастает на 2 единицы за каждый уровень способности.

Число уровней: 3

Требования: выносливость 6, уровень персонажа 3

### Кладоискатель

Случайные встречи приносят персонажу больше денег. Разумеется, чтобы получить их, придется обшаривать карманы бездыханных врагов.

Число уровней: 1

Требования: удача 8, уровень персонажа 6

### Игрок

Уровень навыка азартной игры возрастает на 40%.

Число уровней: 1

Требования: навык **Азартные игры** 50%, уровень персонажа 6

### Добавить ловкости

Ловкость персонажа навсегда увеличивается на 1.

Число уровней: 1

Требования: ловкость 1-9, уровень персонажа 12

### Добавить привлекательности

Привлекательность персонажа навсегда увеличивается на 1.

Число уровней: 1

Требования: привлекательность 1-9, уровень персонажа 12

### Добавить выносливости

Выносливость персонажа навсегда увеличивается на 1.

Число уровней: 1

Требования: выносливость 1-9, уровень персонажа 12

### Добавить интеллекта

Интеллект персонажа навсегда увеличивается на 1.

Число уровней: 1

Требования: интеллект 1-9, уровень персонажа 12

### Добавить удачи

Удача персонажа навсегда увеличивается на 1.

Число уровней: 1

Требования: удача 1-9, уровень персонажа 12

### Добавить восприятие

Восприятие персонажа навсегда увеличивается на 1.

Число уровней: 1

Требования: восприятие 1-9, уровень персонажа 12

### Добавить силы

Сила персонажа навсегда увеличивается на 1.

Число уровней: 1

Требования: сила 1-9, уровень персонажа 12

### Призрак

В тени, а также в ночное время навык скрытности возрастает на 20%.

Число уровней: 1

Требования: навык **Скрытность** 60%, уровень персонажа 6

### Безобидный

Уровень навыка кражи возрастает на 40%. Персонаж приобретает столь невинный вид, что в нем труднее заподозрить вора.

Число уровней: 1

Требования: навык **Кража** 50%, карма 49, уровень персонажа 6

### Целитель

Эффективность навыков **Первая помощь** и **Доктор** возрастает на 4-10 очков здоровья за первый уровень способности и на 8-20 очков — за второй уровень.

Число уровней: 2

Требования: восприятие 7, ловкость 6, интеллект 5, уровень навыка **Первая помощь** 40%, уровень персонажа 3

## Размах

При расчете максимальной дальности броска к силе персонажа прибавляется 2 единицы за каждый уровень способности.

Число уровней: 3

Требования: уровень персонажа 6

## Здесь и сейчас

Ваш персонаж немедленно получает еще один уровень опыта.

Число уровней: 1

Требования: уровень персонажа 9

## Блок удара

Если обе ячейки активных предметов пусты, в конце хода класс брони персонажа возрастает на 3 единицы за каждое неизрасходованное очко действия (обычно за одно очко действия класс брони повышается на 1).

Число уровней: 1

Требования: навык **Без оружия** 75%, уровень персонажа 12

## Мастер Кама Сутры

Персонаж получает удивительную выносливость и чудесные умения в постельных утехах.

Число уровней: 1

Требования: выносливость 5, ловкость 5, уровень персонажа 3

## Маяк кармы

В диалогах и при расчете реакции других персонажей ваша карма удваивается.

Число уровней: 1

Требования: привлекательность 6, уровень персонажа 9

## Источник жизни

При переходе на новый уровень персонаж получает на 4 (8) очков здоровья больше (в зависимости от уровня способности)!

Число уровней: 2

Требования: выносливость 4, уровень персонажа 12

## Легкая походка

Персонажи с этой способностью реже попадают в ловушки.

Число уровней: 1

Требования: ловкость 5, удача 5, уровень персонажа 9

## Практическая анатомия

Уровень навыка **Доктор** возрастает на 20%. Поскольку обладатели этой способности лучше знают анатомию, они также наносят на 5 очков урона больше живым существам.

Число уровней: 1

Требования: навык **Доктор** 60%, уровень персонажа 12

## Магнетическая личность

Персонаж может взять с собой на одного спутника больше.

Число уровней: 1

Требования: привлекательность 1-9, уровень персонажа 3

## Великий вор

Уровень навыков кражи и взлома одновременно возрастает на 20%.

Число уровней: 1

Требования: навык **Взлом** 50%, навык **Кража** 50%, уровень персонажа 12

## Великий торговец

Стоимость ваших товаров при бартере возрастает.

Число уровней: 1

Требования: привлекательность 7, навык **Бартер** 60%, уровень персонажа 9

## Медик

Уровень навыков **Первая помощь** и **Доктор** одновременно возрастает на 20%.

Число уровней: 1

Требования: навык **Первая помощь** 40% или **Доктор** 40%, уровень персонажа 12



### Больше критических

Вероятность критического попадания возрастает на 5% за каждый уровень способности.

Число уровней: 3

Требования: навык **Удача** 6, уровень персонажа 6

### Мастер на все руки

Уровень навыков **Наука** и **Ремонт** одновременно возрастает на 20%.

Число уровней: 1

Требования: навык **Ремонт** 40% или **Наука** 40%, уровень персонажа 12

### Мутация!

Выбрав эту способность, вы можете отказаться от одной из черт и взять вместо нее другую.

Число уровней: 1

Требования: уровень персонажа 9

### Загадочный незнакомец

В случайных встречах на вашей стороне время от времени будет сражаться временный союзник. Вероятность его появления равна **30% + (2 x удача)**.

Число уровней: 1

Требования: удача 4, уровень персонажа 9

### Переговорщик

Уровень навыков красноречия и бартера одновременно возрастает на 20%.

Число уровней: 1

Требования: навык **Бартер** 50%, навык **Красноречие** 50%, уровень персонажа 6

### Кошачий глаз

Ваш персонаж начинает лучше видеть в темноте. В бою плохое освещение меньше влияет на эффективность атаки.

Число уровней: 1

Требования: восприятие 6, уровень персонажа 3

### Барахольщик

Грузоподъемность персонажа возрастает на 50 фунтов.

Число уровней: 1

Требования: уровень персонажа 6

### Первопроходец

Время передвижения по карте мира сокращается на 25% за каждый уровень способности.

Число уровней: 2

Требования: выносливость 6, навык **Натуралист** 60%, уровень персонажа 6

### Карманник

Размер предмета и положение персонажа по отношению к жертве перестают влиять на вероятность успешной кражи.

Число уровней: 1

Требования: ловкость 8, навык **Кража** 80%, уровень персонажа 15

### Внушительность

Реакция персонажей при знакомстве с вами возрастает на 10% за каждый уровень способности.

Число уровней: 3

Требования: привлекательность 6, уровень персонажа 3

### Пироман

Вы любите и умеете играть с огнем. При использовании огнеметов персонаж наносит на 5 очков урона больше.

Число уровней: 1

Требования: навык **Тяжелое оружие** 75%, уровень персонажа 9

### Быстрый доступ

На то, чтобы открыть экран снаряжения в бою, расходуется только два ОД.

Число уровней: 1

Требования: ловкость 5, уровень персонажа 3

### Ванька-встанька

Сбитый с ног, ваш персонаж поднимается всего за одно ОД.

Число уровней: 1

Требования: ловкость 5, уровень персонажа 6

### Свинцовая кожа

Спротивляемость радиации возрастает на 15% за каждый уровень способности.

Число уровней: 2

Требования: выносливость 6, интеллект 4, уровень персонажа 6

### Следопыт

Уровень навыка **Натуралист** возрастает на 20%. Кроме того, особые случайные встречи происходят немного чаще.

Число уровней: 1

Требования: восприятие 6, уровень персонажа 6

### Торговец

Ваш персонаж становится прожженным торговцем. Уровень навыка **Бартер** возрастает на 40%.

Число уровней: 1

Требования: навык **Бартер** 50%, уровень персонажа 6

### Скаут

Ваш персонаж видит больше клеток на карте мира. Особые случайные встречи также происходят немного чаще.

Число уровней: 1

Требования: восприятие 7, уровень персонажа 3

### Меткий стрелок

При расчете эффективной дальности стрельбы к восприятию прибавляется 2 единицы.

Число уровней: 1

Требования: восприятие 7, интеллект 6, уровень персонажа 9

### Тихая смерть

Если персонаж с этой способностью подкрадется к противнику и ударит его в спину, он нанесет двойной урон. Действует только при рукопашной атаке.

Число уровней: 1

Требования: ловкость 10, навык **Скрытность** 80%, навык **Без оружия** 80%, уровень персонажа 18

### Бесшумный бег

Персонаж может бежать крадучись.

Число уровней: 1

Требования: ловкость 6, навык **Скрытность** 50%, уровень персонажа 6

### Смертельный удар

В рукопашном бою вероятность критического удара считается по новой формуле:  $(\text{удача}/10) \times 100\%$ . Показатель **Шанс на крит.** больше не учитывается.

Число уровней: 1

Требования: ловкость 8, сила 8, навык **Без оружия** 80%, уровень персонажа 24

### Говорун

В диалогах персонаж получает дополнительные варианты ответов. В сущности, он приобретает способность говорить то, что раньше не мог из-за низкого интеллекта.

Число уровней: 3

Требования: интеллект 4, уровень персонажа 3



## Змеество

Показатель сопротивляемости ядам возрастает на 25%.

Число уровней: 2

Требования: выносливость 3, уровень персонажа 6

## Снайпер

Вероятность критического попадания при выстреле считается по новой формуле: **(удача/10) x 100%**. Показатель **Шанс на крит.** больше не учитывается.

Число уровней: 1

Требования: ловкость 8, восприятие 8, навык **Легкое оружие** 80%, уровень персонажа 24

## Оратор

Уровень навыка **Красноречие** одновременно возрастает на 40%.

Число уровней: 1

Требования: навык **Красноречие** 50%, уровень персонажа 9

## Стена

Вероятность быть сбитым с ног в бою уменьшается вдвое.

Число уровней: 1

Требования: сила 6, уровень персонажа 3

## Крепкий хребет

Грузоподъемность персонажа возрастает на 50 фунтов за каждый уровень способности.

Число уровней: 3

Требования: сила 6, выносливость 6, уровень персонажа 3

## Мастер выживания

Уровень навыка **Натуралист** одновременно возрастает на 40%.

Число уровней: 3

Требования: выносливость 6, интеллект 6, навык **Натуралист** 40%, уровень персонажа 3

## Прилежный ученик

Количество приобретаемых очков опыта возрастает на 5% за каждый уровень способности.

Число уровней: 3

Требования: интеллект 4, уровень персонажа 3

## Приз!

Вы можете выбрать еще один дополнительный призовой навык (он будет развиваться быстрее остальных).

Число уровней: 1

Требования: уровень персонажа 12

## Ворюга

Уровень навыков скрытности, взлома, кражи и ловушек одновременно возрастает на 10%.

Число уровней: 1

Требования: уровень персонажа 3

## Непробиваемость

Сопротивляемость урону возрастает на 10 единиц за каждый уровень способности.

Число уровней: 3

Требования: выносливость 6, удача 6, уровень персонажа 3

## Обращение с оружием

При обращении с оружием к показателю силы персонажа прибавляется 3 очка. Это позволяет избежать штрафов, связанных с недостаточной силой.

Число уровней: 1

Требования: ловкость 5, уровень персонажа 12

### ЗАМЕТКИ

*Ходят слухи, что в игре есть также особые способности: их можно получить, только выполнив специальные задания. Постарайтесь найти их!*

## Опыт

По мере того как персонаж выходит победителем из разных передраг, он набирается опыта. Получив определенное количество очков опыта, герой переходит на новый уровень опытности. При этом его максимальный запас здоровья возрастает, появляются дополнительные очки навыков и иногда — возможность выбрать новую способность.

Очки опыта даются за уничтожение врагов в бою, выполнение заданий и успешное применение навыков. Чем труднее было справиться с врагом или другой проблемой, тем больше очков опыта заслужит персонаж.

Чем выше текущий уровень персонажа, тем больше очков требуется для перехода на следующий уровень. Количество очков опыта, необходимое для перехода на следующий уровень, показано на экране персонажа.

Уровень	Очки опыта	Уровень	Очки опыта
1	0	12	66 000
2	1 000	13	78 000
3	3 000	14	91 000
4	6 000	15	105 000
5	10 000	16	120 000
6	15 000	17	136 000
7	21 000	18	153 000
8	28 000	19	171 000
9	36 000	20	190 000
10	45 000	21	210 000
11	55 000		и т.д.

Хотя уровень персонажа не ограничен, к концу игры набирать опыт становится сложнее.

Переходя на новый уровень, персонаж получает:

- $3 + (1/2 \times \text{выносливость})$  очков здоровья;
- $5 + (2 \times \text{интеллект})$  очков навыков;
- новую способность (каждые три или четыре уровня).

Кроме того, если у персонажа есть черта **Тренированный** или способность **Образование**, он получает больше очков навыков на каждом уровне.

## Очки навыков

Чем лучше развит навык, тем труднее его совершенствовать и тем больше очков для этого требуется. Призовые навыки (те, что вы отметили при создании персонажа) совершенствуются быстрее: по 2% на каждое вложенное очко навыка (вместо 1% у обычных навыков).

Для совершенствования какого-либо навыка щелкните соответствующую строку на экране характеристик, а затем нажимайте кнопки + и -. Уровень навыка нельзя сделать ниже, чем он был на момент открытия экрана характеристик.





## БОЙ



## Дело жизни и смерти

Мир, переживший ядерную катастрофу, мягко говоря, недружелюбен к вам. Не всегда разногласия с другими людьми удастся разрешить с помощью дипломатии. Иногда приходится брать в руки оружие...

Большая часть игры происходит в «реальном времени», т.е. другие персонажи могут передвигаться одновременно с вами. Бой происходит в пошаговом режиме. Все, кто в нем участвует, совершают ходы по очереди. Сражение заканчивается, если все представители одной из сражающихся сторон либо мертвы, либо бежали. После этого снова включается режим реального времени. Если погибнет ваш персонаж, игра закончится.

Напомним, что вся местность в игре разбита на шестиугольные клетки. Условно ширина каждой клетки равна одному метру. Ниже все расстояния измеряются в клетках.

### Начало боя

Бой может начать как ваш персонаж, так и кто-то другой. Если в качестве активного предмета выбрано оружие, вы можете быстро начать сражение, нажав кнопку этого предмета. Также для перехода в боевой режим можно нажать клавишу **A**. Другие персонажи атакуют вас, только если они враждебно настроены или крайне разозлены вами. В любом случае, вам лучше закончить схватку побыстрее и в свою пользу.

Тот, кто начал бой, получает право первого (внеочередного) хода. Затем в порядке убывания реакции ходят все остальные. Если значения реакции равны, приоритет отдается существу с более высокой ловкостью. Если значения ловкости также совпадают, ходит персонаж с более высокой удачей, а если равны и показатели удачи, боец определяется случайным образом.

Когда каждый персонаж закончит ход, все начнется сначала.



Начиная со второго хода, участники сражения ходят в очередности, соответствующей их значениям реакции.

Во время боя в правом нижнем углу панели интерфейса появляются кнопки окончания хода/боя. Если индикаторы вокруг них светятся зеленым, ход ваш. Если они горят красным, ходит компьютер, а вы следите за развитием событий и ждете своей очереди.

Каждый ход в бою эквивалентен пяти секундам игрового времени. Получив право хода, вы можете обдумывать свои действия сколько угодно. Ограничений по времени здесь нет.

## **Выбор цели**

В бою вам понадобится указывать цель для каждой атаки. Чтобы упростить эту задачу, включите в меню настройки подсветку целей. В дальнейшем будем считать, что для параметра **Подсветка целей** установлено значение **Только прицел**.

Указать цель можно с помощью курсора-прицела. Чтобы переключиться на него, щелкните правой кнопкой мыши или нажмите кнопку активного предмета, если таковым является оружие.

Подсвечиваются все цели в зоне прямой видимости и/или диапазона восприятия персонажа. Видимость могут затруднять препятствия – стены, развалины и т.д. Диапазон восприятия – то, что персонаж может услышать или учуять. Например, даже спрятавшись за углом, враг может выдать себя шумом.

Подсветка персонажей несет в себе важную информацию.

**Красный** контур окружает ваших противников, а также тех, кто просто хочет обратиться подальше.

**Желтый** контур означает, что существо находится вне зоны прямой видимости персонажа, но в его диапазоне восприятия. Чтобы атаковать его, придется подойти ближе.

**Зеленым** контуром помечены союзники.

Если подсветки нет, существо находится вне зоны прямой видимости и диапазона восприятия вашего персонажа.

## **Очки действия**

В начале каждого хода вы получаете несколько очков действия. Они расходуются, когда ваш персонаж что-либо делает. Когда ОД заканчиваются, право хода переходит к следующему персонажу.

Запас очков действия отображается на панели интерфейса, над кнопкой активного предмета. Обратите внимание: зелеными «лампочками» показаны первые десять ОД. Если у вас их больше, лампочки начнут гаснуть, только когда очков станет меньше десяти.

## **Действия в бою**

Ниже показано, сколько ОД расходуется на то или иное действие. Реальные затраты ОД могут быть выше или ниже, в зависимости от особенностей вашего персонажа и предметов, которые он использует.

<b>Действие</b>	<b>ОД</b>
Движение	1 на каждую клетку
Удар рукой/ногой	3
Удар холодным оружием	4
Выстрел (одиночный)	5
Выстрел (очередь)	6
Прицельный выстрел (одиночный)	6
Перезарядка оружия	2
Выбор предмета из снаряжения	4
Открытие двери или другое действие	3
Выбор другого активного предмета	0
Выбор другого режима оружия	0



## Движение

Если навести курсор-шестиугольник на свободную клетку, в его центре появится число. Оно показывает количество очков действия на передвижение в эту клетку. Красная буква X означает, что у вас либо не хватает ОД для перехода, либо пройти в указанное место что-то (или кто-то) мешает.

В бою не имеет значения, шагом вы передвигаетесь или бегом. В сражении часто возникает ситуация, когда к цели нужно подойти как можно ближе (чтобы повысить шанс попадания), а затем выстрелить. В таком случае можно использовать *движение с резервированием*. Чтобы подобраться к противнику, сохранив ровно столько ОД, сколько требуется для действия активным предметом, щелкните мышью при нажатой клавише CTRL.

## Атака

Число ОД, необходимое для атаки, зависит от типа используемого оружия и режима стрельбы. Очередь из тяжелого, громоздкого пулемета отнимает больше времени, чем выстрел из легкого пистолета. Затраты ОД на атаку всегда указаны в левом нижнем углу кнопки активного предмета. На прицельные выстрелы расходуется на 1 ОД больше, чем на неприцельные.

Чтобы атаковать врага, выберите режим стрельбы (вид удара), щелкая правой кнопкой мыши ячейку активного предмета (она должна содержать оружие или быть пустой). Затем щелкните ячейку левой кнопкой мыши, чтобы появился курсор прицела. Наведите курсор на цель и еще раз щелкните левой кнопкой мыши.

Если у вас достаточно ОД, атаку можно повторить. За один ход разрешается использовать несколько разных атак.

## Снаряжение

На доступ к снаряжению расходуется 4 ОД. Однако, если вы уже открыли экран снаряжения, на нем можно выполнить сколько угодно действий. Даже если вы не сделаете ничего, 4 ОД все равно

будут потрачены. Повторное обращение к снаряжению в этот же ход будет стоить еще 4 ОД.

## Прочие действия

Действия, требующие некоторого времени (например открывание двери), стоят 3 ОД. Некоторые навыки отнимают столько времени, что использовать их в бою нельзя (в частности, к ним относятся навыки **Первая помощь** и **Доктор**).

Смена режима стрельбы или вида удара не расходует ОД, равно как и переключение между двумя активными предметами.

## Вероятности

Успех атаки никогда нельзя гарантировать. Вероятность попадания (в процентах) показана рядом с целью, на которую наведен курсор-прицел. Она не может превысить 95%.

На шанс попадания влияют соответствующий навык, расстояние до цели, освещенность, бронезащита, наличие или отсутствие препятствий, а также место, в которое вы целитесь (если атака прицельная).

На успех использования стрелкового и метательного оружия сильно влияет расстояние до цели. При расчете эффективной дальности стрельбы основной вес имеет восприятие персонажа. Кроме того, если цель находится под покровом темноты, ее труднее разглядеть, а значит, труднее попасть.

Бронежилеты и бронекостюмы поглощают часть урона от атаки. Если броня особенно крепка, пуля может срикошетить и не нанести урона.

Если между вами и целью находятся другие люди, бочки, стены и т.п., произвести выстрел нельзя. Однако можно стрелять через окна. Подробнее о прицельных атаках см. ниже.

### ЗАМЕТКИ

*Если вы собираетесь за один ход и перезарядить оружие, и использовать несколько стимуляторов, лучше открыть экран снаряжения, чтобы потратить меньше ОД. А если вы полезли в рюкзак за стимуляторами, не забудьте заодно перезарядить оружие в руках!*



## Стрелковое и метательное оружие

Таким оружием можно пользоваться, не приближаясь вплотную к цели. Дальность стрельбы некоторых видов оружия ограничена.

### Режимы атаки

Щелкнув правой кнопкой мыши ячейку активного предмета, можно сменить режим атаки. Название текущего режима показано на ячейке. Учтите, оружие может иметь всего один режим стрельбы.

**ОДИНОЧНЫЙ** — одиночный выстрел. Если ваш персонаж не обладает чертой **Стрельба навскидку**, выстрел может быть прицельным (см. ниже).

**ОЧЕРЕДЬ** — стрельба очередью. Количество патронов в одной очереди варьируется в зависимости от вида оружия. Шанс попадания рассчитывается отдельно для каждой пули. Пули разлетаются в конической области и могут задеть тех, кто стоит рядом с целью.



Каждая пуля при попадании наносит урон, указанный в описании оружия. Если вся очередь попадет в цель, урон будет огромным!

Стрельба очередями не может быть прицельной: оружие так трясет, что точно навести его невозможно.

**БРОСОК** — метание гранаты, ножа и т.п. Эффективная дальность броска зависит от силы персонажа. Если среди вашего снаряжения есть аналогичный предмет, он будет автоматически помещен в активную ячейку без затрат очков действия.

Даже если метательное оружие не попало в цель, оно приземляется где-то рядом.

**ПЕРЕЗАРЯДИТЬ** — стрелковое оружие можно перезаряжать. Для этого среди снаряжения персонажа должны быть патроны того же калибра.

Справа от кнопки активного предмета находится индикатор боезапаса. По мере расхода боеприпасов его полоска сокращается. Оружие, стреляющее очередями, приходится перезаряжать довольно часто, а гранатометы — вообще после каждого выстрела.

Кроме того, перезарядить оружие можно, открыв экран снаряжения. Это стоит целых 4 ОД, зато со снаряжением можно совершить сколько угодно действий: помимо перезарядки оружия, можно сменить броню, использовать медикаменты и пр.

Чтобы узнать текущий и максимальный боезапас, рассмотрите оружие.





## Холодное оружие и рукопашный бой

Чтобы нанести удар голыми руками или холодным оружием, нужно находиться рядом с противником (на соседних клетках). Некоторые виды холодного оружия позволяют атаковать с расстояния до двух клеток. Ближний бой может быть очень кровавым, так как ударов наносится больше, а вероятность критических попаданий увеличена.

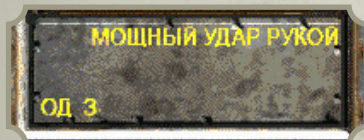
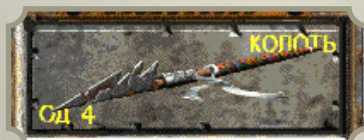
Недостаток ближнего боя заключается в том, что все его участники уязвимы для ударов. С другой стороны, в рукопашном бою не расходуются боеприпасы, а одиночная атака отнимает меньше ОД.

**СВИНГ/КОЛОТЬ** — распространенные виды ударов холодным оружием. При подсчете окончательного урона к базовой величине урона оружия прибавляется показатель **Урон холодным оружием** (он зависит от силы персонажа). Многие типы холодного оружия допускают прицельную атаку. Подробнее об этом см. следующий раздел.

**ПЕРЕЗАРЯДИТЬ** — наиболее смертоносное холодное оружие работает на аккумуляторах. Чтобы сменить батарею, выберите это действие.

**УДАР РУКОЙ** можно нанести, если первая ячейка активного предмета пуста.

**УДАР НОГОЙ** возможен, если пуста вторая ячейка активного предмета. Удары ногами наносят больше урона, но требуют больше ОД. Базовая величина урона при ударах руками или ногами зависит



от показателя **Урон холодным оружием**, на нее также влияют навык боя без оружия и другие параметры. Для некоторых видов ударов есть дополнительные требования.

## Прицельные выстрелы

Затратив дополнительное очко действия на точное прицеливание, вы получаете шанс нанести урон выше обычного. Стрельба очередями, применение взрывчатки и некоторые другие виды атак не могут быть прицельными. Персонажи, обладающие чертой **Стрельба навскидку**, вообще никогда не увидят значок прицельного выстрела.



Щелкайте правой кнопкой ячейку активного оружия до тех пор, пока в ее нижнем правом углу не появится маленькая мишень. Затем выберите курсор-прицел левой кнопкой мыши. Его красный цвет показывает, что выстрел (или удар) будет прицельным. Указав цель, щелкните мышью.

В появившемся окне выберите часть тела. Каждая цель схематично поделена на восемь частей. Попасть в голову сложнее, чем, к примеру, в ногу. Вероятности попадания указаны рядом с названиями частей тела. Минус вместо числа означает, что шанс попасть в цель равен нулю из-за недостаточно развитых навыков. Чтобы выстрелить или нанести удар, щелкните название части тела. Неприцельная атака всегда направлена в корпус.

У прицельных атак выше вероятность критического попадания. Чем труднее попасть в ту или иную часть тела, тем выше шанс нанести критический урон. Величина и побочный эффект урона также зависят от того, куда вы попали.

## Урон

В результате попадания персонаж несет урон. Источниками урона также могут быть ловушки и другие предметы.

**Здоровье** — когда персонаж несет урон, его запас здоровья уменьшается. Если этот запас исчерпан, персонаж погибает. Со смертью вашего персонажа игра заканчивается.

**Критические попадания** — иногда атакующий может попасть в особо уязвимую точку, нанести удар сильнее обычного и т.п. Такие попадания называют критическими. Помимо повышенного урона, они часто несут дополнительный эффект. Вероятность критического попадания основана на показателе **Шанс на крит.** На нее также влияют прицельность/неприцельность атаки, боевой навык атакующего и случайный фактор.

Ниже перечислены распространенные эффекты критических попаданий.

**Дополнительный урон** — урон возрастает в 1,5...3 раза.

**Сломана конечность** — противник получил увечье.

**Удар пробивает броню** — броня не уменьшила урон.

**Потеря сознания** — чем ниже выносливость, тем дольше жертва пробудет «в отключке».

**Удар сбивает с ног** — в следующий ход жертве придется потратить несколько ОД на то, чтобы подняться на ноги.

**Мгновенная смерть** — попадание настолько смертоносно, что жертва мгновенно умирает, обычно весьма зрелищным образом.

Тип эффекта зависит от цели и части тела, в которую попали.

**Критические ошибки** случаются в результате крупного невезения у вашего или любого другого персонажа.

Прицельный выстрел (или удар) при мизерном шансе попадания увеличивает вероятность критической ошибки. Черта **Порченный** означает, что критические ошибки совершают все подряд. Тип ошибки зависит от используемого оружия.

Некоторые распространенные эффекты критических ошибок:

**Потеря боеприпасов** — патроны пришли в негодность.

**Оружие заклинило** — произошла неисправность, требующая ремонта.

**Потеря ОД** — персонаж потратил время на полную ерунду, например художественно пукнул.

**Оружие упало** — нападающий выпустил оружие, и оно упало на землю.

**Оружие взорвалось** — такое случается с энергетическим оружием и взрывчаткой.

**Попадание в другого** — нападающий промахнулся и попал в кого-то другого.

**«Самострел»** — нападающий умудрился ранить сам себя.

Есть и другие эффекты критических ошибок. Удачного вам знакомства с ними!



**Яд** действует в течение некоторого времени. Некоторые существа наносят урон ядом в дополнение к обычному. Его эффект можно нейтрализовать противоядием. Чем больше яда попало в организм, тем дольше он действует и тем больше суммарного урона нанесет. Подробнее об этом см. раздел «Спротивляемость ядам».

**Радиация** — это невидимая атака. Некоторые существа наносят радиационный урон (помимо обычного). В отличие от ядов, радиационное заражение не проходит само по себе, для излечения необходимы специальные препараты или лечебные процедуры. Чем больше радиации попало в организм, тем выше вероятность лучевой болезни и тем более разрушителен ее эффект. Подробнее об этом см. раздел «Спротивляемость радиации».

**Потеря сознания** обычно происходит в результате критического попадания. Персонаж падает на землю и лишается права хода до тех пор, пока не очнется. Время восстановления зависит от выносливости.

## Броня

Кожаные куртки, бронежилеты и т.п. защищают персонажа в бою. Носите броню и заменяйте ее на лучшую при первой же возможности.

Чем лучше броня, тем больше урона она отражает и поглощает. Качество брони и степень ее защиты характеризуются тремя факторами:

**Класс брони** — вероятность того, что броня отразит атаку. К примеру, класс брони бандита составляет 15 единиц, а шанс попадания у рейнджера — 65%. Итоговая вероятность того, что рейнджер попадет в бандита, составляет всего 50%.

**Предел урона** — если в персонажа все-таки попали, броня примет часть урона на себя. Эта часть и называется пределом урона. Допустим, рейнджер из предыдущего примера попадает в бандита. Оружие наносит 20 очков урона, но предел урона брони равен 4, поэтому бандит должен понести всего лишь 16 очков урона.

**Спротивляемость урону** — броня может смягчить урон на определенный процент. Этот процент вычитается уже после того, как

учтен предел урона. Пример: нашего бандита все-таки ранили. К счастью для него, сопротивляемость урону брони равна 20%, вследствие чего 16 очков урона превращаются в 13:

$$16 - (16 \times 0,2) = 16 - 3,2 = 13.$$

## Завершение боя

Если вокруг не осталось враждебных существ, бой заканчивается автоматически. Вы также можете попытаться закончить бой по собственной инициативе, нажав кнопку в правом нижнем углу панели интерфейса. Если поблизости есть враги, прекратить сражение не удастся.

По завершении боя снова включается режим реального времени.

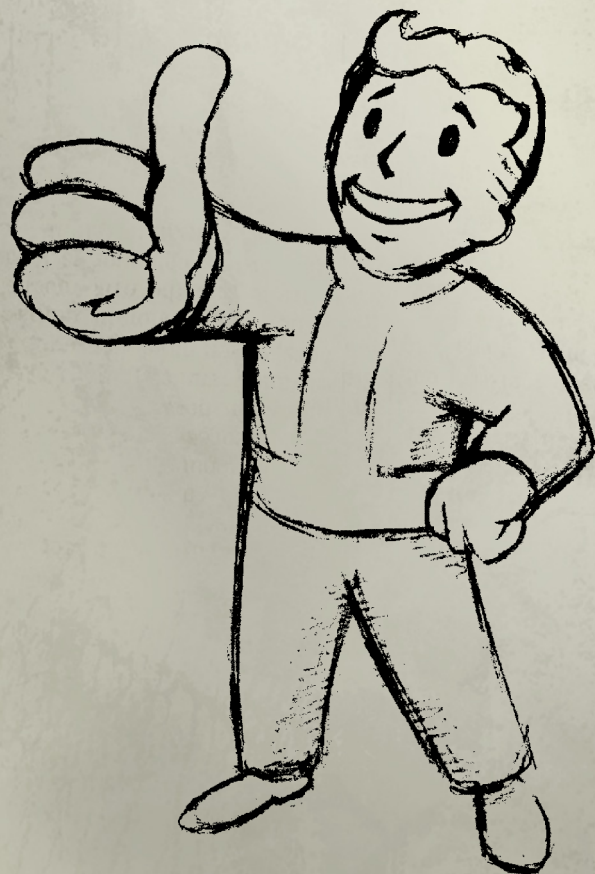
## Победа и трофеи

По окончании схватки ваш персонаж получает новый опыт. Количество очков опыта зависит от того, насколько опасны были убитые твари. Возможно, их будет достаточно для перехода на следующий уровень.

С трупов убитых врагов можно снять немало ценного. Чтобы совершить акт мародерства, щелкните мышью поверженного противника. Появится экран сбора трофеев, где слева будет ваш персонаж, а справа — труп. Если на одной и той же клетке лежит несколько трупов, между ними можно переключаться с помощью кнопок со стрелками. Нажав кнопку **ВЗЯТЬ ВСЕ**, вы заберете все предметы с трупа. Кроме того, на этом экране можно разрядить оружие, выбрав в меню соответствующее действие.



## ПРИЛОЖЕНИЕ



## ПРИЛОЖЕНИЕ 1: Начало игры

В этом разделе мы опишем первые шаги новичка в постъядерном мире. Предполагается, что вы уже установили и запустили игру, дважды щелкнув ее значок или выбрав нужный пункт в меню «Пуск».

В главном меню выберите пункт **НОВАЯ**. Чтобы начать игру, нажмите кнопку **ВЗЯТЬ**.

После того как старейшина племени расскажет о вашей миссии, на экране появится вход в Храм. Нарг, ваш персонаж, стоит на его ступенях. Если вы хотите освежить в памяти основные команды управления, нажмите **F1**.

Дайте Наргу в руки оружие. Для этого нажмите на панели интерфейса кнопку **СНА**, а затем нажимайте правую кнопку мыши, пока на экране не появится курсор в виде руки. Перетащите копьё в первую ячейку активного предмета (под надписью **РУКА 1**). Теперь Нарг вооружен копьем. Чтобы вернуться в игру, нажмите кнопку **ГОТОВО**.

Подведите курсор к краю экрана, чтобы осмотреть местность. Эта карта невелика. Единственное, что здесь интересного — сам вход в храм и парень с копьем, который стоит к югу от вас.

Щелкайте правой кнопкой мыши, пока курсор не примет форму шестиугольника, а затем подойдите к стражу. Переключитесь на курсор-стрелку и щелкните фигуру стража, чтобы завести разговор. В окне диалога попрощайтесь с собеседником. Если задержать курсор на персонаже, в журнале событий появится краткое описание.

Выберите курсор-шестиугольник и щелкните тень у входа в храм.

Оказывается, в храме прячутся опасные твари! Подведите Нарга чуть ближе к скорпиону и подождите, пока тот заметит его и поползет навстречу. Начнется бой.



Щелкните ячейку с копьем на панели интерфейса. Курсор превратится в прицел, а скорпион будет подсвечен. Чтобы нанести удар, щелкните скорпиона мышью. Если вы промахнулись, нажмите кнопку КОНЕЦ ХОДА. Если вы попали, но не убили скорпиона, смените режим курсора и отойдите подальше. Если скорпион убит, нажмите кнопку КОНЕЦ БОЯ.

Выберите курсор в виде стрелки и щелкните большую дверь. Это команда действия. В данном случае ваш персонаж попытается открыть дверь.

Пройдите по коридору и сверните направо. По дороге убивайте всех скорпионов, которые вам встретятся. Чтобы противнику было труднее атаковать вас, отбегайте в сторону от него. За один ход Нарг может нанести не более одного удара копьем.

В конце коридора окажется маленькая комната. Щелкните горшок в углу и заберите с собой его содержимое, перетащив мешочек с целебным порошком в столбец своего снаряжения (слева) или нажав кнопку ВЗЯТЬ ВСЕ. Затем нажмите кнопку ГОТОВО и продолжайте идти на север по коридорам, пока не доберетесь до следующей большой двери.

Чтобы персонаж побежал, щелкните мышью при нажатой клавише SHIFT.

Обратите внимание: следующая дверь заперта. Вам потребуется взломать замок. Нажмите кнопку НАВЫКИ и выберите навык ВЗЛОМ. Курсор превратится в желтое перекрестье прицела. Щелкните дверь, чтобы попытаться вскрыть замок. Повторяйте указанные действия, пока замок не будет вскрыт.

Затем откройте дверь и идите дальше на север. Будьте осторожны: в этом коридоре установлены ловушки! Двигайтесь медленно. Если Нарг увидит поднятую плиту, это значит, что он нашел спусковое устройство. Медленно пройдите этот коридор, не наступая на ловушки.

Если Нарга ранят, используйте целебный порошок. Для этого на экране снаряжения щелкните правой кнопкой, чтобы переключиться

на курсор действия. Наведя курсор на целебный порошок, нажмите левую кнопку мыши и удерживайте ее нажатой. В столбце значков, не отпуская кнопку мыши, выберите значок поднятой руки, а затем отпустите кнопку. Нарг съест порошок, и ему станет немного лучше.

Продолжайте исследовать храм. Используйте свои навыки и умения для преодоления других препятствий.

Удачи!



## ПРИЛОЖЕНИЕ 2: Советы

### Чаще сохраняйтесь

Сохраняйтесь чаще и с умом. Не записывайтесь два раза подряд в одну и ту же ячейку. Используйте все 10 ячеек попеременно, чтобы всегда можно было вернуться в безопасное место.

### Осматривайте все

Внимательно смотрите на экран. Рассматривайте всех и вся, пока не освоитесь в игровом мире. Мало заметные детали могут содержать важные сведения.

### Продумайте развитие персонажа

В начале игры, когда каждый уровень на счету, развивайте приоритетные для вашего персонажа навыки — в первую очередь призовые. Доведите до приемлемого уровня несколько навыков и лишь потом развивайте другие стороны героя. Всегда делайте призовым хотя бы один боевой навык. В начале игры полезны навыки **Холодное оружие** и **Без оружия**. Навык обращения с легким оружием пригодится всегда, а остальные боевые умения можно довести до ума потом, когда обзаведетесь нужным снаряжением.

### Будьте внимательны

Прислушивайтесь к тому, что говорят другие персонажи. Они могут лгать или заманивать вас в ловушку, поэтому всегда внимательно выслушивайте их.

### Сохраняйте игру!

Это тот случай, когда повторение лишним не будет.

### Советы по ведению боя

Двигайтесь, не стойте на месте! Уход из-под атаки, как правило, выгоднее, чем прибавка очков действия к классу брони (особенно если у вас есть огнестрельное оружие, а у врага нет). Кроме того, ваш персонаж может прятаться от выстрелов в укрытиях.

Если целей несколько, вначале сосредоточьтесь на какой-нибудь одной. Уничтожив первого противника, приступайте к следующему.

Открыв экран снаряжения в бою, не забудьте перезарядить оружие и подлечить своего персонажа.

Если патронов мало, берегите их. Слабых врагов можно бить холодным оружием и голыми руками. Но когда вашему персонажу угрожает серьезная опасность, не жалейте патронов!

### Заводите друзей

Принимайте в свою компанию других персонажей. Ваши спутники не только делятся ценной информацией, но и помогают разными способами:

- Отвлекают на себя внимание противника. Чем больше целей у врага, тем меньше стволов направлено на вашего персонажа.
- Несут ваше добро. Чем больше персонажей в группе, тем больше предметов вы сможете унести.
- Некоторые персонажи очень опытные и хорошо владеют как боевыми, так и небоевыми навыками. В их компании можно получить массу опыта!



## Приложение 3: Авторы

### ПРОГРАММИРОВАНИЕ

#### Главный программист

Jesse Reynolds

#### Программисты

Chris Jones  
Nick Kesting  
Robert Hertenstein 2  
Thomas French  
Chris Holland  
Dan Spitzley

#### Дополнительное программирование

Tim Cain  
John Price

#### Программирование видеороликов

Paul Edelstein

#### Программы установок и автозапуска

Darren Monahan

### ГРАФИКА

#### Главный художник

Gary Platner

#### Художники

Robert Collier  
Tramell Ray Isaac  
Jeff McAteer  
Brian Menze  
Scott Rodenhizer

#### Портреты персонажей

Scott Rodenhizer

#### Дополнительная графика

Aaron Brown  
Peter Kroko  
Mike McCarthy  
Chad Moore  
Eddie Rainwater

#### Художники-практиканты

Charles M. Gregory  
Daniel Jacobs  
John Jacobs

Karel Jacobs

Benc Orpak

Adoni Torres

#### Графика оригинальной игры

Jason Anderson  
Leonard Boyarsky  
Michael Dean  
Sharon Shellman  
Paul Hormis

### СЦЕНАРИЙ И ДИЗАЙН

#### Ведущие сценаристы

Feergus Urquhart

Matt Norton

#### Сценаристы

Jason G. Suinn  
John Deiley  
Chris Avellone  
Zeb Cook  
Dave Hendee  
Colin McComb

#### Технический дизайнер

Scott Everts

#### Создание уровней

John Deiley  
Scott Everts  
Jason G. Suinn

#### Дополнительный дизайн

Robert Hertenstein 2  
Nick Kesting  
Fred Hatch

#### Сценарий и диалоги

Mark O'Green

#### Ролевая система S.P.E.C.I.A.L.

Chris Taylor  
Tim Cain  
Jess Heinig  
Feergus Urquhart

### Сценарий оригинальной игры

Tim Cain

Leonard Boyarsky

Jason Anderson

Jason Taylor

Scott Campbell

### ПРОИЗВОДСТВО

#### Директор

Feergus Urquhart

#### Продюсеры

Eric Demilt

Feergus Urquhart

#### Помощник продюсера

Fred Hatch

#### Помощник директора

Jeremy Barnes

#### Ассистент

Jason G. Suinn

### КОНТРОЛЬ КАЧЕСТВА

#### Директор по контролю качества

Chad Allison

#### Помощник директора

Colin Totman

#### Кураторы проекта

Greg «Moose» Baumeister

Steve McLafferty

Darrell Jones

#### Старшие тестеры

Dennis Presnell

Chad Nicholas

Ed Hyland

#### Тестеры

Dany Martinez

WR Saunders

Rodney Smith

Tony Piccoli

David Maldonado

Dan Levin

Eric Pribish

Scott Warner

Derek Johnson

Tim Anderson

Primo Pulanco

Jeremy Ray

Jeremy Seely

Scott Humphreys

### ИНФОРМАЦИОННАЯ СЛУЖБА

#### Старший инженер

Bill Delk

#### Инженер

Tom Quast

#### Поддержка совместимости

Frank Pimentel

#### Поддержка базы данных

Steve Cabiness

#### Инженеры

Derek Gibbs

John Parker

Ed Robles

Louie Iturzaeta

### ЗВУК

#### Директор по звуку

Charles Deenen

#### Мастеринг

Craig Duman

#### Фоновая музыка

Ronald Valdez

#### Микширование видеороликов

Dave West

#### Эффекты в видеороликах

West Productions

#### Звукорежиссура

Doug Turner

Gary Murello

Larry Peacock

#### Обработка звука

Caron Weidner

#### Микширование звука

Debby Ruby

#### Микширование и звукорежиссура

Cecilia Perna

### Звукозапись

West Productions

### Инспекторы

Charles Deenen

Larry Peacock

### Обработка

Michael Dickeson

### Композитор

Mark Morgan, для Four Bars Entertainment

### Микширование вводного ролика

Charles Deenen

### Инспектор

Brian Luzietti

### Работа с библиотеками

Doug Rappaport

Sergio Bustamante II

Ron Valdez

### Звуковые эффекты

Charles Deenen

Gregory Allen

Larry Peacock

EFX

Weddington

Caron Weidner

### Обработка звука

Doug Rappaport

Sergio Bustamante II

### Продюсер звукозаписи

Fred Hatch

### Звукоинженер

Paul Hurtubise

### Инспектор

Chris Borders

### Подбор актеров

Julie Morgavi

### Диалоги записаны на студии

Hollywood Recording Services,

Голливуд, Калифорния

### Звукорежиссер

Jamie Thomason

### МАРКЕТИНГ

#### Директор по маркетингу

Paul Sackman

#### Менеджеры по маркетингу

Mike Markin

Greg Peterson

#### Младший менеджер по маркетингу

Greg Bauman

#### Менеджер по связям с общественностью

Krys Card

#### Менеджеры по перевозкам

Thom Dohner

Paul Naftalis

### Благодарности

(Dave H.) The Unwashed Villagers, the Dyer Family, Jamba Juice, The Tick, SouthPark; (Chris A.) Eileen Suh and Mah and Pa Avellone; (t.ray) my mother, my father, my son and my brother and to all of my adoring fans for buying this game; (Rob H.) Becky Warner and Billie Ryder; (Jesse R.) «To Dad, you were an inspiration all my life. I miss you always.»

### Особая благодарность

Участникам форумов Fallout и Fallout 2.

Игра появилась на свет благодаря компании Interplay Productions, команде разработчиков и букве Q.

## РУССКАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

<b>Продюсер</b> Юрий Мирошников	<b>Переводчики</b> Мария Юнгер Юлианна Соколова Вера Беляева Анна Киселева	Дмитрий Филимонов Олег Щербинин Андрей Ярославцев
<b>Исполнительный продюсер</b> Александр Гурин	<b>Главный редактор</b> Михаил Волошин	<b>Руководитель тестирования</b> Александр Шишов
<b>Менеджер по локализации</b> Михаил Волошин	<b>Редакторы</b> Анна Киселева Елена Агапова	<b>Тестеры</b> Александр Барков Олег Буянцев Андрей Жириновский Дмитрий Кияткин Сергей Кияткин Александр Латышев Алексей Маташкин Николай Николаев Дарья Нипот Дмитрий Савин Александр Трифонов Александр Шеллапутов
<b>Маркетинг</b> Николай Барышников Светлана Горобец	<b>Режиссер озвучания</b> Михаил Волошин	<b>Роли озвучивали:</b> Юрий Деркач Елена Кищик Александр Ключевин Пансау Натчанда Борис Репетур Елена Соловьева
<b>PR</b> Анатолий Субботин Алексей Артеменко	<b>Звукорежиссеры</b> Владимир Грезнев Владимир Кочетков	<i>Коллектив локализаторов выражает глубокую благодарность поклонникам серии игр Fallout и коллективу форумов <a href="http://www.kamrad.ru">www.kamrad.ru</a>, оказавшим большую помощь в процессе работы над игрой.</i>
<b>Упаковка и руководство пользователя</b> Татьяна Катова		
<b>Программист</b> Сергей Ковальчук		
<b>Художник</b> Татьяна Кузьмина		

Перевод © ЗАО 1С, 2006 г.

## ПРИЛОЖЕНИЕ 4: «Горячие» Клавиши

A	Режим боя
C	Экран характеристик
I	Экран снаряжения
P	Карманный компьютер PIPBoy 2000
Z	Таймер
O или ESC	Меню паузы
B	Переключение активных предметов
M	Смена курсора
N	Переключение режимов активного предмета
S	Панель навыков
1	Навык скрытности
2	Навык взлома
3	Навык кражи
4	Навык ловушек
5	Навык первой помощи
6	Навык доктора
7	Навык науки
8	Навык ремонта
?	Дата и время
<	Поворот против часовой стрелки
>	Поворот по часовой стрелке
Пробел	Конец хода
ENTER	Конец боя
ENTER	ГОТОВО
Tab	Карта местности
HOME	Центрирование окна игры



## Экран снаряжения

HOME	Переход к началу списка
END	Переход к концу списка
Page Up	Прокрутка вверх
Page Down	Прокрутка вниз

## Системные команды

-	Уменьшение яркости
+	Увеличение яркости
F1	Справка
F2	Уменьшение громкости
F3	Увеличение громкости
F4 или CTRL-S	Сохранение игры
F5 или CTRL-L	Загрузка игры
F6	Быстрое сохранение
F7	Быстрая загрузка
F10 или CTRL-X	Выход в главное меню
F12	Снимок экрана
CTRL-P	Пауза

## Экран создания персонажа

Tab	Переход к другому окну
Стрелки	Перемещение в пределах окна
Кнопка +	Повышение уровня характеристики
Кнопка -	Понижение уровня характеристики