

СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО

**СОСТАВЛЕНО ОТДЕЛОМ ТЕХДОКУМЕНТАЦИИ
VAULT-TEC**

РУКОВОДСТВО ПО ВЫЖИВАНИЮ ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ УБЕЖИЩА



СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО

ЯНВАРЬ 2077

СОДЕРЖАНИЕ

Раздел I. Добро пожаловать в Убежище Будущего

Введение	1-2	О последствиях ядерного взрыва	1-3
Характеристики Убежища	1-2		

Раздел II. Симулятор (обучающая программа)

Функции SimTek	2-2
----------------------	-----

Раздел III. Персонал Убежища (персонажи)

Введение	3-2	Полный список навыков	3-11
Стандартная личная карта	3-2	Дополнительные черты	3-15
Создание новой личной карты	3-4	Меню редактора персонажей	3-19
Производные характеристики	3-8		

Раздел IV. Инструменты (интерфейс)

Введение	4-2	Экран характеристик	4-17
Главное меню	4-2	RobCo PIPBoy 2000	4-20
Экран выбора персонажа	4-3	Карта местности	4-23
Экран игры	4-4	Карта мира	4-24
Панель интерфейса	4-4	Ландшафт	4-26
Панель снаряжения и курсоры	4-8	Карты городов	4-26
Курсоры	4-8	Диалог	4-27
Значки действий	4-10	Меню паузы	4-32
Снаряжение	4-12	Настройки	4-34
Навыки	4-16		

Раздел V. Решение конфликтных ситуаций (бой)

Введение	5-2	Урон	5-2
Начало боя	5-3	Броня	5-13
Действия в бою	5-3	Окончание боя	5-14
Вероятность попадания	5-6	Оборудование	5-15
Стрелковое оружие	5-7	Опыт	5-22
Рукопашный бой	5-10	Способности	5-24

Раздел VI. Приложения

(1) Советы и подсказки	П-2	(3) Рецепты от выживших	П-8
(2) Создатели	П-5	(4) Горячие клавиши	П-8

Руководство: Крис Тэйлор

Проект и верстка: Эд Рубин

Иллюстрации: Тремэлл Рей Айзек, Джейсон Андерсон, Леонард Боярский и Скотт Роденхайзер

СОСТАВЛЕНО ОТДЕЛОМ ТЕХДОКУМЕНТАЦИИ VAULT-ТЕС
СОСТАВЛЕНО ОТДЕЛОМ ТЕХДОКУМЕНТАЦИИ VAULT-ТЕС

ЯНВАРЬ 2077

РУКОВОДСТВО ПО ВЫЖИВАНИЮ ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ УБЕЖИЩА

ПРИМЕЧАНИЕ. Согласно новому Положению о шпионаже (статьи 50, 31 и 32), этот документ содержит информацию, затрагивающую национальную безопасность США. Передача документа или оглашение его содержания неуполномоченным лицам запрещена законом.

СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО

1-1

РАЗДЕЛ I.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В УБЕЖИЩЕ БУДУЩЕГО

1



ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в Убежище-13, новейшее детище фирмы Vault-Тес, лидера на рынке ядерных бомбоубежищ. Vault-Тес – последнее слово в американском домостроении.

Данный документ, VTB-001, «Руководство по выживанию для жителей Убежища», подлежит прочтению в случае начала мировой ядерной войны. В случае начала локальной ядерной войны или любой иной катастрофы мирового масштаба обращайтесь к соответствующей документации (см. также стр. 1-8):

Причина конца света	Документ №	Название
Локальная ядерная война	VTB-002	Руководство по выживанию для жителей Убежища (сокращенная версия)
Эпидемия	VTD-001	Разберемся с этим вирусом!
Голод	VTR-003	Как правильно приготовить крысу
Наводнение	VTF-100	Плавающие дома и водоросли
Падение метеорита	VTM-020B	Как увертываться от метеоритного дождя*

* Документ будет опубликован не ранее 3-го квартала 2078 года.

*Не тратьте время на размышления о несбыточных
возможностях. У нас хватает реальных проблем.
- Смотритель*

ХАРАКТЕРИСТИКИ УБЕЖИЩА

Номер Убежища	13
Начало строительства	август 2063
Окончание строительства	март 2069
Плановый бюджет	\$400 000 000 000
Реальный бюджет, с процентами	\$645 000 000 000
Общее количество жителей	1 000 (при полной эксплуатации)
Продолжительность непрерывной эксплуатации	10 лет (на самообеспечении)
Число жилых помещений	100 (при полной эксплуатации потребуется введение дополни- тельных койко-мест)

Толщина дверей	4 ярда, сталь
Земной покров	3 200 000 тонны земли (глубина – 200 футов)
Компьютерная система управления	искусственный интеллект
Первичное электропитание	геотермический генератор
Вторичное электропитание	дублирующие системы ядерного синтеза от фирмы «Дженерал Атомикс»
Потребление электроэнергии	3,98 мКв в день
Запасы	строительное оборудование, гидросельскохозяйственные фермы, очиститель воды из подземных рек, вооружение (10 боекомплектов), средства связи, образовательные и развлекательные файлы (из расчета полнорочной эксплуатации)

О ПОСЛЕДСТВИЯХ ЯДЕРНОГО ВЗРЫВА

Убежище-13 разработано специально для того, чтобы обеспечить вам защиту от последствий ядерного взрыва. Чтобы принцип действия защиты стал понятнее, мы включили в это руководство раздел ЧЗВ из документации высокоэнергетического оружия. В нем подробно описано, чем чреват ядерный взрыв.

Жертвы ядерной бомбардировки принимают на себя мощный поток фотонов, в который уходит 70-80% всей энергии взрыва. Результатом этого становятся ожоги третьей степени – то еще зрелище. Они являются причиной первой волны смертей.

Следующее явление – сверхзвуковой фронт взрыва. Его видно раньше, чем слышно. Этот фронт сносит все на своем пути.

После этого наступает фаза сверхвысокого давления, сравнимого с давлением на глубине в несколько сотен метров. (На глубине тысячи метров взрываются даже герметичные корпуса). Давление постепенно снижается, и наступает фаза отрицательного сверхдавления. Воздух резко стремится назад, чтобы заполнить вакуум, образовавшийся в результате взрыва. Поднимается ураганный ветер.

Постепенно атмосферное давление приходит в норму. Пожары, вызванные повреждениями сетей электропередач и возгоранием обломков зданий, переходят в огненную бурю.

Средне срочные последствия ядерного взрыва включают в себя образование келоидных шрамов и бластоцитомы сетчатки глаза. Генетические или наследственные нарушения могут проявиться даже спустя сорок лет после первичного облучения.

АТМОСФЕРНЫЕ ЭФФЕКТЫ ВЗРЫВОВ

Атомный гриб. Жар ядерного синтеза и расщепления мгновенно прогревает воздух вокруг до $+10\,000\,000^{\circ}\text{C}$. Раскаленная плазма излучает так много света, что выглядит более яркой, чем солнце, и видна на многие сотни километров вокруг. Огненная вспышка быстро расширяется. Она состоит из горячего воздуха, что позволяет ей подниматься вверх со скоростью несколько сотен метров в секунду. Приблизительно через минуту вспышка достигает высоты в несколько километров и остывает до такой степени, что перестает излучать свет.

Окружающий холодный воздух тормозит поднимающийся жар и замедляет расширение внешнего края плазменного облака. Внутренняя часть облака поднимается быстрее, что создает внутри тучи вакуум. Когда внешний воздух заполняет его, образуется дымовое кольцо.

Благодаря конвекции внутренняя часть облака постепенно разрастается в атомный гриб. Если взрыв произошел на поверхности земли, грязь и радиоактивная пыль засасываются в «ствол» под огненным шаром.

Ионизация и столкновения частиц внутри тучи вызывают разряды молний. Первоначально гриб имеет оранжево-красный цвет из-за химической реакции нагревания воздуха. Когда облако охлаждается до температуры окружающей среды, начинается конденсация водяного пара, и гриб белеет. На заключительных стадиях он может достигать 100 км в поперечнике и 40 км в высоту (при взрывах мегатонных бомб).



Если видишь вспышку, пригнись и бегом в укрытие!

Электромагнитный импульс. Ядерный взрыв излучает радиацию на всех длинах волн света. Часть попадает в спектр радиоволн и порождает электромагнитный импульс. Эффект электромагнитного импульса усиливается с высотой вхождения в атмосферу. Высотные взрывы могут выводить из строя электронику, вызывая короткие замыкания в замкнутых проводящих цепях – электронных приборах, линиях электропередачи, телефонных линиях, телевизорах, радио и т.д. Радиус повреждения может достигать 1000 км.

КРАТКИЙ ОБЗОР ПЕРВИЧНЫХ ПОРАЖАЮЩИХ ФАКТОРОВ ЯДЕРНОГО ВЗРЫВА

Существует три категории первичных поражающих факторов ядерного взрыва – это сам взрыв, тепловое излучение и мгновенная ионизация или проникающая радиация. Их соотношение при взрыве зависит от мощности бомбы. Маломощные бомбы могут нанести значительные разрушения. Бомбы мощностью около 2,5 килотонн вызывают все три указанных эффекта в равной пропорции, уничтожая все живое в радиусе 1 км.

Соотношение энергетического выброса в формах теплового излучения, ударной волны и проникающей радиации практически не меняется в зависимости от мощности бомбы, зато изменяется способ взаимодействия энергии с воздухом и целью. Воздух легко пропускает тепловое излучение, воздействующее на открытые поверхности, которые быстро нагреваются. Чем мощнее бомба, тем больше площадь поражения тепловым излучением. В лабораторных условиях с увеличением мощности бомбы область теплового поражения расширяется от эпицентра пропорционально квадрату радиуса. Таким образом, область поражения рассчитывается как квадратный корень мощности бомбы. В реальных условиях расширение будет несколько меньше, частично вследствие того, что большие бомбы порождают высокую температуру медленнее, что уменьшает уровень разрушений, производимых каждой калорией излучения. Следует отметить, что область поражения тепловым излучением увеличивается пропорционально мощности бомбы.

Взрывная волна – это объемный эффект. Взрывная волна передает энергию любой материи, через которую проходит, включая воздух. Когда взрывная волна проходит через твердые объекты, всплеск энергии приводит к разрушениям.

Проходя через воздух, она просто слабеет. Взрывная волна угасает, взаимодействуя с материальными объектами. Количество необходимой материи увеличивается соответственно объему воображаемой сферы с центром в точке взрыва. Воздействие взрывной волны, таким образом, измеряют по закону обратного куба, который связывает объем с радиусом.

Интенсивность проникающей радиации, как и интенсивность теплового излучения, снижается по закону обратного квадрата радиуса. Однако проникающая радиация также сильно поглощается воздухом, через который проходит, что быстро снижает интенсивность воздействия.

Из этих законов следует, что при увеличении мощности бомбы эффект теплового излучения возрастает быстрее, чем эффект ударной волны, а интенсивность проникающей радиации быстро уменьшается.

При небольшом ядерном взрыве (мощность бомбы до 15 килотонн) к жертвам (включая смертельные случаи) могут привести все три поражающих фактора. Большинство смертей (до двух третей погибших в первый день) происходит от ожогов (в том числе вызванных огненной бурей). Этот фактор имеет наибольший радиус поражения. 60-70% выживших получают травмы, вызванные последствиями ударной волны и пожаров. Большинство людей, находившихся достаточно близко к эпицентру взрыва, чтобы пострадать от облучения, оказываются в радиусе смертельного поражения ударной волны и теплового излучения, поэтому только 30% выживших получают лучевую болезнь. Большинство из них – это те, кто сумел укрыться от двух первых поражающих факторов. Но даже в этом случае большинство жертв лучевой болезни не могут избежать ожогов и травм от последствий ударной волны. При взрыве бомб мощностью в сотни килотонн или больше (типичная мощность стратегических боеголовок) непосредственное лучевое поражение можно не принимать в расчет. Опасный уровень облучения существует настолько близко к эпицентру взрыва, что выжить в этой зоне невозможно. С другой стороны, смертельные ожоги можно получить и вне основной зоны поражения ударной волной. Бомба в 20 мегатонн может вызвать ожоги третьей степени в радиусе 40 км, где ударная волна способна разве что разбить окна и нанести легкие разрушения.

Эмпирическое правило для подсчета смертей, причинами которых являются первичные поражающие факторы ядерного

взрыва, заключается в том, чтобы считать мертвыми всех находящихся в зоне давления ударной волны, превышающего 5 фунтов на квадратный дюйм. В действительности заметное количество людей в пределах этой зоны выживут, но примерно столько же погибнут за ее пределами. Это правило не учитывает эффект радиоактивных осадков.

КРАТКИЙ ОБЗОР ВТОРИЧНЫХ ПОРАЖАЮЩИХ ФАКТОРОВ ЯДЕРНОГО ВЗРЫВА

Радиоактивное заражение. Самую большую опасность среди вторичных поражающих факторов представляет выброс огромной массы радиоактивного вещества с большим периодом полураспада (от нескольких дней до тысячелетий). Главный источник заражения – это продукты реакции радиораспада. Вторым потенциально опасным источником заражения является излучение медленных нейтронов, которые захватываются ядрами атомов нерадиоактивных веществ.

В процессе распада атомы могут порождать приблизительно 80 различных изотопов. Эти изотопы широко варьируются по стабильности; некоторые полностью устойчивы, в то время как другие интенсивно распадаются за доли секунды. Распадающиеся изотопы могут сами формировать устойчивые или нестабильные вторичные изотопы. Таким образом, создается еще более сложная смесь, состоящая из приблизительно 300 различных изотопов 36 элементов.

Короткоживущие изотопы быстро высвобождают энергию распада, создавая интенсивное радиоактивное поле, которое, однако, также быстро угасает. Долгоживущие изотопы высвобождают энергию за длительное время, создавая намного более слабый, но стабильный радиационный фон.

Полезное эмпирическое правило – «правило семерок». Это правило гласит, что за каждые 7 часов остаточная радиоактивность снижается в 10 раз (относительно уровня первого часа после начала распада). Через 7*7 часов (49 часов, приблизительно 2 суток) уровень радиации снижается еще на 90 %. Через 7*2 дней (2 недели) он снизится еще на 90 %; и так далее в течение 14 недель. Правило действует с погрешностью 25% в течение первых двух недель и с погрешностью 200% в течение первых шести месяцев. Через 6 месяцев скорость снижения уровня радиации становится намного более высокой.

Продукты радиоактивного распада представляют наибольшую опасность, когда они проникают в грунт в форме т.н. радиоактивных осадков. Скорость осаждения радиоактивных веществ зависит в первую очередь от высоты, на которой произошел взрыв, и в меньшей степени от мощности взрыва.

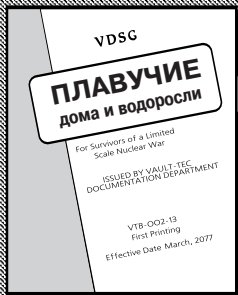
Если взрыв произошел высоко в воздухе (вспышка не касается земли), испаренные радиоактивные вещества охлаждаются и конденсируются в форме микроскопических частиц. Эти частицы в большинстве своем утягиваются в верхние слои атмосферы поднимающейся вспышкой взрыва, но заметное их число остается в нижних слоях благодаря конвекции внутри вспышки. Чем сильнее взрыв, тем быстрее осадки уходят вверх, и тем меньше их остается в нижних слоях атмосферы. При взрывах мощностью до 100 килотонн вспышка не поднимается выше тропосферы, где и происходит процесс конденсации. Все эти осадки выпадут на землю естественным путем за несколько месяцев или еще быстрее. При взрывах мощностью в пределах мегатонны вспышка поднимается настолько высоко, что входит в стратосферу. В стратосфере не происходит погодных процессов, и осадки могут выпадать до нескольких лет. Такие замедленные осадки станут гораздо менее опасны к моменту выпадения на землю и довольно равномерно распределятся по всей поверхности планеты. При взрывах мощностью более 100 килотонн все больше и больше радиоактивных частиц попадает в стратосферу.

Более низкий взрыв (вспышка касается земли) захватывает большое количество грунта внутрь вспышки. Грунт обычно не испаряется, но даже в случае испарения формирует очень большие частицы. Радиоактивные изотопы захватываются частицами почвы, которые быстро осаждаются на землю. Длительность выпадения таких осадков может составлять от минут до нескольких суток и произвести заражение на территории до нескольких тысяч километров (при соответствующем ветре). Интенсивность радиационного загрязнения сильнее при осадках близко к эпицентру, поскольку плотность радиоактивных частиц выше, и короткоживущие изотопы не успели еще распасться. Погодные условия могут оказывать на этот эффект значительное влияние. К примеру, ливень может ограничить область выпадения радиоактивных осадков, создавая районы очень интенсивного заражения. Как внешнее, так и внутреннее заражение (при приеме внутрь радиоактивных веществ) несет большую опасность для здоровья.

Взрывы на небольшой от земли высоте могут также представлять существенную опасность непосредственно под точкой взрыва из-за активных нейтронов. Нейтроны, поглощенные почвой, могут производить значительное излучение в течение нескольких часов.

Мегатонные бомбы в большинстве своем были упразднены и заменены на значительно менее мощные боеголовки. Мощность современной стратегической боеголовки, за немногими исключениями, составляет около 200-750 килотонн. Недавние исследования сложных моделей климата показали, что сокращение мощности приводит к намного большей пропорции осадков, попадающих в нижние слои атмосферы, и намного более быстрому и более интенсивному выпадению осадков, чем предполагали исследования 1960-х и 1970-х годов. Сокращение общей мощности стратегических арсеналов после отказа от высокомоощных бомб в пользу более многочисленных и маломощных привело к увеличению риска заражения радиоактивными осадками.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПУБЛИКАЦИИ



Полное руководство по выживанию **для тех, кто в море**. Содержит столько полезных советов, что вам не хватит жизни, чтобы использовать все.

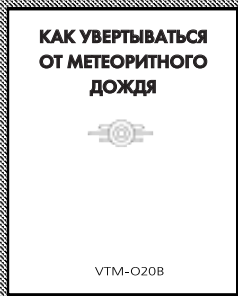
Расширенная брошюра для всей семьи! Включает популярный раздел «Как сжигать зараженные тела».



Более 100 рецептов приготовления крысиного мяса на обед, завтрак и ужин. Набор блюд от закусок до десертов!



Урезанная версия РВЖУ содержит необходимый минимум информации!



Скоро в продаже!

РАЗДЕЛ 2. СИМУЛЯТОР



ФУНКЦИИ SIMTEK

Исследовательский отдел VaultТес пришел к выводу, что после длительного пребывания в Убежище многим его обитателям будет неуютно думать о выходе во внешний мир. Симулятор SimTek 5000 безопасно и надежно подготовит вас к возвращению на поверхность. Эта глава коротко опишет основные функции SimTek 5000.

Уверенные в себе жители Убежища могут сразу перейти к разделу «Создание персонажа» и пропустить эту главу. Начинающих жителей Убежища эта обучающая программа подготовит к выходу во внешний мир.

Запустите на своем терминале процесс «Fallout» и нажмите кнопку «Новая» в главном меню.

Откроется экран выбора персонажа. Выберите файл Макса Валуна и нажмите кнопку ПРИНЯТЬ. Теперь Макс – ваш персонаж. В будущем вы сможете выбрать другого персонажа или даже создать собственного.

Итак, симулятор загружен. Как только Смотритель Убежища расскажет вам о вашем задании, вы окажетесь за внешней дверью Убежища.



Рисунок 2-1:

Начало, возле выхода из Убежища. Щелкните по кнопке СНР, чтобы открыть экран снаряжения.

Подберем вам экипировку. Фирма Vault-Тес снабдила все Убежища новейшими наступательными и защитными средствами. Все они будут в вашем распоряжении.

Щелкните по кнопке СНР на панели интерфейса внизу экрана. Курсор с рукой позволяет вам перемещать предметы в вещмешке. Щелкните по пистолету и перетащите его в слот ПРЕДМЕТ 1.

Отпустите кнопку мыши. Вы теперь вооружены! Перетащите кастет в слот ПРЕДМЕТ 2. Нажмите на кнопку ГОТОВО. Вы вернетесь к основному экрану игры.

Курсор в форме шестиугольника – это курсор движения. Чтобы персонаж пошел в нужную точку, укажите цель и щелкните левой кнопкой мыши. Пока что наведите курсор движения на компьютер рядом с дверью. Щелкните левой кнопкой мыши и идите туда. Пока вы идете, вы можете переместить курсор движения в другое место. Если вы захотите прервать текущее передвижение, просто щелкните левой кнопкой мыши еще раз.

Как только вы остановитесь рядом с компьютером, щелкните один раз правой кнопкой мыши. Это сменит курсор движения на курсор действия. Курсор действия помогает вам взаимодействовать с

объектами окружающей среды и другими персонажами. Щелкните по компьютеру правой кнопкой мыши. Это заставит вашего персонажа «использовать» компьютер. Теперь взгляните на окно дисплея в левом нижнем углу экрана. Пробуйте использовать компьютер еще раз.

Щелкните левой кнопкой мыши по вашему персонажу. Еще раз. Обратите внимание, что это позволяет вам поворачиваться, оставаясь на месте. Впрочем, не очень важно, куда смотрит ваш персонаж,

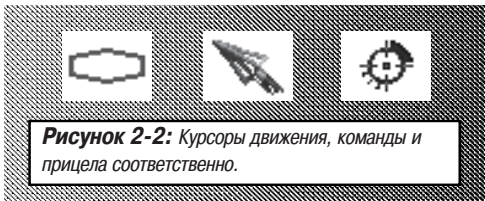


Рисунок 2-2: Курсоры движения, команды и прицела соответственно.

2



Рисунок 2-3:

Использование компьютера.



Прости, но мы не можем тебя
сейчас снова впустить. Ну,
технические трудности.
Приходи снова попозже.

поскольку при необходимости он сам повернется в нужную сторону. Щелкните еще раз правой кнопкой, чтобы изменить курсор обратно на курсор движения. Идите к правой створке дверей Убежища.

Теперь вызовите курсор действия. Щелкните левой кнопкой мыши по компьютеру. Если вы стоите слишком далеко от объекта, то эта команда заставит вас подойти или подбежать к нему.

Идите на юг вглубь пещеры. Будьте осторожны – там грызуны!

Если вы подойдете слишком близко к крысе, она на вас нападет. Это вызовет переключение режима игры. В правом нижнем углу панели интерфейса откроются боевые кнопки. Начался бой! Щелкните левой кнопкой мыши по пистолету. Курсор изменится на прицел, а крыса подсветится красным. Наведите курсор-прицел на крысу. Число рядом с курсором отображает вероятность попадания по врагу. Щелкните левой кнопкой мыши, чтобы выстрелить в крысу. Чем ближе цель, тем выше вероятность удачного выстрела. Если вы промахнулись или не убили крысу с первого выстрела, нажмите большую красную кнопку рядом с пистолетом. Теперь у вас в руках кастет. Щелкните левой кнопкой мыши по кастету, чтобы нанести удар. Снова наведите прицел на крысу. Вы можете продолжать атаку, пока у вас остаются очки действия. Число оставшихся у вас очков действия показано рядом зеленых лампочек над оружием. Стоимость использования оружия указана в левой нижней части кнопки оружия. Когда у вас не останется очков, чтобы атаковать, нажмите кнопку ХОД. Ход перейдет к другим участникам сражения, а затем вернется к вам. В начале каждого раунда очки действия полностью восстанавливаются.



Рисунок 2-4: боевые кнопки.

Кнопка ХОД завершит текущий раунд. Кнопка БОЙ попытается вывести вас из боя. Если вокруг еще остались враждебные существа, то бой продолжится!

Если крыса умрет, то бой закончится. Если крыса останется жива после ваших атак, она получит второй шанс напасть на вас. Во время хода крысы лампочки на панели интерфейса горят не зеленым, а красным. Не волнуйтесь, скоро снова будет ваша

очередь. Если крыса попробует сбежать, вы можете закончить бой, нажав кнопку БОЙ.

Одолов крысу, идите дальше на юг через пещеры. Нажмите и удерживайте клавишу Shift, чтобы переключиться в режим бега.

Сталкиваясь с крысами, пробуйте использовать против них разное оружие. Вы скоро заметите, что каким-то оружием сражаться легче и эффективнее. Из-за темноты в пещере стрелять по крысам будет трудно. Чтобы осветить пещеру и облегчить стрельбу, вы можете использовать фонарик. Откройте экран снаряжения, щелкните правой кнопкой мыши, чтобы изменить курсор на курсор действия. Щелкните левой кнопкой мыши по фонарику и удерживайте ее нажатой. Появятся значки с вариантами действия: исследовать, использовать, бросить и отменить. Наведите курсор на значок «использовать» и отпустите кнопку мыши. Фонарик включится. Он будет перемещен в конец вашего вещмешка, чтобы вы легко выделили его среди других, выключенных фонариков. Прокрутите список до самого низа. Щелкните левой кнопкой мыши, чтобы взять активизированный фонарик. Выберите значок «бросить». Теперь у ваших ног лежит работающий фонарик. На свету стрелять гораздо проще, чем в темноте. Экспериментируйте.

Вас могут ранить. В этом случае вам придется лечиться. Откройте снаряжение и используйте стимулятор. Стимуляторы восстановят ваши очки здоровья, но не повысят их максимальное число. Можно вылечиться, если просто отдохнуть. Нажмите Z на клавиатуре. Появится будильник PIPBoу. Выберите пункт «до выздоровления». Вы будете отдыхать до тех пор, пока здоровье полностью не восстановится. Вызвать будильник также можно, нажав кнопку PIP на панели интерфейса, а затем щелкнув по изображению будильника в верхнем левом углу PIPBoу. (В игре обычно заложено несколько различных способов выполнения каждого действия).

Вступите в бой еще раз и выберите пистолет. Щелкните правой кнопкой мыши по кнопке. В правом нижнем углу кнопки оружия появится значок прицельной атаки. Так вы сможете выбрать часть тела врага, в которую хотите попасть. В какие-то части тела попасть легче, а в какие-то – труднее. При прицельной стрельбе заметно увеличивается вероятность нанести больше повреждений или причинить врагу иной ущерб.

Когда вам надоест убивать крыс, можете попробовать прокрасться мимо них. В случае успеха крысы вас не заметят. Нажмите кнопку «Навыки» на панели интерфейса. Нажмите «Красться». Над панелью интерфейса появится соответствующая надпись. Пока вы крадетесь, врагам труднее обнаружить вас. Если крыса все же заметит вас, бой начнется как обычно. Вы не получите никаких боевых штрафов.

Не бегите. Если вы побежите, то уже не сможете красться. Идите осторожно, обходя крыс.



Рисунок 2-5: панель Навыков.

На этой панели есть и другие навыки. «Скорая помощь» и «Доктор» позволят вам лечить себя и других персонажей. Все навыки кроме «Красться» требуют указания цели, к которой будет применен навык. Если вы ранены, откройте панель и выберите «Скорую помощь». Курсор станет желтым. Нажмите на своего персонажа. В зависимости от того, насколько вы хороший медик (насколько высок навык «Скорой помощи»), вы либо восстановите некоторое количество здоровья, либо не добьетесь никакого результата.

Когда вам надоест исследовать пещеры, идите на юг, а затем на запад. Автокарта, которую можно вызвать, щелкнув по кнопке «КАРТА» или нажав клавишу TAB, покажет, где вы находитесь. Вам нужно в длинный коридор в юго-западном углу пещеры.

Когда вы доберетесь до конца туннеля, вы увидите солнечный свет. Идите туда. Перед вами Карта мира. По ней вы можете

Рисунок 2-6:

*Выход из пещер.
Темная зона в круге света —
это «выход». Идите туда,
чтобы покинуть карту.*



передвигаться на большие расстояния. Нажмите на кнопку Убежище-15 в правой половине экрана. Вы отправились к своей цели.

В начале большая часть карты мира будет покрыта тьмой. Со временем вы будете открывать различные области на ней. Зеленые круги на карте отмечают особо важные области. Убежище-13 отмечено зеленым кругом, потому что оно очень важно для вас. Останавливайтесь и обследуйте все важные области, которые попадаются на пути. Будьте осторожны! Если вы потратите слишком много времени на поиски новых областей, в Убежище могут закончиться запасы воды. Поскольку ваша задача состоит в том, чтобы спасти Убежище, постарайтесь сделать все возможное, чтобы этого избежать.

Удачи!

РАЗДЕЛ 3.

**ПЕРСОНАЛ
УБЕЖИЩА**



ВВЕДЕНИЕ

Ключ к успешному возрождению цивилизации после масштабной ядерной войны – это кадры. Мы, сотрудники Vault-Тес, тщательно работаем над тем, чтобы гарантировать, что ваши братья (и сестры) по Убежищу будут готовы поднять Америку из мертвых.

Персонажи – это население игрового мира. Ваш персонаж – это ваше «второе я». Мы будем также называть его «героем». Прочих персонажей принято называть NPC (от английского non-player characters). NPC – это другие обитатели Убежища, люди из внешнего мира и даже мутанты.

СТАНДАРТНАЯ ЛИЧНАЯ КАРТА

Fallout представляет вашему вниманию трех готовых персонажей, которыми вы можете играть. Они способны выдержать большинство испытаний, которые ждут вас во внешнем мире.

3

МАКС



Рисунок 3-1: Макс «Скала»
VID 208-197-88-125

Максвелл, которого друзья называют «Скалой» – самый большой человек из ныне живущих в Убежище. Его сила и выносливость стали легендой. Он мог бы считаться идеальной кандидатурой, учитывая его огромные размеры и нечеловеческую силу. К сожалению, его интеллект пострадал в младенчестве – робот уронил его головой об пол. Его мало волнует тот факт, что ему, возможно, придется покинуть Убежище.

Нам приятно, что вы увлеклись чтением Руководства, но мы все же хотим переключить ваше внимание на интерфейс Fallout. Нажмите кнопку ИЗМЕНИТЬ на экране выбора персонажа.

НАТАЛИЯ

**Рисунок 3-2:**

Наталья Дубровская
 VID 208-206-49-229

Наталья – внучка российского дипломата, который работал в Советском консульстве в Лос-Анджелесе.

Она – талантливый акробат с отличной координацией движений и рефлексам.

Она очень умна и изобретательна. Единственной проблемой в детстве было понимание закона о частной собственности.

Наталья очень хочет покинуть Убежище и исследовать мир.

АЛЬБЕРТ

**Рисунок 3-3:**

Альберт Коул
 VID 208-206-49-227

Альберт – харизматичный лидер небольшой фракции из числа жителей Убежища, которая интересуется жизнью во внешнем мире.

Он весьма искусный дипломат и может вести переговоры с другими фракциями.

Его профессия ближе всего к тому, что раньше называли «адвокатом».

Альберт в состоянии убедить других, что его идеи верны.

Теперь вы можете рассмотреть персонажа во всех подробностях и изменить его параметры. Вложенная информационная справка в правом нижнем углу экрана поможет вам во всем разобраться.

СОЗДАНИЕ НОВОЙ ЛИЧНОЙ КАРТЫ

Чтобы доставить вам максимальное удовольствие, мы ввели в игру систему создания персонажа. Она позволит вам сделать героя таким, каким вы хотите его видеть. Дальнейшие указания проведут вас через весь процесс создания героя.

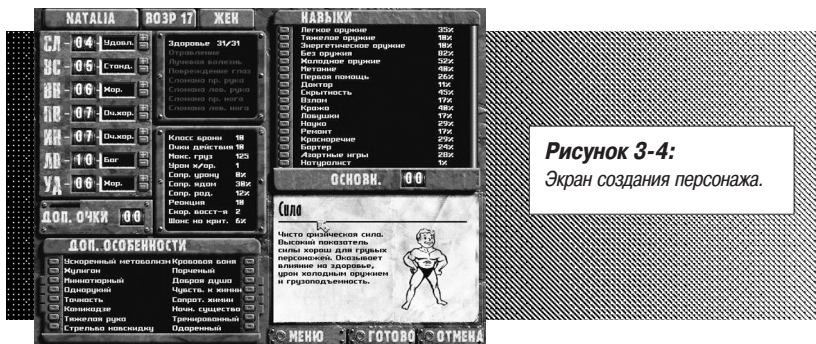


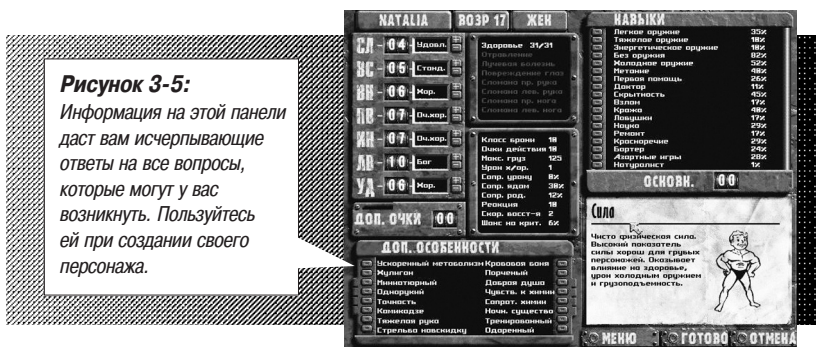
Рисунок 3-4:
Экран создания персонажа.

Ваш персонаж – ваше «второе я» в мире игры. Он будет выполнять ваши команды и совершать те действия, которые вы ему назначите. Вы сами можете решить, какой персонаж больше подходит к вашему стилю игры. К счастью, Комплект выживания гарантирует вам успех в любом случае! Стопроцентная гарантия от Vault-Tec! ¹

Мы будем часто обращаться к вам как к вашему персонажу. В этом прелесть ролевых игр: вы – это ваш герой. От ваших решений зависят действия маленького человечка на экране. Конечно же, мы не одобряем некоторые действия, которые ваш герой может совершить в мире игры, и не считаем их приемлемыми или законными в реальном мире. Не путайте игру и реальность.

Персонажи различаются по своим способностям и навыкам. На этапе создания персонажа вы выберете для себя первичные параметры, которые, в свою очередь, определяют ваши навыки.

¹ Гарантия не распространяется на все государства и не действует в случае наводнения, засухи, голода, ядерной войны или других форс-мажорных обстоятельств.



Если вы захотите точно узнать, на что влияет тот или иной параметр или навык, щелкните по его названию, и на панели в правом нижнем углу экрана отобразится соответствующая информация.

Чтобы создать персонажа, сделайте следующее:

1. Распределите очки по основным характеристикам.
2. Выберите три призовых навыка.
3. Выберите дополнительные черты.
4. Задайте возраст персонажа.
5. Укажите его пол.
6. Дайте ему имя.
7. По желанию вы можете использовать меню редактора персонажей.
8. Поздравляем!
Ваш персонаж создан; нажмите кнопку ГОТОВО!



Всегда проверяйте окружающую среду на наличие радиоактивного заражения и вирусов. Защитный костюм – ваш лучший друг!

ШАГ №1: РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ОЧКОВ ПО ОСНОВНЫМ ХАРАКТЕРИСТИКАМ

У персонажа есть семь основных характеристик:

Сила. Грубая физическая сила. Помогает таскать тяжести и наносить сильные удары. Более сильный персонаж сможет нести больший вес, наносить более высокие повреждения в бою и т. д. Если вы хотите отыгрывать роль мощного громилы, наделите его недюжинной силой.

Восприятие. Умение подмечать мелкие детали. Восприятие обостряет все чувства персонажа, включая осязание, зрение, вкус, обоняние и слух. Оно влияет на показатель дальности стрельбы, помогает заметить важные мелочи и т. п. Персонажи с высоким восприятием получают больше информации о мире вокруг. Если вы хотите отыгрывать роль снайпера, поднимите ему восприятие.

Выносливость. Физическая крепость персонажа. Герой с высокой выносливостью выживет там, где другие погибнут. От этого показателя зависит ваше здоровье и сопротивление. Чем выше ваша выносливость, тем дольше вы сможете сражаться, и тем труднее вас будет убить.

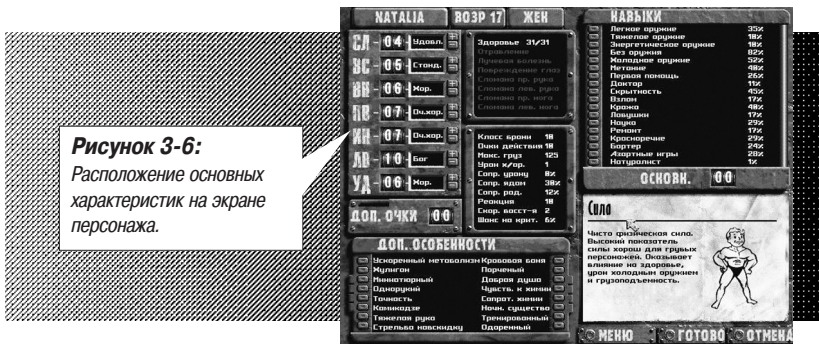
Привлекательность. Сочетание внешности и обаяния. Чем выше ваша привлекательность, тем большего успеха вы добьетесь в общении с другими людьми. Привлекательные персонажи имеют больше шансов добиться своего, не прибегая к насилию, и торгуются лучше других. Высокая привлекательность важна для персонажей, которые хотят влиять на людей силой убеждения.

Интеллект. Ваши умственные способности и образование. Чем выше ваш интеллект, тем большим числом навыков вы сможете овладеть в совершенстве, и тем больше вариантов ответов сможете придумать при разговорах. Высокий интеллект важен для любого персонажа, особенно для того, кто хочет воспитать в себе красноречие.

Ловкость. Гибкость, быстрота и точность движений. Ловкость влияет на многие навыки, которые требуют прекрасной координации. Она также очень важна в бою. Ловкость пригодится любому персонажу. Бойцы и воры нуждаются в более высоких показателях ловкости, нежели персонажи, склонные к науке или дипломатии.

Удача. Удача – это довольно забавный параметр. Это нечто среднее между кармой, судьбой и природным везением. Удача влияет на очень многие вещи... Любой персонаж выиграет от высокой удачи, а с низкой удачей будет часто находить неприятности.

Все основные характеристики оцениваются по шкале от 1 до 10, где 10 – лучший показатель параметра, 1 – худший, а 5 – средний. По умолчанию все характеристики вашего персонажа средние. К счастью, у вас есть еще пять очков для того, чтобы распределить их по своему вкусу, потратив их на улучшение одного параметра или пяти разных.



Чтобы вам было легче разобраться в характеристиках, мы составили вот такую схему:

- | | |
|----------------|------------------|
| 1) Очень плохо | 6) Хорошо |
| 2) Плохо | 7) Очень хорошо |
| 3) Малоовато | 8) Отлично |
| 4) Прилично | 9) Превосходно |
| 5) Средне | 10) Невообразимо |

Надеюсь,
это поможет!
-СМОТРИТЕЛЬ

Если вы хотите получить больше очков для распределения, вы можете понизить одну или несколько ненужных характеристик вплоть до единицы. Специалисты из Vault-Tec не рекомендуют опускать их ниже четверки, но выбор за вами. К примеру, если вы снизите Интеллект до 3, то ваше общение с другими персонажами будет существенно ограничено.

Для продолжения игры необходимо распределить все свободные очки характеристик.

Изменение основных характеристик приводит к изменению производных характеристик и навыков. Производные характеристики частично выводятся из основных. Их нельзя изменять напрямую. К примеру, если вы хотите увеличить запас здоровья персонажа, поднимите ему Выносливость.

Основные характеристики, собственно говоря, определяют личность персонажа. Если у вас высокий показатель Силы и Ловкости и низкий Интеллекта и Привлекательности, вы не сумеете произвести на окружающих впечатление элегантными манерами, зато дубовый стол, который вы обрушите им на головы, точно привлечет их внимание и придаст вес вашим словам.

Ваши характеристики будут оставаться неизменными всю игру. Набранный опыт и выполненные задания не дадут дополнительных очков. Помните, что вам предстоит пройти всю игру с теми характеристиками, которые вы задали с самого начала.

3 Производные характеристики

Чтобы оптимально распределить очки основных характеристик, посмотрите, каких производных характеристик вам удалось добиться и устраивает ли это вас. Другими словами, начните с конца! Невероятно удобный метод.

Здоровье. Запас вашего здоровья определяет, какое количество повреждений вы можете вынести, прежде чем умрете. Чем больше запас здоровья, тем дольше вы проживете. Чем меньше запас здоровья, тем чаще вам придется лечиться. Запас здоровья будет расти по мере получения опыта и новых уровней. Количество здоровья всегда показывается как «текущее/максимальное». Если вы видите цифры 1/30, это значит, что вам нужна серьезная медицинская помощь. И срочно! Начальный запас здоровья вычисляется по формуле $15 + (2 \times \text{Выносливость}) + \text{Сила}$. У среднего персонажа запас здоровья равен 30 очкам.

Класс брони. Ваш естественный класс брони – это показатель того, насколько легко поразить вас в бою. Чем он выше, тем труднее врагу будет по вам попасть. Естественный класс брони увеличится, если вы будете носить броню (см. разделы «Броня» и «Список снаряжения»). Начальный класс брони равен вашей Ловкости. Средний персонаж обладает классом брони 5.

Очки действия. Этот показатель определяет, сколько различных действий ваш персонаж может совершить за один

боевой раунд. Каждое действие требует определенного количества ОД. Когда у вас заканчиваются ОД, вы уже не можете предпринимать действий до начала следующего боевого раунда. Очки действия используются только во время боя. Если в конце раунда у вас остались неистраченные очки, они не плюсятся к ОД следующего раунда, а прибавляются к классу брони из расчета 1 к 1. Если в конце раунда у вас осталось 4 ОД, то в начале следующего вы получите бонус +4 к КБ (см. раздел «Действия в бою»).

Начальный уровень. Начальные ОД рассчитываются по формуле $1/2$ Ловкости + 5.

Средний персонаж располагает 7 ОД.

Макс. груз. Показывает, сколько предметов вы можете тащить в своем вещмешке. Чем выше этот параметр, чем больше вы сможете унести. Вы можете нести вес, равный показателю этого параметра и никак не больше.

Начальный уровень. Макс. вес груза равен 25 фунтам + (Сила \times 25 фунтов.).

Средний персонаж может унести 150 фунтов груза.

Урон х/ор. Зависит от величины Силы и определяет размер бонуса, который будет прибавляться к вашим атакам в рукопашном бою. Если вы сражаетесь кулаками, кувалдой или ножом, наносимый урон будет равняться базовым повреждениям оружия + этот показатель.

Начальный уровень. Начальный показатель рассчитывается по формуле Сила - 5 (но не может быть менее 1).

Средний персонаж получит бонус +1.

Сопротивляемость урону. Позволяет избежать некоторого количества повреждений, получаемых в бою. Значение параметра равно проценту повреждений, который будет снят. Если ваша сопротивляемость урону составляет 10 % и враг наносит удар на 20 единиц здоровья, вы потеряете только 18. Чтобы повысить этот параметр, носите броню.

Начальный уровень. Начальный показатель сопротивления повреждениям равен 0 %.

Сопротивляемость ядам. В ходе игры вы тем или иным образом можете получить отравление. К счастью, в отличие от маленьких животных, которые являются обычной добычей ядовитых змей, люди обладают неплохой сопротивляемостью ядам. Она измеряется в процентах.

Начальный уровень. Начальный показатель сопротивления ядам равен Выносливости $\times 5$.

Средний персонаж обладает 25%-м сопротивлением яду.

Сопротивляемость радиации. Радиация – опасность, о которой не должен забывать ни один житель Убежища. Хотя любой человек в течение жизни так или иначе получает определенную дозу рентген (эта доза увеличивается, если он поднимается на высокие горы или летает на воздушном шаре), высокая степень радиоактивного заражения – причина для серьезного беспокойства. Ранее средний человек получал 0.5-1 рентген в год. С началом выпадения радиоактивных осадков этот показатель, разумеется, увеличился. Сопротивляемость радиации действует точно так же, как сопротивляемость ядам и урону.

Начальный уровень. Начальное сопротивление радиации равно Выносливости $\times 2$.

Средний персонаж обладает 10%-м сопротивлением радиации.

Реакция. Этот параметр поможет определить очередность хода (см. раздел «Бой»). Чем лучше Реакция, тем больше вероятность того, что вам достанется право первого удара.

Начальный уровень. Начальная реакция равна Восприимчивости $\times 2$.

Средний персонаж обладает уровнем реакции 10.

Скорость восстановления. У разных людей синяки проходят с разной скоростью. Этот параметр показывает, как быстро вы сумеете зализать раны и вернуться на тропу спасения мира. Если вы получили повреждения, то в конце каждого дня вы будете восстанавливать столько единиц здоровья, сколько позволяет этот параметр. Кроме того, вы сможете восстановить то же самое количество здоровья за каждые 3 часа отдыха. Текущее количество здоровья не может превышать максимальное, сколько бы вы ни отдыхали.

Начальный уровень. Начальный уровень скорости восстановления равен $1/3$ Выносливости - 1.

Средний персонаж обладает скоростью восстановления, равной 1.

Шанс критического удара. Критические удары в бою - это особые атаки, которые наносят дополнительные повреждения или иной ущерб. Вероятность нанесения критического удара частично зависит от этого параметра, который действует как бонус. Чем выше этот показатель, тем выше шанс.

Начальный уровень. Начальный показатель шанса критического удара равен Удаче персонажа.

Средний персонаж обладает бонусом критического удара +5 %.

ШАГ №2: ПРИЗОВЫЕ НАВЫКИ

Навыки – это изученные способности. Их можно развивать по мере получения опыта. Уровень навыка выражен в процентах. Чем выше процент, тем больше вероятность успеха при применении этого навыка. Призовые навыки – это ваша специализация. Каждый житель Убежища должен выбрать три таких навыка. Без этого вы не сможете продолжить игру.

В начале игры вы получаете +20 % к каждому из призовых навыков, но что еще более важно, развивать их гораздо проще: за каждое очко навыка вы получаете не один, а два процента прироста.

Чтобы прочитать описание навыка, нажмите на его название.

Чтобы выбрать навык как призовой, нажмите на маленькую кнопку слева от его названия. Призовые навыки выделяются другим цветом, чтобы вы не путали их с обычными.

Некоторые навыки применяются автоматически. Другие навыки требуют, чтобы вы сами активировали их через панель навыков. Ниже мы приводим их полный список.

Полный список навыков

Легкое оружие, Тяжелое оружие, Энергетическое оружие, Без оружия, Холодное оружие и Метание – это боевые навыки. Они отвечают за умение пользоваться оружием в бою. Они применяются автоматически при нападении на противника.

Легкое оружие. Этот навык отвечает за использование пистолетов, автоматов, винтовок и дробовиков. Чем выше ваш навык, тем легче вам будет попасть в цель и больше будет дальность стрельбы.

Начальный уровень. Рассчитывается по формуле $35 \% + (1 \% \times \text{Ловкость})$. Уровень этого навыка для среднего персонажа будет равен 40 %.

Тяжелое оружие. Это навык использования огнеметов, пулеметов, гранатометов и другого тяжелого оружия. Как и в случае с навыком «Легкое оружие», высокий уровень владения им улучшит точность и дальность стрельбы.

Начальный уровень. Рассчитывается по формуле $10 \% + (1 \% \times \text{Ловкость})$. Уровень этого навыка для среднего персонажа будет равен 15%.

Энергетическое оружие. Это не самый распространенный навык в Убежище. На момент ядерной катастрофы энергетическое оружие едва-едва начало входить в обиход. К энергетическому

оружию относятся лазеры, плазменные ружья и любое оружие, которое работает на элементах питания или аккумуляторах.

Начальный уровень. Рассчитывается по формуле $10 \% + (1 \% \times \text{Ловкость})$.

Уровень этого навыка для среднего персонажа будет равен 15%.

Без оружия. Умение драться без оружия – голыми руками и ногами. На высоких уровнях этого навыка вы сможете прицельно бить по болевым точкам и наносить врагам неприятные травмы. Основы этого искусства довольно просты, поэтому у всех жителей Убежища этот навык изначально неплохо развит.

Начальный уровень. Рассчитывается по формуле $65 \% + (1 \% \times (\text{Ловкость} + \text{Сила}) / 2)$.

Уровень этого навыка для среднего персонажа будет равен 70%.

Холодное оружие. Умение сражаться оружием ближнего боя – ножами, копьями, монтировками.

Начальный уровень. Рассчитывается по формуле $55\% + (1\% \times (\text{Ловкость} + \text{Сила}) / 2)$.

Уровень этого навыка для среднего персонажа будет равен 60%.

Метательное оружие. Навык успешного метания ножей, гранат и даже камней. Максимальная дистанция броска высчитывается на основе вашей Силы и особенностей самого оружия. Если вы метнули во врага один из своих ножей, у вас в руке автоматически появится следующий, и так до тех пор, пока ножи в вашем снаряжении не закончатся.

Начальный уровень. Рассчитывается по формуле $40\% + (1\% \times \text{Ловкость})$.

Уровень этого навыка для среднего персонажа будет равен 45%.

Красноречие.* Умение вести диалог. Чем лучше ваше красноречие, тем легче вам будет убедить других в своей правоте. Этот навык используется автоматически, когда вы пытаетесь убедить или обмануть NPC.

Начальный уровень. Рассчитывается по формуле $25 \% + (2 \% \times \text{Привлекательность})$.

Уровень этого навыка для среднего персонажа будет равен 35%.

Бартер.* Навык торговли. В пост-ядерном мире деньги уже не имеют хождения. Бартер позволит вам успешно торговаться, обменивая предметы и снаряжение. Высокий показатель бартера позволяет сбить цены на покупку товаров и продать свои пожитки дороже. Если вы отыгрываете роль кровожадного маньяка,

* ПРИМЕЧАНИЕ: Красноречие и Бартер – основные навыки персонажа-дипломата.

убивающего каждого встречного, бартер вам не особенно понадобится, но вменяемым персонажам он пригодится. Этот навык используется автоматически.

Начальный уровень. Рассчитывается по формуле $20\% + (2\% \times \text{Привлекательность})$.

Уровень этого навыка для среднего персонажа будет равен 30%.

Азартные игры. Навык азартной игры позволяет вам играть на деньги и выигрывать чаще, чем проигрывать. Когда близится конец мира и все, что остается у человека – это миска похлебки, обязательно найдется кто-нибудь, кто поставит ее на тараканы бега. Этот навык используется автоматически.

Начальный уровень. Рассчитывается по формуле $20\% + (3\% \times \text{Удача})$.

Уровень этого навыка для среднего персонажа будет равен 35%.

Натуралист. Умение выживать в условиях дикой природы. Мало кто в Убежище может похвастаться таким навыком! Используется автоматически.

Начальный уровень. Рассчитывается по формуле $5\% + (1\% \times (\text{Интеллект} + \text{Выносливость}) / 2)$.

Уровень этого навыка для среднего персонажа будет равен 10%.

• П Р Е Д У П Р Е Ж Д Е Н И Е •

Фирма Vault-Тес не одобряет применение следующих четырех навыков!

Скрытность. Умение прятаться и передвигаться незаметно для врага – если вас, конечно, разделяет некоторое расстояние. Если вы подберетесь слишком близко к опасному мутанту, он заметит вас, как бы хорошо вы ни прятались. Этот навык необходимо активировать вручную. Он автоматически выключается, если вы начинаете бежать. Когда вы крадетесь, на экране появляется такая картинка:



Эта картинка не скажет вам о том, насколько успешно вы спрятались. Об этом вам придется судить самим на основании реакции враждебных или любопытных существ. Проверка навыка проводится при активации и затем каждую минуту.

Начальный уровень. Рассчитывается по формуле $25\% + (1\% \times \text{Ловкость})$.

Уровень этого навыка для среднего персонажа будет равен 30%.

Взлом. Если вам нужно открыть замок без ключа, то этот навык – для вас. Наличие подходящей отмычки повысит ваши шансы на успех. В мире Fallouta есть два типа замков – обычные и электронные. Простые отмычки годятся для обычных замков, а электронные отмычки – для электронных. Некоторые замки могут оказаться менее податливыми, чем другие. Навык проверяется при активации после указания цели.

Начальный уровень. Рассчитывается по формуле $20\% + (1\% \times (\text{Восприятие} + \text{Ловкость})/2)$.

Уровень этого навыка для среднего персонажа будет равен 25%.

Кража. Искусство незаметного изъятия вещей и ценностей. Даже при успешной краже остается шанс попасться с поличным. Чем больше предмет, тем труднее его украсть. Чем больше вещей вы пытаетесь стащить, тем больше вероятность того, что вас заметят. Вы не можете красть те вещи, которые надеты на человеке. Чтобы обчистить чьи-то карманы, разумнее подойти к клиенту сзади, чтобы ему было сложнее вас заметить. Навык проверяется при активации после указания цели.

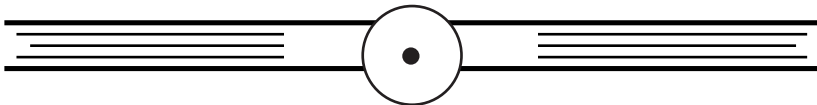
Начальный уровень. Рассчитывается по формуле $20\% + (1\% \times \text{Ловкость})$.

Уровень этого навыка для среднего персонажа будет равен 25%.

Ловушки. Умение обезвреживать зловещие устройства, расставленные врагами вам на погибель, а также способность ставить собственные капканы на негодяев. Навык проверяется при активации, но иногда используется автоматически. Вы должны указать ловушку, которую хотите обезвредить.

Начальный уровень. Рассчитывается по формуле $20\% + (1\% \times (\text{Восприятие} + \text{Ловкость})/2)$.

Уровень этого навыка для среднего персонажа будет равен 25%.



Первая помощь.* Умение оказывать первую медицинскую помощь. Вы сможете лечить незначительные раны, порезы и ушибы, но только три раза в день. Лечение занимает некоторое время. Необходимо указать цель.

Начальный уровень. Рассчитывается по формуле $30 \% + (1 \% \times (\text{Восприятие} + \text{Интеллект}) / 2)$.

Уровень этого навыка для среднего персонажа будет равен 35%.

Доктор.* Более серьезный навык врачевания. Вы можете излечить серьезные раны и срастить сломанные конечности. Впрочем, лечение отравления и радиоактивного заражения остается вне сферы ваших возможностей. Лечение занимает определенное время. Сращивание конечностей увеличивает это время еще больше. Вы можете использовать этот навык только три раза в день. Требуется указания цели.

Начальный уровень. Рассчитывается по формуле $15 \% + (1 \% \times (\text{Восприятие} + \text{Интеллект}) / 2)$.

Уровень этого навыка для среднего персонажа будет равен 20%.

Последние два навыка – научные.

Наука. Умение познавать, изучать и рассуждать. Помогает решать проблемы с компьютерами, электроникой, механическими устройствами и т.п. Чаще используется при активации, иногда автоматически. Необходимо указание цели исследования.

Начальный уровень. Начальный уровень этого навыка рассчитывается по формуле $25 \% + (2 \% \times \text{Интеллект})$.

Уровень этого навыка для среднего персонажа будет равен 35%.

Ремонт. Это практическое применение научных знаний. Ремонт позволит вам чинить разные вещи, а в мире мусора и сломанных машин это ценный дар. Включается при активации. Необходимо указать цель для ремонта.

Начальный уровень. Начальный уровень этого навыка рассчитывается по формуле $20 \% + (1 \% \times \text{Интеллект})$.

Уровень этого навыка для среднего персонажа будет равен 25%.

* ПРИМЕЧАНИЕ: Первая помощь и Доктор – медицинские навыки, которые пригодятся любому герою.

ШАГ №3: ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ

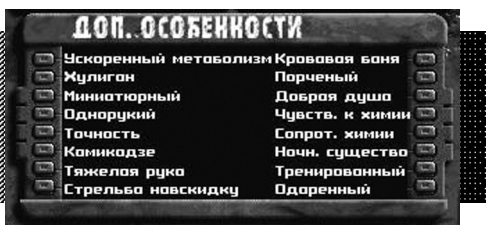
Дополнительные черты – это небольшие штрихи к личности вашего персонажа. Они не вписываются в категории характеристик или навыков, поэтому мы вынесли их в отдельную группу. Каждая из черт несет в себе как преимущества, так и недостатки. Если хотите пользоваться первыми, миритесь со вторыми!

У персонажа может быть не более двух черт. При желании можно обойтись и вовсе без них, но помните, что решение надо принять на этапе создания персонажа. В ходе игры вы уже не сможете изменить черты.

Чтобы выбрать дополнительную черту, нажмите на маленькую кнопку рядом с ее названием. Выбранные черты будут выделены другим цветом. Щелкните по кнопке еще раз, чтобы отменить выбор.

Рисунок 3-7:

Список дополнительных черт в редакторе персонажа.



Ускоренный метаболизм. Ваш обмен веществ в два раза быстрее нормы. Вы намного менее устойчивы к радиации и ядам, зато ваши раны затягиваются гораздо быстрее. +2 к скорости лечения, но сопротивление яду и равно нулю.

Громила. Неповоротливый здоровяк. Вы бьете медленно, зато так, что деревья гнутся! Вы теряете ОД, но приобретаете силу. Сила +2, ОД -2.

Миниатюрный. Вы мельче и гораздо проворнее большинства других жителей Убежища. Вы не можете переносить тяжести, зато двигаетесь очень быстро. +1 к Ловкости, Макс. вес груза равен 15 фунтов x Сила.

«Однорукий». Вы гораздо лучше обращаетесь с оружием, предназначенным для стрельбы одной рукой. Обращение с двуручным оружием, напротив, вызывает у вас трудности. Штраф к попаданию -40 % для двуручного оружия и бонус +20 % для одноручного.

Точность. Вы наносите очень точные удары и стреляете без промаха. Урон от ваших атак не очень велик, зато регулярно проходят критические удары. Повреждения от обычных атак -30 %. Критический удар +10 %.

Камикадзе. Вы смотрите на опасность сквозь пальцы и бросаетесь на врага очертя голову. Вы теряете свой естественный класс брони, зато получаете бонус +5 к реакции.

Тяжелая рука. Вы бьете сильно, но не очень метко. Вы можете наносить зверские удары, но им не хватает точности. Вы редко наносите критические удары, зато вашим обычным ударам не занимать силы. Бонус к бою без оружия +4, штраф критических ударов -30 %.

Стрельба навскидку. У вас нет времени, чтобы целиться, потому что вы действуете быстрее, чем обычные люди. Вы тратите на одно ОД меньше на использование оружия, но не можете делать прицельных выстрелов.

Кровавая баня. По странной прихоти судьбы люди вокруг вас умирают в мучениях. Вы всегда несете врагу самую страшную смерть, которую можно представить. Уровень насилия на экране можно ограничить в меню настройки.

Порченный. Хорошая новость: ваши враги все время совершают критические промахи. Плохая новость: и вы тоже! Если ваш противник или вы сами допускаете промах в бою, есть большая вероятность того, что он будет расцелен как критический. Критические промахи – довольно неприятная штука. Вы можете ударить не того, в кого целились, потерять ход и т.п.



Светящиеся объекты очень опасны. Если объект светится так, что можно читать ночью, и близко к нему не подходите!

Добрая душа. Вы не уделяли должного внимания боевым умениям, зато хорошо овладели навыками Скорой помощи, Доктора, Красноречия и Бартера. Эти навыки получают бонус в +20 %. Вы получаете штраф в -10 % к боевым навыкам (Легкое оружие, Тяжелое оружие, Энергетическое оружие, Без оружия и Холодное оружие).

Чувствительность к химии. Вы легко подсаживаетесь на лекарства и наркотики. Ваш шанс впасть в зависимость от препарата возрастает вдвое, зато вы быстрее отходите от их негативных последствий.

Сопrotивляемость химии. Ваш шанс впасть в зависимость от того или иного препарата вдвое ниже обычного, но и воздействие лекарств на вас ослаблено на 50%.

Сова. Как человек ночи, вы чувствуете себя гораздо бодрее с заходом солнца. Ваш Интеллект и Восприятие повышены ночью и понижены днем. Вы получаете штраф в -1 к этим двум параметрам с 06:01 до 18:00 и бонус +1 с 18:01 до 06:00.

Тренированный. Вы тратите больше времени на оттачивание своих навыков, чем обычный человек. Вы получаете больше очков навыков, зато приобретаете меньше дополнительных способностей. Вы будете получать новую способность каждые четыре уровня и бонус в +5 очков навыков за каждый уровень.

Одаренный. Природа и без того щедро одарила вас при рождении, поэтому вы не видите смысла тратить время на оттачивание своих навыков. Ваши характеристики выше, чем у среднего человека, но навыки несколько слабее. +1 ко всем характеристикам, -10 % ко всем навыкам. Вы получаете на 5 очков навыков меньше за каждый уровень.

ШАГ №4: ВОЗРАСТ

Возраст может сказать о человеке многое. Жители Убежища становятся физически и морально готовы к выходу во внешний мир к 16 годам и теряют страсть к приключениям около 35 лет. Вам позволено выбирать в этом возрастном промежутке.

Нажмите на кнопку ВОЗРАСТ и решите, кем вам быть - безусым юнцом или опытным мужчиной. Левая стрелка вас состарит, а правая сделает моложе. Возраст никак не повлияет на вашего персонажа на этапе создания и практически не отразится на игре. Он придуман просто для вашего развлечения. Возраст не дает никаких бонусов и не накладывает штрафы.

ШАГ №5: ПОЛ

Вы можете создать персонажа как мужского, так и женского пола. В дальнейшем этот выбор окажет определенное влияние на игру, поэтому хорошенько подумайте. Нет, основная часть игры

останется неизменной, но некоторые персонажи будут по-разному реагировать на героя-женщину и героя-мужчину.

Нажмите на кнопку МУЖ/ЖЕН, чтобы вызвать маленькое окно. Нажмите на значок, соответствующий полу, который вы решили выбрать.

В процессе игры пол персонажа изменить нельзя.

ШАГ №6: ИМЯ

Нажмите на кнопку ИМЯ и введите имя вашего персонажа. Затем нажмите ENTER или кнопку ГОТОВО. Если вы хотите изменить имя персонажа, сделайте это сейчас. Если вы не зададите имя, люди будут называть вас «Безымянным». Пусть ваше имя как-то характеризует вашего персонажа. Имена типа «Боб» как-то банальны (Vault-Тес приносит свои извинения всем жителям Убежища по имени Боб за использование их имени в этом примере). «Кол» уже лучше, особенно если вы любите использовать острое оружие в бою. «Доктор Атомик» отлично подходит для подающих надежды молодых персонажей типа «Ученый».

Поздравляем, вы успешно завершили создание персонажа. Если вы не собираетесь использовать меню редактора персонажей, то можете пропустить шаг №7 и перейти сразу к пункту №8.

СОХРАНИТЬ

Если вы хотите сохранить вашего персонажа на этапе создания, выберите этот пункт. Появится окно «Сохранение персонажа». Введите имя сохранения и нажмите ENTER.

ЗАГРУЗИТЬ

Чтобы загрузить сохраненного персонажа, нажмите ЗАГРУЗИТЬ, а затем выберите персонажа из списка.

УДАЛИТЬ

Если вы недовольны текущим персонажем и хотите создать нового, выберите этот пункт. Вам необходимо подтвердить желание совершить эту операцию, прежде чем текущий персонаж будет удален. Мы вас предупреждали!



В ФАЙЛ

Если вы хотите сохранить копию характеристик вашего персонажа в файл, выберите эту функцию. Вас попросят задать имя текстового файла, который будет создан в каталоге игры. Печать в файл не сохраняет персонажа внутри игры. Fallout не может импортировать характеристики из текстового файла.

Рисунок 3-8: Меню редактора персонажей.

ШАГ №7: МЕНЮ РЕДАКТОРА ПЕРСОНАЖЕЙ

Чтобы помочь вам создавать и изменять личные карты персонала, мы включили в игру это меню – без всякой дополнительной платы! Выберите кнопку МЕНЮ в нижней части экрана редактора персонажа, чтобы получить доступ к специальному меню.

ШАГ №8: ЗАВЕРШЕНИЕ СОЗДАНИЯ ПЕРСОНАЖА

Нажмите ГОТОВО и начинайте игру!

any outside the immediate range of the explosions, it would be a time of extraordinary hardship—both for the Nation and the individual. The effects of fallout radiation would be present in areas not decontaminated.

Transportation and communication would be disrupted. The Nation would be prey to strange rumors and fears. But if effective precautions have been taken in advance, it need not be a time of despair.

These are somber subjects, and they presuppose a catastrophe which can be made very unlikely by wise and positive policies. Still, realistic preparation for what might happen is for more useful than blindness.

***** WORDS OF THE ATOMIC AGE *****

MEGATON.

The explosive equivalent of one million tons of TNT. In this essay, a five megaton nuclear weapon exploded at near ground level is assumed as a basis for describing the explosive effects.

ВВЕДЕНИЕ

При запуске Fallout вы увидите вступительный видеоролик. Вы можете нажать клавишу «Пробел» или ESC, чтобы пропустить его. Мы не советуем вам делать это, если вы запустили игру в первый раз: в ролике содержится важная информация. По окончании ролика вы попадете в главное меню.

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

С помощью этого меню вы сможете начать новую игру, загрузить сохраненную, посмотреть вступительный ролик или выйти из игры.

ВИДЕОРОЛИКИ

Посмотреть вступительные видеоролики. Вы всегда можете нажать клавишу «Пробел» или «ESC», чтобы прервать ролики, но если они вам нравятся (нам, к примеру, очень нравятся), можете смотреть их до бесконечности.

НОВАЯ ИГРА

Чтобы начать новую игру с самого начала, нажмите эту кнопку. Вы попадете на экран выбора персонажа. Если вы первый раз запустили Fallout, вам сюда.



ЗАГРУЗИТЬ ИГРУ

Чтобы загрузить предварительно сохраненную игру, нажмите эту кнопку. Вы попадете на экран загрузки игры, откуда сможете перейти к любой из сохраненных игр. Если у вас нет сохраненных игр, опция загрузки не предлагается.

АВТОРЫ

Если вы захотите увидеть список (очень длинный список) людей, которые работали над этой игрой, нажмите эту кнопку.

ВЫХОД

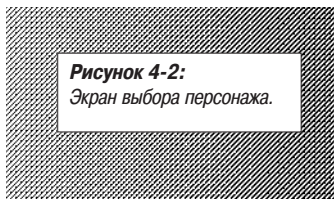
Эта кнопка позволит вам выйти из игры. Выход не требует подтверждать. Спасибо, что решили поиграть в нашу игру!

Рисунок 4-1: Главное меню

ЭКРАН ВЫБОРА ПЕРСОНАЖА

Итак, вы выбрали пункт НОВАЯ ИГРА в главном меню и перешли на этот экран. Вы можете ПРИНЯТЬ или ИЗМЕНИТЬ одного из трех предложенных персонажей или СОЗДАТЬ своего собственного персонажа.

Если вы нажмете кнопку ОТМЕНА, вы вернетесь в главное меню.



Как только вы выберете или создадите персонажа, начнется игра. Нажмите ESC, чтобы пропустить инструктаж от Смотрителя, если вы уже слышали его. Вы начнете игру возле Убежища-13. Ваше первое задание – обследовать окрестности и добраться до Убежища-15 на востоке. Чтобы сделать это, надо найти выход из пещер.

Используя панель интерфейса, вы сможете взаимодействовать с миром игры и управлять вашим персонажем.

В случае радиоактивного заражения как можно скорее вымойтесь в большом количестве воды. Намыльтесь, ополоснитесь, повторите.



ЭКРАН ИГРЫ

Ниже показан обычный вид основного экрана игры. Верхняя часть экрана называется окном игры. Именно там



Рисунок 4-3: Экран игры.

происходит действие. Там появляется ваш герой и все NPC. В этом окне вы будете производить большинство действий – передвигаться, подбирать предметы, разговаривать с людьми, сражаться, открывать двери и т.п.

Нижняя часть экрана – панель интерфейса. Она предназначена для действий другого рода. С ее помощью можно открыть снаряжение, выбрать оружие, вызвать экран персонажа и т.п.

ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА

Вот как выглядит панель интерфейса:



Рисунок 4-4: Панель интерфейса



Рисунок 4-6: Стрелки прокрутки

Журнал событий. Здесь появляются важные сообщения, описывающие ваши действия. Если вы что-то пропустили, промотайте список назад с помощью стрелок прокрутки. Если в то время, когда вы читаете старые сообщения, появится новое, журнал автоматически прокрутится на самый верх. Не пугайтесь, это для вашей же пользы.

Кнопка смены предмета. Вы можете взять в руки два предмета, которые будут всегда готовы к использованию. Эта кнопка позволит вам переключаться между двумя активными предметами. Щелкните по ней, чтобы переключиться с предмета 1 на предмет 2 или наоборот.

Кнопка снаряжения. Если вы щелкнете по этой кнопке, откроется окно снаряжения. В бою это будет стоить вам нескольких ОД, даже если вы в итоге не воспользуетесь снаряжением.

Очки действия. Этот ряд лампочек показывает, сколько очков действия у вас осталось на данный момент. ОД используются только в бою, так что если эти лампочки горят, то вы, очевидно, с кем-то сражаетесь. По мере использования ОД огоньки будут гаснуть. В начале следующего боевого раунда они снова загорятся.

Меню паузы. Эта кнопка вызывает игровое меню:

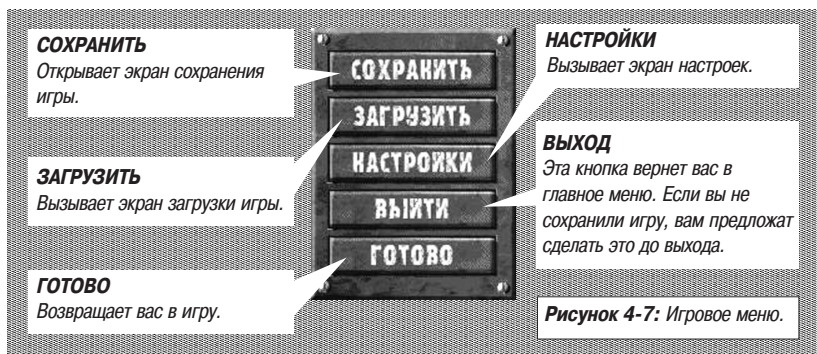


Рисунок 4-7: Игровое меню.

Кнопка активного предмета. Тут показан ваш текущий активный предмет. Щелкнув по нему левой кнопкой мыши, вы используете его. Если активный предмет – оружие, вы можете сменить режим стрельбы, щелкнув по нему правой кнопкой.

Цифра ОД в левом нижнем углу отображает стоимость использования предмета в очках действия. Если у вас нет достаточного числа ОД (см. панель очков действия над активным предметом), то вы не сможете использовать предмет в этот ход. ОД используются только в бою.

Иногда в верхнем правом углу кнопки появляется значок режима предмета. Он показывает, какое действие с предметом будет совершено, если щелкнуть по кнопке. Режим можно изменить, щелкнув по предмету правой кнопкой (если, конечно, у этого предмета более одного режима).

У ряда оружия есть отдельный режим прицельной стрельбы. Если этот режим доступен, в правом нижнем углу появится значок мишени.

Индикатор боеприпасов. Часть оружия и предметов снабжена индикатором боеприпасов, который показывает, сколько патронов или зарядов в них осталось. Обратите особое внимание на эту шкалу.

Если шкала заполнена, это значит, что магазин забит патронами под завязку. Показатель уменьшится, когда вы начнете расстреливать их. Когда патроны закончатся, шкала исчезнет. Чтобы получить более точную информацию о количестве боеприпасов, изучите предмет.

Запас здоровья. Показывает, сколько здоровья у вас осталось. Если вы здоровы, цвет индикатора белый, если вы ранены – желтый, а если вы при смерти – красный. Если ваше здоровье упадет до нуля, вы умрете, и игра закончится. Вам придется загрузить игру или начать с начала.

Класс брони. Ваш текущий класс брони складывается из вашего естественного КБ и экипировки. В течение боя этот показатель может меняться. Если по окончании хода у вас остаются неистраченные ОД, они преобразуются в бонус к классу брони.

Кнопка навыков. Вызывает панель навыков.

Кнопка карты. Вызывает автокарту.

Кнопка характеристик. Вызывает экран персонажа.

Кнопка PIPBoу. Вызывает RobCo PIPBoу 2000.

Конец хода/боя. Когда вы вступите в бой, панель, скрывающая эти две кнопки, откроется:



ПАНЕЛЬ СНАРЯЖЕНИЯ И КУРСОРЫ

Если у вас выбран специальный курсор (например, курсор-прицел), то вы можете навести его на панель интерфейса, и он превратится обратно в обычный курсор. Например, если вы хотите выстрелить в противника, чтобы начать бой, щелкните по активному оружию и наведите прицел на врага, находящегося в окне игры. Чтобы отменить нападение, верните курсор на панель интерфейса.

КУРСОРЫ

Курсор действия. Вы будете управлять вашим персонажем при помощи курсоров действия, которые позволяют ему ходить, сражаться, взаимодействовать с окружающей средой и обращаться с различными предметами.

Существует три вида курсора действия:

Курсор движения

Курсор-рука

Курсор-прицел

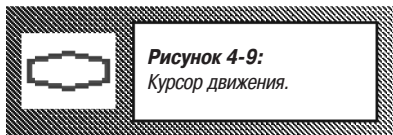
Курсор-прицел появляется только в бою или когда вы сами пытаетесь выстрелить и начать бой.

Чтобы переключиться между курсорами, щелкните правой кнопкой мыши. При повторных щелчках курсоры будут последовательно меняться.

КУРСОР ДВИЖЕНИЯ

Курсор по умолчанию – это курсор движения.

Чтобы пойти куда-либо, наведите курсор движения на ту точку, куда вы ходите идти, и щелкните левой кнопкой мыши. Если на вашем пути нет преград, ваш персонаж выберет самую короткую дорогу. Если путь заблокирован, в центре шестиугольного курсора появится



красный крестик. Если вы попытаетесь щелкнуть по точке, отмеченной красным крестиком, это ничего не даст. Если вы хотите точнее управлять движением персонажа, щелкайте ближе к нему и идите короткими отрезками. Если вы хотите бежать, нажмите и удерживайте клавишу Shift, когда щелкаете. Вы можете остановить своего персонажа в середине пути, щелкнув левой кнопкой мыши с курсором движения по новой точке. Герой немедленно отправится к новой цели.

КУРСОР-РУКА

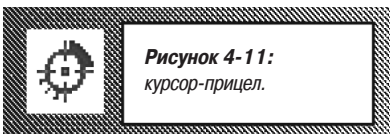
Бродить по картам, конечно, очень увлекательно, но если вам захочется произвести какое-либо действие с одним из объектов в мире игры (скажем, открыть дверь или поговорить с человеком), выберите курсор-руку. Укажите им на предмет или персонажа, с которым вы желаете взаимодействовать. Если вы наведете курсор на объект и задержите его там на секунду, рядом с курсором появится изображение. Оно показывает, какое действие предназначено для этого объекта по умолчанию (его можно произвести левым щелчком мыши). Ждать появления изображения перед тем, как щелкнуть по предмету не обязательно!

Чтобы выполнить действие по умолчанию, щелкните левой кнопкой мыши один раз. Если вы хотите увидеть другие возможные действия, щелкните и держите кнопку мыши нажатой. Появится колонка значков действий. Не отпуская кнопку мыши, передвиньте курсор вниз или вверх. Когда вы отпустите кнопку, герой выполнит выбранное действие. Чтобы получить больше информации об объекте, используйте навык науки.

Список значков действий приведен немного ниже.





КУРСОР-ПРИЦЕЛ

Если вы нажмете на кнопку активного предмета на панели интерфейса, когда там изображено оружие в режиме атаки, вы вызовете курсор-прицел. С его помощью можно начать бой. Он будет всегда появляться во время боя, так что привыкайте к нему.








Если вы задержите курсор на подходящей цели (вроде того злобного негодяя или голодного рад-скорпиона), то рядом высветится либо число, либо красный крестик. Число обозначает вероятность попадания по цели (в процентах) с учетом освещения, дальности, ваших навыков и класса брони противника. Крестик означает, что вы не сможете попасть по цели.

ЗНАЧКИ ДЕЙСТВИЙ

ЗНАЧОК	ОПИСАНИЕ
	<p>ИСПОЛЬЗОВАНИЕ/ПОДБОР ПРЕДМЕТА</p> <p>Это действие позволит вам поднять предмет, который можно положить в вещмешок (например, камень), или использовать объект на экране (например, дверь). Если предмет достаточно мал, а у вас хватает места, скорее всего, он отправится в ваш инвентарь и будет добавлен в конец списка. Если предмет явно неподъемный, герой попытается совершить с ним какое-либо действие. <i>Вы можете поднимать предметы, обыскивать тела убитых и использовать объекты на экране.</i></p>
	<p>ОСМОТР</p> <p>Если вы хотите узнать больше о предмете или человеке, используете это действие. Вы получите более полное описание и узнаете полезную информацию (например, сколько боеприпасов осталось в оружии или насколько сильно ранен человек). <i>В игре можно осматривать практически все.</i></p>
	<p>ПРИМЕНЕНИЕ НАВЫКА</p> <p>Это действие позволяет применить один из навыков. Выберите это действие, и вы увидите список доступных навыков. Некоторые навыки могут быть неприменимы к тем или иным объектам. <i>Это действие доступно для любого объекта, к которому можно применить навык.</i></p>
	<p>ВЫБРАСЫВАНИЕ</p> <p>Доступно только в окне снаряжения. Если вы больше не хотите таскать с собой какой-то предмет, используйте это действие. Предмет будет брошен на землю рядом с вами. Не торопитесь! Если вы выбросите важный предмет, то, возможно, не сможете пройти игру. Можно попробовать вернуться и подобрать предмет, если он остался на том месте, где вы его бросили. <i>Понятно, что это действие применимо только к предметам вашего снаряжения.</i></p>

ЗНАЧКИ ДЕЙСТВИЙ

ЗНАЧОК	ОПИСАНИЕ
	<p>ПОВОРОТ</p> <p>Иногда бывает важно, в какую сторону смотрит ваш герой. Это действие поворачивает его на 60 градусов по часовой стрелке. В бою на это действие не тратятся ОД.</p> <p><i>Применимо только к самому себе.</i></p>
	<p>РАЗГОВОР</p> <p>С помощью этого действия вы можете общаться с другими персонажами игры. Если потенциальный собеседник мертв или лежит без сознания, диалога не получится. Часть персонажей откажется говорить с вами. Некоторым NPC будет нечего вам сказать, и они отделаются от вас короткой фразой, которая появится прямо в игровом окне. Если же персонажу есть о чем с вами поговорить, откроется экран диалога. Кстати, современные компьютеры распознают голосовые команды, поэтому вы вполне можете поговорить с разумными машинами и роботами.</p> <p><i>Это действие применимо только к NPC и некоторым компьютерам.</i></p>
	<p>ПРИМЕНЕНИЕ ПРЕДМЕТА</p> <p>Если вы хотите вылечить друга с помощью стимулятора или отпереть дверь отмычкой, выберите это действие. Укажите цель, щелкните по значку, и перед вами откроется небольшая копия вашего снаряжения. Выберите из списка предмет, который нужно использовать, и персонаж попытается совершить желаемое действие. Ясно, что вы ничего не добьетесь, предложив запертой двери фрукты, а вот какой-нибудь NPC с удовольствием их возьмет.</p> <p><i>Это действие применимо как к NPC, так и к предметам в мире игры.</i></p>
	<p>РАЗРЯДКА</p> <p>Используйте это действие, чтобы извлечь из оружия боеприпасы.</p> <p>Оно доступно только в окне снаряжения и при обыске трупов. Разрядка пригодится, если вы хотите сменить тип боеприпасов в вашем собственном пистолете или забрать у мертвого врага боеприпасы, не обременяя себя его оружием.</p> <p><i>Работает только с оружием, которое содержит боеприпасы, и только в Снаряжении и при обыске трупов.</i></p>
	<p>ОТМЕНА</p> <p>Если вы решили не выполнять никакого действия вообще, выберите значок отмены.</p> <p><i>Всегда доступно.</i></p>

СНАРЯЖЕНИЕ

Ваш экран снаряжения – это то место, где вы храните предметы, которые собрали в своих приключениях. Грузоподъемность персонажа ограничена. Предметы имеют различный вес. Осмотрите их, чтобы узнать их вес.



Рисунок 4-12:
Ваш экран снаряжения.

4 На этом экране доступны курсор снаряжения и курсор действия. Щелкайте правой кнопкой мыши, чтобы переключаться между ними.

Курсор снаряжения в форме руки позволяет вам подбирать и выбрасывать предметы. Нажмите на предмет и удерживайте кнопку мыши. Переместите мышь туда, куда вы хотите положить предмет, и отпустите кнопку, чтобы предмет переместился. Если вы решите переместить группу предметов, появится специальное меню.



Рисунок 4-13:
Курсор снаряжения.



Рисунок 4-14:
Перемещение группы предметов.

Щелкайте по стрелкам, чтобы увеличить или уменьшить число предметов, которые вы будете переносить. По умолчанию вам предлагается перенести 1 предмет. Нажмите кнопку ВСЕ, чтобы захватить все предметы данного типа. Нажмите кнопку ОТМЕНА, чтобы отменить действие. Мы также можете не щелкать по стрелкам, а напечатать количество предметов, которые необходимо перенести (не более 999). Это меню появится и в том случае, если вы решите выбросить группу предметов.

Если вы поместите друг на друга ОДИНАКОВЫЕ предметы, они удобно «сложатся» в группу, при этом рядом появится число, обозначающее количество предметов в этой группе. В случае боеприпасов будет показано общее количество патронов в группе, а не число обойм. Но когда вы перемещаете боеприпасы, переносится целая обойма, а не один патрон. Усвоили?

Курсор действия позволяет вам производить действия с предметами в вашем снаряжении. Значок ИСПОЛЬЗОВАТЬ позволит вашему персонажу применить предмет. Значок БРОСИТЬ поможет выбросить предмет на землю. Выброшенный предмет могут подобрать NPC, а если вы выкинули что-то в пустыне, можете сразу с этим распрощаться. Хорошенько подумайте, прежде чем выбрасывать вещи.

Экран снаряжения разделен на три части: окно предметов, портрет персонажа и окно описания.

Окно описания показывает вам информацию о вашем персонаже и предметах, которые вы используете. Если вы взяли в руки новый предмет, показатели в этом окне соответственно изменятся. С их помощью вы можете компетентно сравнить два вида оружия или брони и выбрать лучшее!

Экипированные предметы – это надетая на вас броня и два активных предмета у вас в руках.

В окне предметов находятся все предметы, лежащие в вашем рюкзаке. В отличие от активных предметов, в бою их нельзя использовать непосредственно и придется доставать из рюкзака.

ОКНО ОПИСАНИЯ

Когда вы в первый раз откроете экран снаряжения или решите посмотреть на характеристики вашего персонажа, вашему вниманию будет предоставлена базовая информация о герое.

ВС

Ваше текущее восприятие.

ВН

Ваша текущая выносливость.

ПВ

Ваша текущая привлекательность.

ИН

Ваш текущий интеллект.

ЛВ

Ваша текущая ловкость.

УД

Ваша текущая удача.

СЛ

Ваша сила – текущая характеристика с учетом всех модификаторов (радиации, химических препаратов и т.п.).

ИМЯ

Мало ли – вдруг вы его забыли.

Здоровье

Текущее/
Максимальное

**АКТИВНЫЕ ПРЕДМЕТЫ**

Если это оружие, для него будет указан урон, боезапас, дальность стрельбы и прочие характеристики. Другие предметы будут снабжены кратким описанием.

ОБЩИЙ ВЕС

Показывает текущий вес снаряжения и максимальную грузоподъемность персонажа. Ограничен только вес предметов, их количество может быть любым.

КЛАСС БРОНИ

Здесь указан текущий класс брони, сопротивляемость урону и предел урона. Последние две величины могут различаться в зависимости от типа повреждений: Обычное – урон от пуль, ножей и тупых предметов (вроде этого здорового кулака, летящего вам в нос). Лазер – урон от лазерного оружия. Огонь – урон от огнеметов. Плазма – урон от плазменного оружия. Взрыв – урон от взрывчатых веществ, гранат и ракет. Электромагнитный импульс не наносит человеку урон, поэтому он не включен в список.

Класс брони 18		← Класс Брони
Обычн.	8/8%	← Сопротивляемость урону
Лазер	8/8%	
Огонь	8/8%	
Плазма	8/8%	
Взрыв	8/8%	← Предел урона

Рисунок 4-15: Окно описания.

ДЕЙСТВИЯ С БОЕПРИПАСАМИ

Перезарядить оружие. Вы можете перетащить боеприпасы на оружие, чтобы перезарядить его. Убедитесь, что калибр и тип боеприпасов соответствуют данному оружию. Заряжать оружие разными типами боеприпасов (например, обычными и бронебойными патронами) нельзя даже в том случае, если их калибр совпадает. Если оружие полностью заряжено, вы не сможете запихнуть в него дополнительные патроны.

Разрядить оружие. Чтобы разрядить оружие, наведите на него курсор действия и выберите значок разрядки. Извлеченные боеприпасы появятся в вашем снаряжении.

Вы можете также разрядить чужое оружие при обыске тела. Удобнее носить с собой много боеприпасов, чем много стволов. Да и весят они меньше.

ДРУГИЕ ДЕЙСТВИЯ СО СНАРЯЖЕНИЕМ

Список снаряжения. Список предметов, которые вы несете с собой. Это длинная панель в левой части экрана. Если вы хотите переложить предмет в низ списка, просто перетащите его туда.

Если вы положите друг на друга ИДЕНТИЧНЫЕ предметы, они «сложатся» в группу. Оружие считается одинаковым только в том случае, если в нем одинаковое количество одинаковых боеприпасов.

Контейнеры. Контейнеры – специальный вид предметов, в которые можно складывать другие предметы. Рюкзак или сумка – это контейнеры. Контейнеры не позволяют вам нести больше вещей, чем вы можете поднять, зато помогают упорядочить вещи.

Вы можете перетащить предметы в контейнер из основного списка снаряжения. Чтобы открыть контейнер, наведите на него курсор действия и выберите значок применения предмета. Появится изображение контейнера и список его содержимого. Если вы хотите переместить предмет в контейнер, перетащите его на это изображение. Чтобы закрыть контейнер, щелкните по нему.

Контейнеры не могут собираться в «группу».

НАВЫКИ

Некоторые навыки применяются автоматически – к примеру, боевые. Когда вы стреляете из пистолета, игра автоматически проверяет ваш навык стрельбы. Другие навыки включаются вручную. Они находятся на панели навыков.

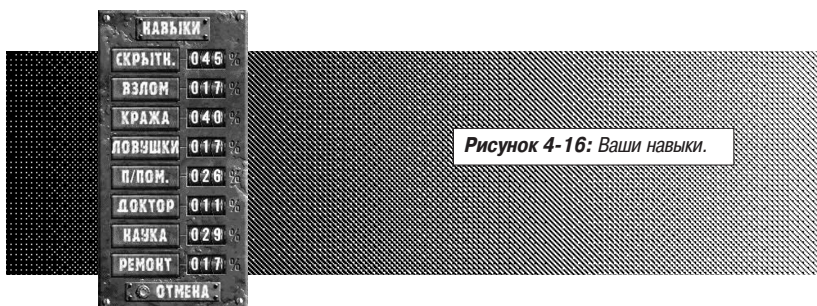


Рисунок 4-16: Ваши навыки.

Нажмите на название навыка, чтобы применить его. В большинстве случаев вам придется указать цель, к которой нужно применить навык. Чтобы отменить применение, передвиньте курсор на панель интерфейса.

Вы можете назначить навыки на клавиши от 1 до 8, это сэкономит время.

Без указания цели работает только Скрытность. Чтобы прекратить скрываться, вы можете либо выключить навык, либо побежать. Чтобы вы не забыли, что вы скрываетесь, над панелью интерфейса появляется значок «Скрытность».



Для выживания в лоне дикой природы чрезвычайно важно научиться строить из подручных средств уютный уличный туалет. Упражняйтесь в этом так часто, как только возможно.

ЭКРАН ХАРАКТЕРИСТИК

В то время как экран снаряжения дает краткое описание вашего персонажа, полную информацию о нем можно получить только на экране характеристик. Вы можете вызвать его через панель интерфейса.



Первичная цель этого экрана состоит в том, чтобы дать вам информацию о состоянии вашего персонажа: я сильно ранен? Если да, то куда? Я отравлен? Сколько у меня очков опыта? Когда я получу новый уровень? Сколько у меня дополнительных очков навыков? И так далее...

Вопросов так много, что чтобы ответить на них, требуется целый отдельный экран.

Если вы создали своего собственного персонажа или самостоятельно изменяли характеристики одного из трех предложенных игр, то большая часть содержимого этого экрана

будет вам знакома. Если вы просто взяли готового персонажа, то вам потребуется некоторое время, чтобы привыкнуть.

Щелкните по любому важному объекту или характеристике, и на экране в правом нижнем углу появится соответствующее описание.

В правой части экрана указано имя персонажа (вдруг вы его забыли) и текущие основные характеристики.

Сразу под ними пишется общее количество полученного вами опыта и текущий уровень. Поскольку вы постоянно приобретаете опыт за выполнение заданий и убийства врагов, число в этом поле будет изменяться. Чем выше текущий уровень персонажа, тем сильнее ваш герой. «Опыт» – это общее число очков опыта, которые вы получили. Чем больше, тем интереснее. «Следующий уровень» показывает, сколько опыта вы должны заработать, чтобы получить новый уровень.

Под табличкой с возрастом персонажа находится экран с информацией о его здоровье. Здесь указывается не только максимальный запас и текущее здоровье героя, но и более подробные сведения.

В идеале надписи под индикатором здоровья должны быть бледно-зеленого цвета. Если какая-то из надписей ярко-зеленая, значит, у вас крупные неприятности.

«Отравлен» – в ваш организм попал яд. Отравление редко приводит к смерти. Яд наносит небольшой урон в течение определенного периода времени. Чем больше доза яда, тем дольше он действует. К счастью, его концентрация постепенно уменьшается, перерывы между приступами отравления становятся все дольше и дольше, пока яд полностью не выводится из организма. Тем не менее, старайтесь по возможности избегать отравлений и использовать противоядия.

«Лучевая болезнь» – вы получили опасную дозу радиации. На поверхности до сих пор выпадают радиоактивные осадки и существуют «горячие точки». Кроме того, в пустыне живут твари, которые получили такую дозу радиации, что могут вызывать лучевую болезнь при контакте. Берегитесь их. Чем больше доза радиации, тем страшнее последствия. Вы можете узнать, сколько рентген вы получили, с помощью счетчика Гейгера. Лечение можно получить в Реанимационной медицинской лаборатории Убежища, расположенной около входа, а также (возможно) в других местах, где обитают люди.

«Повреждение глаз», «Сломана правая рука», «Сломана левая рука», «Сломана правая нога» и «Сломана левая нога» – сообщения о серьезных травмах, полученных в бою. Вы можете получить помощь в Реанимационной медицинской лаборатории Убежища (РМЛ), у профессионального врача или с помощью навыка «Доктор». Последствия этих травм обладают накопительным эффектом.

Таблица 4-1. Последствия серьезных травм

ТРАВМА	ПОСЛЕДСТВИЯ
Повреждение глаз	<i>Приводит к нарушению восприятия, что сильно мешает стрельбе.</i>
Сломана рука	<i>Если у вас сломана одна рука, вы не можете использовать двуручное оружие. Если сломаны обе руки, вы вообще не можете пользоваться оружием.</i>
Сломана нога	<i>Если у вас сломана одна нога, вам будет трудно передвигаться (перемещения в бою потребуют больше ОД). Вы также не сможете бежать. Если сломаны обе ноги, вы едва сможете двигаться. Вне боя ваш персонаж будет делать вид, что он идет нормально, но это всего-навсего хитрость для того, чтобы обмануть грабителей и хищников. К доктору, быстрее!</i>

В правом верхнем углу экрана находится панель навыков. Если у вас есть свободные очки, вы можете потратить их, улучшив свои навыки.

Ваш персонаж будет исследовать мир, принимать решения и приобретать опыт, а последствия его поступков будут фиксироваться на этом удобном экране.

Первая электронная карта данных – «Способности». Тут перечислены все способности, которые вы выбрали для вашего персонажа, и указано, на что и как они влияют. Здесь же будут показаны ваши дополнительные черты, если вы их выбрали.

Вторая карта данных – «Карма». Она отражает ваше поведение с точки зрения морали и этики. Все персонажи обладают репутацией. В начале игры она равна нулю. Если вы будете действовать благородно и совершать подвиги, репутация вашего персонажа повысится. Если вы будете вести себя как бессовестный злодей, репутация вашего персонажа уйдет в минус. Разные NPC будут оценивать вашу репутацию по-разному. «Хорошие» люди будут положительно реагировать на высокую репутацию и

отрицательно на низкую, «плохие» люди –наоборот. Кроме того, вы можете заслужить особую репутацию за какое-либо яркое деяние или необычную склонность. Это будет также отмечено в вашей личной карте.

Третья карта – «Убийства». Как и следует из названия, она показывает, сколько вы убили врагов. Вам наверняка интересно узнать, сколько и каких тварей вы отправили на тот свет. К тому же, эта статистика оказывает влияние на игру, а какое именно, вы узнаете в процессе.

В правой нижней части экрана находятся три кнопки: ПЕЧАТЬ, ОТМЕНА и ГОТОВО.

Печать

Позволит вам сохранить текущую карту вашего персонажа в текстовый файл. Можете похвастаться перед друзьями или просто позлорадствовать. Наберите имя файла и нажмите ENTER.

Отмена

Вернуться к игре. Внесенные вами изменения будут стерты, и персонаж вернется в прежнее состояние.

Готово

Принять все изменения и вернуться к игре.

ROBCO PIPBOY 2000

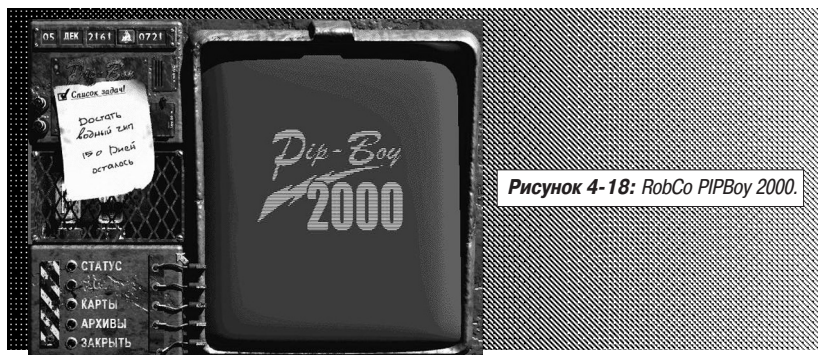


Рисунок 4-18: RobCo PIPBoy 2000.

Чтобы помочь обитателям Убежища хранить информацию (а информация чрезвычайно важна, фактически, это главное оружие в борьбе против конца цивилизации!), компания Vault-Тес выбрала персональные устройства RobCo PIPBoy 2000.

Чтобы пользоваться различными функциями PIPBoy, нажимайте на кнопки. Если перед вами появилось текстовое меню, подведите курсор к нужной строке (она при этом подсветится) и щелкните по ней.

Статус

Здесь отмечаются все задания, которые вы согласились выполнить. Они рассортированы по областям и поселениям. Невыполненные задания выделены зеленым цветом. Законченные задания вычеркиваются. Как только вы получите новое задание, оно отобразится здесь.

Нажмите на эту кнопку, чтобы увидеть список мест, которые вы посетили. Выберите интересующую вас область. PIPBoy хранит карты всех мест, где вы успели побывать. Пользуйтесь картами, чтобы определить, где вы находитесь.

Архивы

PIPBoy также оснащен видеомэгнитофоном. Видеоролики сохраняются в нем автоматически. Вы можете выбрать любой ролик и пересмотреть его.

Закреть

Закреть PIPBoy и вернуться в мир Fallout.

БУДИЛЬНИК PIPBOY



Рисунок 4-19: RobCo PIPBoy Будильник 2000. Стандартная версия.

PIPBoy также оснащен будильником. Используйте этот будильник, чтобы отдыхать ровно столько, сколько нужно. Здесь постоянно показывается текущая дата и время игры.

Нажмите значок будильника, чтобы вызвать его настройки.



Рисунок 4-20: RobCo PipBoy Будильник 2000. Настройки.

Вы можете поставить будильник и спокойно спать:

10 минут

30 минут

1 час

2 часа

3 часа

4 часа

5 часов

6 часов

До 06:00

До 12:00

До 18:00

До 00:00

До излечения

Отдых от 10 минут до 6 часов пригодится для того, чтобы оказаться в нужное время в нужном месте. Некоторые события происходят только ночью или днем. Например, некоторые магазины открыты только ночью.

Остальные опции помогают скоротать время. Часы пролетят за считанные мгновения. Если вы не любите бродить в темноте, поспите до 06:00 и подремлите еще час. Если вам по душе ночь, отдохните до 18:00 и выждите еще часок.

Будильник также отображает ваше текущее и максимальное здоровье. Когда вы отдыхаете, здоровье восстанавливается быстрее. По желанию вы можете воспользоваться таймером «До излечения» и отдыхать, пока полностью не излечитесь.

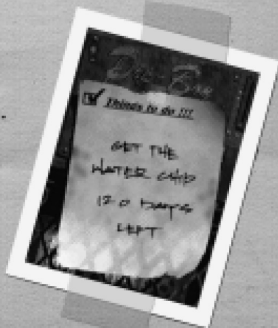
Чтобы прервать сон, нажмите ESC.

ЗАПИСНАЯ КНИЖКА

PIPBoу 2000 может вести запись важных дат и событий.

Ваш PIPBoу запрограммирован на то, чтобы показывать, на сколько дней хватит воды в Убежище. Это главное, о чем вам нужно думать до тех пор, пока вы не восстановите водяной чип.

Вода кончится через указанный срок. Если это случится, значит, ваши приключения были не полезнее зимних валенок в Долине Смерти! Мы все умрем. А мы не хотим этого. Мягко говоря!



Нужно поле... и поджечь, пока полностью не изменится.

Ваш PIPBoу запрограммирован на то, чтобы показывать, на сколько дней хватит воды в Убежище. Это главное, о чем вам нужно думать до тех пор, пока вы не восстановите водяной чип.

PIPBoу гарантирует верное определение даты на века вперед!¹

КАРТА МЕСТНОСТИ

Умница PIPBoу 2000 составляет карты всех мест, где вы успели побывать. Он отметит все стены и дома, мимо которых вы проходили.

Вы можете вызвать карту города, в котором находитесь, нажав кнопку КАРТА на панели интерфейса. Она покажет местность вокруг вас. Чтобы открыть карту любого другого места, придется воспользоваться PIPBoу.

Переключатель Выс/Низ поможет вам переключать разрешение карты (высокое/низкое). Высокое разрешение позволяет увидеть больше деталей.

¹ Ваш PIPBoу 2000 находится на ограниченной трехмесячной гарантии.

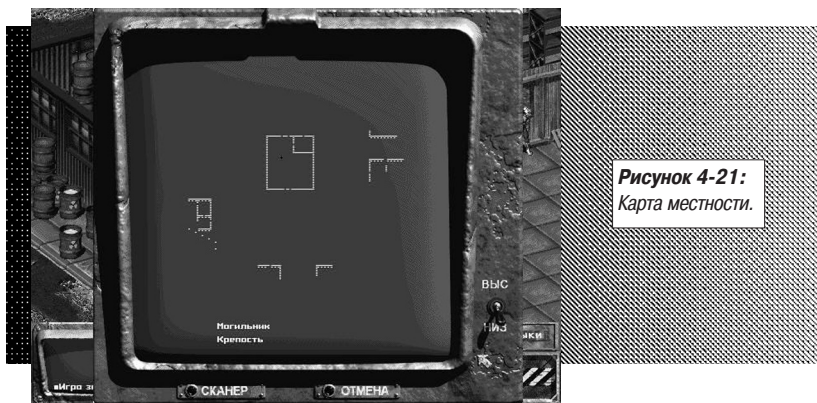


Рисунок 4-21:
Карта местности.

Кнопка СКАНЕР включает сенсор движения, если в данный момент он является одним из ваших активных предметов. Сенсор движения показывает на текущей карте других существ и людей.

Кнопка ОТМЕНА поможет вам вернуться к игре.

КАРТА МИРА

Для передвижения по небольшим областям вам хватит обычного вида игры, но перейти пустоши – это вам не по соседней улице прогуляться. Тут-то и пригодится карта мира.

Вы попадаете на карту мира, когда вы достигаете края игровой карты:

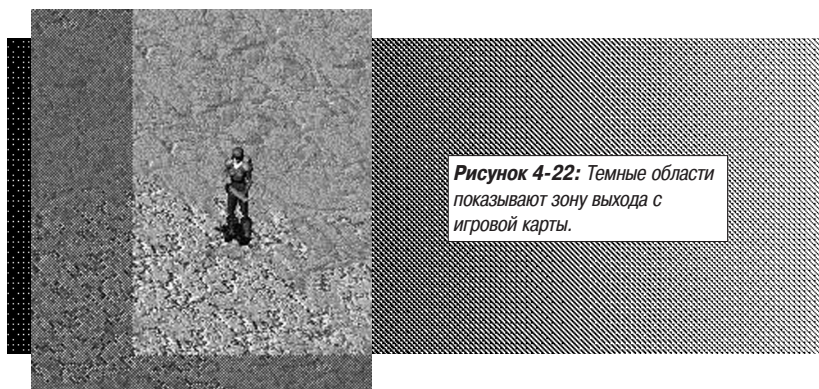
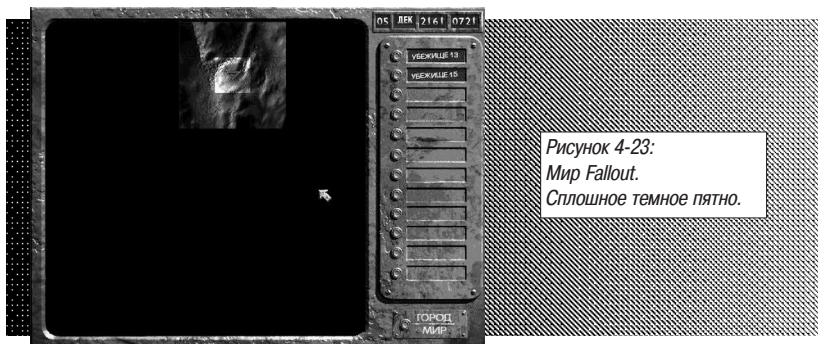


Рисунок 4-22: Темные области показывают зону выхода с игровой карты.

Когда вы входите в ту или иную темную область, вы автоматически переключаетесь на карту мира. Этим можно воспользоваться, чтобы сбежать из боя, но не ждите теплого приема, когда вернетесь.

Карта мира выглядит так:



*Рисунок 4-23:
Мир Fallout.
Сплошное темное пятно.*

Чтобы переключаться между картами, нажимайте кнопку ГОРОД/МИР.

Когда вы начнете игру, большая часть карты мира будет темной. В темноте скрыты неисследованные вами локации. Область вокруг вас слегка освещена – это значит, что вы видели ее издалека, но сами там не были. Когда вы заходите в новую область, она полностью освещается, а соседние квадраты отмечаются как виденные издалека.

Чтобы пройти куда-либо по карте мира, нажмите на квадрат, который вас интересует. Вы можете щелкнуть по темной части карты, чтобы исследовать новые области. Текущая дата и время показаны в верхнем правом углу карты. В мире Fallout время – золото. Старайтесь добиваться своих целей так быстро, как только возможно. Путешествия по миру отнимают очень много времени. Не бегайте туда-сюда почем зря. Судьба Убежища зависит от вас.

Важные локации отмечены на карте мира зеленым кругом. Их трудно не заметить. Как только вы зайдете в важную локацию, ее название добавится к списку на правой стороне карты. Чтобы вернуться в уже известное место, щелкните по нужной строке в этом списке, и вы немедленно тронетесь в путь.

Когда вы достигнете своей цели, появится перевернутый зеленый треугольник. Нажмите на него, чтобы войти в указанную локацию. Если вы хотите идти дальше, щелкните по другой области карты.

Если вам на пути встретятся опасные твари или враги, вы увидите красный значок молнии. Затем вы автоматически перенесетесь в небольшую локацию, где произойдет стычка. Предметы, оставленные в этих случайных локациях, пропадают навсегда, как только вы уходите.

ЛАНДШАФТ

Ландшафт определяет, насколько легко вам будет преодолеть ту или иную область. В мире Fallout есть четыре типа ландшафта: горы, пустыня, город и побережье. Преодолевать горы труднее всего, это отнимет у вас много времени. По пустыне и побережью скорость передвижения будет обычной, а по городу (даже разрушенному) пройти легче всего. Ландшафт также определяет, с кем вы можете столкнуться в пути. Людей проще встретить около городов и цивилизованных областей. Монстры ютятся вдали от поселений. Вероятность нарваться на неприятности выше в одних местах и ниже в других. Если вы постоянно попадаете в переделку и умираете, отступите и попробуйте другой маршрут. Вы сможете вернуться и отомстить, когда наберете достаточно опыта и снаряжения. Вам могут встретиться злые создания, мирные торговцы, экологические горячие точки и загадочные явления. Не все случайные столкновения несут вред, но и не все приносят пользу.

КАРТА ГОРОДА

Для всех важных игровых локаций сделаны отдельные карты, то есть крупные планы всех улиц и строений. Карты города служат не только как визуальные подсказки – они позволяют быстро и удобно перемещаться по локациям.

Чтобы открыть карту города, нажмите на кнопку ГОРОД/МИР.

Чтобы сменить карту, нажмите кнопку на правой стороне экрана. Вы можете просматривать только карты тех мест, которые уже посетили. Обратите внимание на перевернутые зеленые треугольники. Они обозначают различные районы в пределах одного города. Наведите курсор на треугольник, чтобы увидеть название района. Щелкните по нему, чтобы направиться туда. Такой способ работает, даже если вы находитесь в сотнях миль от этого места. Вы доберетесь туда по карте мира, а затем войдете в город.

Рисунок 4-24:
Карта Убежища-13.



Когда вы попадаете в новый город, чаще всего доступен только один значок. После исследования локации откроются новые районы. Иногда ранее доступный значок может исчезнуть. Обычно это случается в том случае, если вы навлекли на себя гнев местных жителей. Вам придется искать другой путь.

В каждой области есть зоны выхода. Зеленая зона позволит вам перейти в другой район, а коричневая выведет из города или любой другой локации и перенесет на карту мира.

ДИАЛОГ

Разговоры с NPC составляют весьма важную часть игры. Ведите себя так, чтобы не испортить отношения с собеседником, и не забывайте извлекать из его слов полезные подсказки.

Чтобы начать разговор, используйте курсор команды и значок «Разговор». Некоторые персонажи сами начнут с вами беседу, но дальше диалог будет происходить по стандарту.

NPC могут отделаться от вас одной репликой или завести долгий разговор.

РЕПЛИКА

Если персонажу нечего сказать, он бросит вам пару слов и замолчит. Сказанная реплика появится прямо на игровом экране, а не в окне диалога. Обычно эти реплики служат для антуража, но иногда скрывают в себе важные подсказки. Вам могут также приказать что-то сделать или прекратить какие-либо действия. Если вы не слушаетесь, то можете нарваться на неприятности.



Рисунок 4-25:
Пример такой реплики.

Во время боя враги могут бросать вам в лицо оскорбления.

РАСШИРЕННЫЙ ДИАЛОГ

Если персонажу есть что сообщить вам, или если у вас есть возможность задать ему вопросы, откроется экран расширенного диалога.

На этом экране вы увидите лицо собеседника крупным планом, его фразы и варианты ответных реплик.

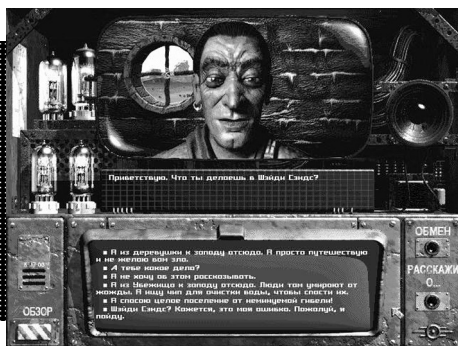


Рисунок 4-26:
Расширенный диалог в процессе разговора.

Если у NPC есть голова, внимательно следите за выражением лица, оно может подсказать вам, как персонаж относится к вашему герою. Диалоги озвучены, поэтому внимательно слушайте, что вам говорят.

NPC могут относиться к вашему герою по-разному: с любовью, с ненавистью или с равнодушием. Большинству людей будет до вас мало дела, но ваши действия, репутация и ответы в диалогах могут изменить их мнение о вас. Изначальная реакция NPC во многом

зависит от вашей привлекательности.

Реплики персонажа будут появляться под его портретом. Если текст сообщения не помещается на одном экране, он делится на несколько порций и выводится по частям. Под словами NPC расположены варианты ваших ответов. Они зависят от вашего интеллекта и осведомленности об игровых событиях. Если вы видите только вариант [ГОТОВО], значит, беседа окончена.

Высокий интеллект незаменим в разговорах. NPC будут реагировать совсем по-разному на требование дать то-то и то-то и на вежливое предложение о взаимной помощи. Самый умный вариант не всегда может быть самым удачным. Учтите, что персонаж с интеллектом 3 или меньше не сможет толком разговаривать. Собеседнику будет очень тяжело понять бессмысленное ворчание и невнятную речь.

Чтобы выбрать тот или иной вариант реплики, наведите курсор на нужную строку и щелкните по ней. NPC, в свою очередь, даст вам ответ, и вы получите новую партию реплик на выбор. Диалог будет продолжаться, пока вам будет что сказать, или пока вы не ляпнете что-то такое, что ОЧЕНЬ разозлит NPC.

Некоторые варианты ответов могут убедить NPC сделать что-либо. Как правило, такие варианты сопряжены с проверкой навыка (обычно это красноречие, но бывает и иначе). Например, если вы врете, есть вероятность того, что NPC разгадает обман. Некоторые NPC более легковверные или более проницательные, чем другие, поэтому при проверке навыка будут применяться разные модификаторы. Эти варианты никак не выделены среди других, вам предстоит найти их самостоятельно. В этом деле вам поможет простой здравый смысл.

Рисунок 4-27: Обзор важного диалога.



ОБЗОР

Если вы хотите просмотреть все содержание текущей беседы, щелкните по кнопке ОБЗОР на экране диалога. Вы увидите весь текст вашего разговора с NPC.

Если диалог занимает более одного экрана, вы можете прокрутить его с помощью стрелок. Чтобы вернуться к беседе, нажмите кнопку ГОТОВО.

По завершении диалога текст беседы не сохраняется.

БАРТЕР

Бартер – это обмен товарами, то бишь торговля. В пост-

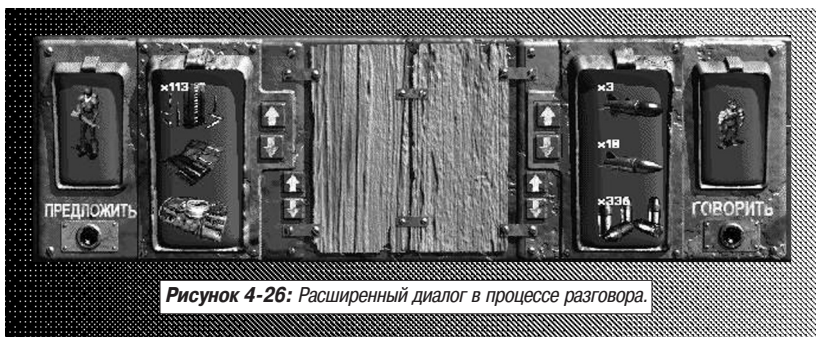


Рисунок 4-26: Расширенный диалог в процессе разговора.

ядерном мире, полагает Vault-Tec, не будет никакой денежно-кредитной системы. Люди вернутся к натуральному обмену.

Чтобы получить доступ к интерфейсу обмена, щелкните по кнопке БАРТЕР на экране диалога. Если персонаж захочет торговать с вами – а большинство захотят – то в том месте, где находилась область ответов, появится окно торговли.

Если вы передумаете совершать обмен, нажмите на кнопку РАЗГОВОР.

Чтобы сделка с NPC состоялась, вы должны предложить ему соответствующее количество товаров за те вещи, которые хотите приобрести. На торговлю влияет ваш навык бартера. Высокий показатель этого навыка поднимет ваши вещи в цене, а низкий вынудит вас отдать NPC больше товаров. Ваш список снаряжения находится слева. Снаряжение и предметы, которые предлагает NPC, расположены на правой стороне. Стол между двумя списками снаряжения – место, где будет происходить обмен.

Возьмите предметы, которые вы хотите обменять, и разместите их слева на столе. Вы не можете положить предметы сразу в снаряжение NPC или сразу же забрать его вещи себе. Если вы будете перемещать группы предметов, откроется соответствующее меню.

Положите на стол те предметы, которые вы хотите выторговать у NPC. Со своей стороны положите то, что, как вам кажется, будет справедливым обменом, и нажмите кнопку ПРЕДЛОЖИТЬ. NPC заявит о своем согласии (или отказе). При удачной сделке предметы переместятся в инвентарь участников. Учтите, что оценочная стоимость товаров, которую вы видите, уже посчитана с учетом всех модификаторов, в том числе вашего навыка Бартера и отношения к вам NPC.

Если NPC не соглашается на сделку, вы можете подсластить предложение, поместив больше товаров на вашу сторону стола или уменьшив число предметов, которые вы хотите выторговать у NPC. Снова нажмите кнопку ПРЕДЛОЖИТЬ и повторяйте эти операции до тех пор, пока сделка не состоится.

Вы можете в любую минуту отменить бартер и вернуться в обычный экран диалога.

Успех сделки зависит от вашей репутации. Если торговец к вам хорошо относится, вам светит выгодный обмен. Если же вы ему не нравитесь, то будьте уверены, он дерет с вас три шкуры. Главным модификатором все же являются навыки бартера у вас и у NPC. Чем выше ваш навык, тем удачнее будут сделки. Если у NPC навык бартера высок, он обдерет вас как липку!



Если вы загорелись, не бегите! Падайте на землю и начинайте кататься по ней, чтобы сбить пламя.

МЕНЮ ПАУЗЫ

Меню паузы позволит вам сохранять и загружать игры (чтобы не приходилось проходить всю игру за один присест), а также редактировать настройки. Отсюда вы можете выйти в Главное меню.

СОХРАНИТЬ

Вызывает экран сохранения. Вы можете сохранить игру практически в любой момент. Есть несколько важных исключений: диалоги (невежливо убежать сохраняться прямо посреди разговора, знаете ли), и путешествие по карте мира.

ЗАГРУЗИТЬ

Вызывает экран загрузки. Вы можете загрузить любую из сохраненных игр в любое время. Можете даже сохранять и загружать одну и ту же игру до бесконечности, если вам это нравится...

ГОТОВО

Возвращает вас к игре.



НАСТРОЙКИ

Вызывает экран настроек. Здесь можно скорректировать громкость звука, уровень насилия и т.п.

ВЫЙТИ

Возвращает вас в Главное меню. Нужно подтвердить выход. Не забудьте перед этим сохранить игру.

Рисунок 4-29: И снова игровое меню.

СОХРАНИТЬ ИГРУ

Когда вам нужно будет прервать игру, вы всегда сможете сохраниться, а затем продолжить с того места, где вы остановились. Советуем вам сохраняться регулярно. Если что-то пойдет не так, вы всегда сможете загрузить игру и поступить иначе.

Сохранять игры очень просто:

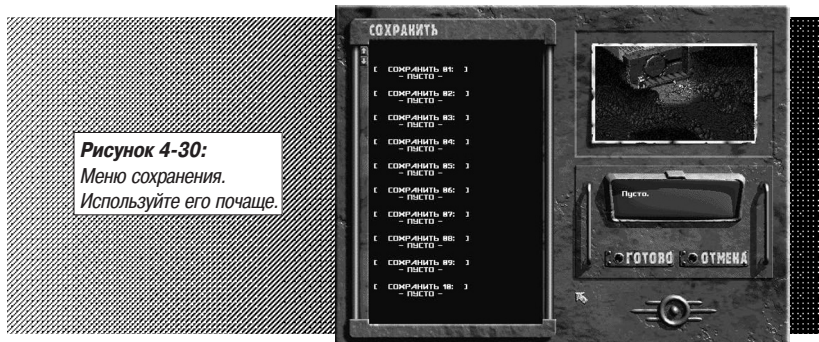


Рисунок 4-30:
 Меню сохранения.
 Используйте его почаще.

У вас есть десять ячеек для сохранения. Если вы уже сохранили десять игр, вам придется перезаписать одну из них. Мы не рекомендуем все время записывать игру в одну и ту же ячейку. Начните с первой и идите по порядку, пока не дойдете до десятой, а затем вновь переходите на первую.

В начале игры все ячейки пусты. Чтобы посмотреть, в какой игровой момент вы сохранились, нажмите на ячейку. В верхнем правом углу появится изображение игровой ситуации, происходившей на экране, а также описание, которое вы задали.

Чтобы сохранить игру, дважды щелкните по ячейке или щелкните один раз, а затем нажмите кнопку ГОТОВО. Напечатайте коротенький комментарий, который поможет вам вспомнить, что вы делали. Нажмите ENTER или щелкните по кнопке ГОТОВО в окне описания. Если вы передумали, щелкните по кнопке ОТМЕНА.



Рисунок 4-31: Введите описание сохраненной игры.

ЗАГРУЗКА ИГРЫ

Как ни странно, если вы хотите загрузить сохраненную игру, вам нужно вызвать экран загрузки.

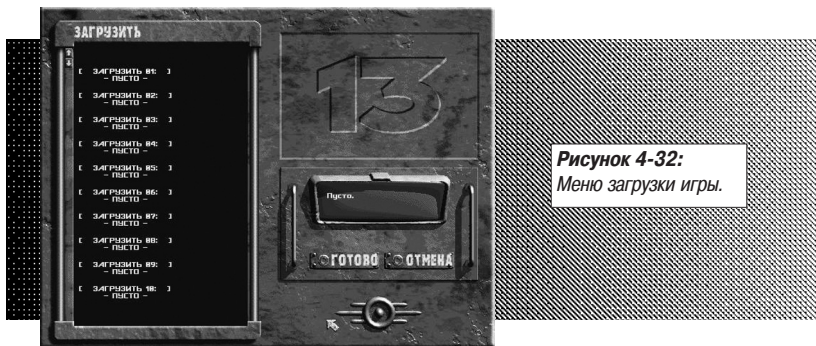


Рисунок 4-32:
Меню загрузки игры.

Меню загрузки игры очень похоже на меню сохранения. Список ячеек находится слева. В правом верхнем углу отображаются снимки экрана, а под ними – описания.

Чтобы загрузить игру, дважды щелкните по ячейке или щелкните один раз, а затем нажмите кнопку ГОТОВО. Если вы передумали загружать игру, нажмите на кнопку ОТМЕНА.

НАСТРОЙКИ



Рисунок 4-33:
Настройки.

Это меню позволит вам подстроить игру под себя. Если вам не нравится, что враги насмеваются над вашим героем в бою,

отключите их комментарии! Вы с легкостью разберетесь, как переключать варианты настроек, мы в вас верим!

Вы можете вызвать меню Настроек с панели интерфейса или нажав соответствующую кнопку клавиатуры.

Ниже приведен список настроек. Подчеркнутый вариант стоит в игре по умолчанию.

Сложность игры [Легко, Нормально, Сложно]

Регулирует уровень проверки не боевых навыков. На легком уровне отрицательные модификаторы проверки разделены на два, а все броски получают бонус +20 %. На сложном уровне все отрицательные модификаторы увеличены на 25 %, а броски получают штраф –10 %.

Вы можете изменять настройки в любое время в течение игры. Вы не получите ни штрафов, ни наград за выбранный уровень сложности.

Сложность боя [По-детски, Нормально, Круто]

Регулирует сложность боя. На легком уровне противники получают отрицательный модификатор к попаданию и урону, а также используют меньше прицельных выстрелов. На сложном уровне противники попадают чаще, наносят больше повреждений и активно используют прицельные выстрелы. Нет никакого штрафа или награды за игру на том или ином уровне сложности. Вы можете изменить настройки в любое время в течение игры.

Скорость боя [Ползунок: Нормально-> Очень быстро, Игрок]

Регулирует скорость анимации в бою. Если вы выберете Очень быстро, все действия, кроме действий игрока и направленных против него атак будут производиться в ускоренном режиме. Если поставить галочку рядом с параметром Игрок, то весь бой целиком будет происходить в ускоренном режиме.

Если скорость боя кажется вам слишком медленной, измените ее с помощью этого ползунка.

Насмешки в бою [Вкл., Выкл.]

Включает и выключает ехидные комментарии от врагов в бою. (Вы, конечно, можете отвечать им вслух все, что хотите, но Vault-Тес не несет ответственности за реакцию ваших соседей).

Сообщения в бою [Развернуто, Кратко]

Развернутые боевые сообщения детальнее и подробнее. Краткие сообщения отображают только критически важную информацию.

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

При включенном выделении цели все допустимые цели во время боя подсвечиваются. Если выбрано Только наведение, подсветка появляется только при наведении на цель.

Выделение предмета [Вкл., Выкл.]

При включенном выделении все предметы, которые можно поднять и положить в инвентарь, подсвечиваются желтым. При выключенной подсветке вам самим придется искать и подмечать такие предметы. По умолчанию подсветка включена.

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

Регулирует анимацию крови и насилия. При Максимуме крови уровень насилия самый высокий, при Нормальном уровне – средний, при Минимальном вы увидите только кровавую лужицу под упавшим врагом. Если вы выберете «Нет», не будет даже крови. На игровой процесс этот выбор не влияет.

Задержка текста [Ползунок: Медленно-> Нормально-> Быстрее]

Регулирует, как долго будет оставаться на экране всплывающий текст и сообщения диалогов. Медленно - это вдвое дольше Нормального, а быстро - вдвое быстрее.

Фильтр ругани [Вкл., Выкл.]

Если этот фильтр включен, в игре не будет грубой лексики. Если он выключен, в игре будут допустимы крепкие выражения. На игровой процесс этот выбор не влияет.

Бег [Нормально, Всегда]

Если вы выберете значение Всегда, персонаж будет по умолчанию бежать, а с нажатой клавишей Shift идти. В Нормальном режиме персонаж по умолчанию идет, а с нажатой клавишей Shift бежит.

Общая громкость [Ползунок: Выкл.-> Тихо-> Нормально-> Громко]

Регулирует общую громкость звука. Если вы установите Выкл., звук отключится полностью. Остальные звуковые настройки основываются на общей громкости звука.

Громкость музыки/видео [Ползунок: Выкл.-> Тихо-> Нормально-> Громко]

Регулирует громкость музыки и аудио в роликах.

Громкость эффектов [Ползунок: Выкл.-> Тихо-> Нормально-> Громко]

Регулирует громкость звуковых эффектов.

Громкость речи [Ползунок: Выкл.-> Тихо-> Нормально-> Громко]

Регулирует громкость речи персонажей.

Уровень яркости [Ползунок: Нормально-> Ярче]

Регулирует яркость экрана. Для некоторых компьютеров и некоторых мониторов вам будет лучше повесить яркость, чтобы отчетливее видеть игровые панели. Этот параметр можно регулировать на лету при помощи клавиатурных команд.

Чувствительность мыши [Ползунок: Медленно-> Нормально-> Быстрее]

Настраивает чувствительность мыши.

РАЗДЕЛ 5.

РЕШЕНИЕ КОНФЛИКТНЫХ СИТУАЦИЙ

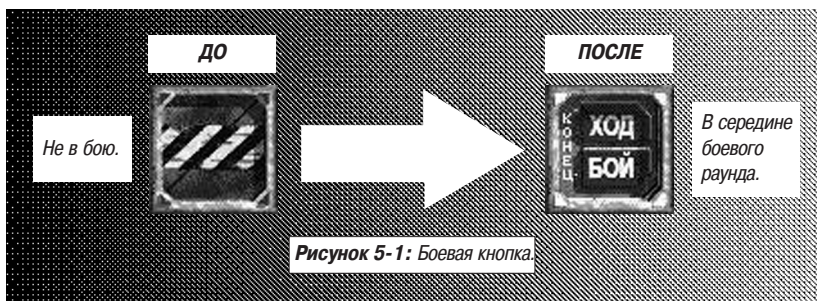


ВВЕДЕНИЕ

Наступит момент, когда дипломатия и хитрость уже не помогут. Останется только принять бой. Бой – это противостояние сторон, которые пытаются нанести урон друг другу. Для начала боя необходимо как минимум два участника.

Бой в Fallout пошаговый. Проще говоря, сначала атакует один персонаж, затем следующий и так далее. Когда все персонажи, вовлеченные в бой, закончили свои действия, ход вновь переходит к первому персонажу. Такой цикл называется раундом. Бой продолжается до тех пор, пока все противники не будут мертвы или не убегут с поля боя.

Хотя остальная игра идет в реальном времени (одна минута реального времени равняется одной минуте времени игры, если только вы не выполняете действие, которое забирает дополнительное время, или не используете будильник PIPBoу, чтобы отдохнуть), когда бой начинается, вы переключаетесь в пошаговый режим. Когда вы входите в бой, кнопки в правом нижнем углу панели интерфейса открываются.



Когда наступит ваш ход, лампочки около боевой кнопки станут ярко-зеленого цвета. В течение хода противников они светятся красным. Очки действия над кнопкой активного предмета на панели интерфейса также будут светиться ярким зеленым светом во время вашего хода, красным во время хода противников и бледно-зеленым, когда вы не в бою.

Каждый боевой раунд длится примерно 5 секунд игрового времени и сколько угодно – реального времени.

В этом разделе будут часто упоминаться шестиугольники (клетки). Они выглядят как сетка на поле боя. Каждая клетка имеет один метр в поперечнике. Персонаж, стоящий на расстоянии двух клеток, будет считаться находящимся в двух метрах от вас.

НАЧАЛО БОЯ

Есть два способа начать бой: напасть или подвергнуться нападению. Бой может начаться, если вы окажетесь слишком близко к враждебной твари (вроде крысы-мутанта) или скажете кому-нибудь более разумному что-то очень обидное (к примеру, назовете мутанта крысой).

Если вы хотите сами кого-то атаковать, поместите оружие в активные слоты (ПРЕДМЕТ 1 и ПРЕДМЕТ 2) на экране снаряжения. Щелкните левой кнопкой мыши по оружию с подходящим типом атаки (см. ниже). Курсор превратится в курсор-прицел, при этом игра автоматически перейдет в пошаговый режим. Другой способ перейти в режим боя – нажать клавишу А. Это удобно в том случае, если вы хотите атаковать быстро движущуюся цель или подкрасться к врагу со спины.

Бой будет продолжаться до тех пор, пока ваши враги не будут убиты или не убегут.



Рисунок 5-2: Панель интерфейса в боевом режиме.
Показана кнопка активного предмета с оружием.

Очередность хода определяется согласно показателям реакции всех участников боя.

ДЕЙСТВИЯ В БОЮ

За каждый ход вы можете выполнить некоторое число действий. Это число зависит от количества ваших очков действия. Чем больше у вас ОД, тем больше действий вы сможете предпринять. Когда ваши ОД закончатся, ход перейдет дальше.

Очки действия. Число ОД вашего персонажа указано над кнопкой активного предмета на панели интерфейса. Лампочки показывают только первые 10 ОД. Если у вас больше ОД, их не будет видно.

По мере того, как вы будете тратить ОД на совершение действий, лампочки будут менять свой цвет на бледно-зеленый. Яркие зеленые огни – ваши оставшиеся ОД.

Различные действия стоят разное количество ОД. Пройти один метр – просто, а пробежать десять – уже сложнее. Ударить ножом можно быстрее, чем выстрелить из винтовки, так что удар ножом будем стоить меньше ОД.

Таблица 5-1 ОЧКИ ДЕЙСТВИЯ

ДЕЙСТВИЕ	БАЗОВАЯ СТОИМОСТЬ В ОД
<i>Шаг</i>	1 ОД за метр (клетку)
<i>Рукопашная атака</i>	3 ОД
<i>Удар холодным оружием</i>	4 ОД *
<i>Одиночный выстрел</i>	5 ОД *
<i>Выстрел очередью</i>	6 ОД *
<i>Прицельный выстрел</i>	+1 ОД *
<i>Перезарядка</i>	2 ОД
<i>Открыть снаряжение</i>	4 ОД
<i>Открыть дверь</i>	3 ОД
<i>Использовать объект на местности</i>	3 ОД

* У ряда оружия стоимость атаки в ОД отличается от указанной в таблице. Число ОД, необходимое, чтобы использовать активный предмет в качестве оружия, всегда показано в левом нижнем углу активной кнопки предмета.

Движение. Число ОД, необходимое для того, чтобы перейти на выбранное расстояние, появляется в середине курсора движения, стоит вам задержать курсор над клеткой. Если вы видите там красный знак X, значит, у вас не хватает ОД или путь к цели заблокирован.

Бег в бою не дает никаких преимуществ и не накладывает никаких штрафов.

Резервирование ОД. Удерживая клавишу CTRL при передвижении, вы можете резервировать ОД на одно текущее действие для активного предмета. Если вы хотите сохранить достаточно ОД, чтобы выстрелить в цель, но желаете оказаться к ней как можно ближе (чтобы получить максимальный шанс на попадание), нажмите CTRL, щелкните по клетке рядом с целью, и вы подойдете к ней на максимально близкое расстояние, оставив при этом ОД для выстрела. Пример: у вас 9 ОД. Ваше текущее оружие - Кольт 6520. Выстрел будет стоить 5 ОД. Если вы зажмете CTRL и щелкните по шестиугольнику в 8 клетках от вас, то пройдете только (9-5) 4 клетки. У вас останется 5 ОД для выстрела.

Нападение. Число ОД, необходимое для атаки, будет варьироваться в зависимости от типа атаки и используемого оружия. Крупногабаритные гранатометы и кувалды будут требовать больше ОД, чем небольшое легкое оружие.

Чтобы выстрелить из стрелкового оружия, нужно прицелиться. Боеприпасы могут закончиться. Каждый патрон должен быть на счету.

Прицельные выстрелы требуют большего количества времени, поэтому они стоят больше ОД.

Чтобы атаковать, выберите режим атаки, щелкнув правой кнопкой мыши по активной кнопке предмета. Вызовите курсор-прицел, щелкнув левой кнопкой мыши. Наведите курсор на противника и щелкните левой кнопкой мыши еще раз, чтобы атаковать.

Снаряжение. Если вы нажмете кнопку SNR, чтобы получить доступ к вашему Снаряжению, это будет стоить вам 4 ОД. Если у вас нет 4 ОД, вы не сможете воспользоваться снаряжением.

Войдя на экран снаряжения, вы сможете выполнить там столько действий, сколько захотите. Если вы не сделаете там ничего, значит, вы зря потратили 4 ОД.

Другие действия. Если вы выполняете какие-нибудь дополнительные действия (к примеру, открываете или закрываете дверь или используете компьютер), это будет стоить вам 3 ОД. Некоторые навыки или действия требуют так много времени, что вы просто не успеете применить их в бою.

Бонус класса брони. ОД, оставшиеся у вас после конца хода, добавляются к вашему классу брони. Чем меньше действий вы совершили за свой ход, тем лучше будете защищены в ход

противника. Если вы хотите уклониться от ударов врага, лучше потратить ОД на то, чтобы отойти от него на почтительное расстояние, вместо того чтобы перекачивать все ОД в бонус КБ.

ВЕРОЯТНОСТЬ ПОПАДАНИЯ

Бой – штука тонкая. Мечутся враги, в крови кипит адреналин, кого-то спасет укрытие или броня, а кого-то погубят вспотевшие ладони. Успех атак зависит от «вероятности попадания». Когда вы задерживаете курсор на противнике, вы видите свой шанс попадания в процентах. Чем выше шанс, тем более вероятно, что вы попадете по врагу.

Например, если вероятность попадания 63 %, то по статистике из ста выстрелов попадут в цель только 63. 50%-ая вероятность попадания означает, что мимо цели будет проходить каждый второй выстрел.

Вероятность попадания зависит от навыка владения оружием, дальности, уровня освещения, брони, защиты цели и (в случае прицельных выстрелов) от участка тела, куда вы метите.

Таблица 5-2. Оружейные навыки

НАВЫК	СООТВЕТСТВУЮЩЕЕ ОРУЖИЕ
<i>Легкое оружие</i>	<i>пистолеты, пистолеты-пулеметы и винтовки</i>
<i>Тяжелое оружие</i>	<i>тяжелые пулеметы, огнеметы и другое крупногабаритное оружие</i>
<i>Энергетическое оружие</i>	<i>стрелковое оружие, которое работает на аккумуляторных элементах</i>
<i>Метательное оружие</i>	<i>метательные камни, копья, ножи и гранаты</i>
<i>Холодное оружие</i>	<i>ножи, копья, кувалды и прочее</i>
<i>Без оружия</i>	<i>удары руками и ногами</i>

В случае стрелкового оружия критичнее всего расстояние между вами и вашей целью. Чем ближе вы к цели, тем выше вероятность попадания. На модификаторы попадания и дальности влияет Восприятие. Если вы находитесь ближе к цели, чем ваше Восприятие в метрах (например, при Восприятии 8 – в 7 метрах или меньше), вы получите бонус к вероятности попадания.

Если цель дальше, чем ваше Восприятие в метрах (9 метров или больше в нашем примере), вы получите штраф к попаданию. Если цель находится точно на расстоянии Восприятия в метрах, модификатор не применяется.

Если цель находится в темноте, ее видно хуже. В такую мишень труднее попасть. Уровень освещенности цели влечет за собой штрафы: частичная темнота -10 %, средняя темнота -20 % и полная темнота -40 %. Свет вокруг вашего персонажа отображает вашу способность видеть в темноте ближние предметы лучше, чем дальние. Это не изменяет вероятность попадания для противника. Ваши противники подчинены стандартным модификаторам темноты.

Броня защищает вас от атак. Удар, который попал в цель, может не нанести повреждений и просто отклониться. Процент изменения вероятности попадания называется Классом Брони (КБ). КБ вычитается из вероятности попадания. Чем выше КБ, тем лучше. Если ваш КБ выше 20%, считайте, что вам повезло.

Укрытием считаются любые препятствия между вами и вашей целью. Другие люди, бочки, деревья и стены – все это укрытия, снижающие вероятность попадания. Величина модификатора зависит от типа укрытия. Бочка дает небольшой модификатор, человек – немного больший, а стена – просто огромный.

Прицельные атаки рассмотрены ниже, но они все получают штраф к попаданию в зависимости от точки, которую вы хотите поразить. Прицельно попасть в глаз сложнее, чем в левую руку.

СТРЕЛКОВОЕ ОРУЖИЕ

Стрелковое оружие – оружие, которое может использоваться на расстоянии 1 клетки или больше. Стрелковое оружие имеет конечную дальность стрельбы, 6-8, 15, 20 или больше метров (клеток).



Рисунок 5-3: Активная кнопка предмета при одиночном выстреле.

Пистолеты, винтовки, автоматы, дробовики, гранатометы, огнеметы считаются стрелковым оружием, как и метательные ножи, копья и камни. Любое оружие, поражающее противника, стоящего более чем в 2 клетках от вас, считается стрелковым.

Одиночный выстрел. Некоторое оружие предназначено для стрельбы исключительно одиночными выстрелами. При каждой атаке будет расходоваться один боеприпас (или самоуничтожающаяся единица, например, граната или метательный нож, который уже не вернешь в руку).

У вас будет только один шанс на попадание из такого оружия. Если бросок на навык со всеми модификаторами пройдет успешно, вы попадете в цель. Если вы провалите бросок, то пуля



Рисунок 5-4: Активная кнопка предмета при стрельбе очередями.

5 пройдет мимо.

Очередь. При стрельбе очередью расходуются сразу несколько зарядов. Оружие, имеющее режим автоматического огня, может различаться по своей скорострельности. Чем она выше, тем больше выстрелов оружие может сделать за одну атаку.

При этом вы получаете больше возможностей попасть во врага. Попадание каждого патрона рассчитывается отдельно. Даже если у вас низкий навык владения оружием, шансы попасть по врагу повышаются, если вы используете оружие с высокой скорострельностью.

Другое преимущество оружия с автоматическим огнем – большая область поражения. Очередь может покрыть несколько клеток сразу и поразить несколько целей одной атакой. Чем выше скорострельность, тем более вероятно, что очередь заденет сразу несколько целей. Ваша первичная цель примет главный удар.

Все находящиеся между вами и целью (друзья, враги, нейтральные персонажи), попадающие в пределы конуса очереди, рискуют получить пулю.

Если вы стреляете очередями по врагу, который находится очень близко от вас, вы просто нашьпигуете его пулями вместо того, чтобы покрыть большее пространство.

В стрельбе очередями есть только один недостаток – очень быстро расходуются боеприпасы.

Перезарядка. Оружие с определенной емкости-мощью магазинов (а также работающее на сменных энергоэлементах) придется время от времени перезаряжать (чаще, если вы часто стреляете или если оружие обладает высокой скорострельностью).

Перезарядку можно провести двумя способами: вы можете открыть Снаряжение и перетянуть соответствующие боеприпасы на оружие или назначить перезарядку на кнопку активного предмета на панели интерфейса. Первый метод медленнее, зато вы сами выбираете боеприпасы. Второй метод немного быстрее, но если ваше оружие пусто, вы перезарядите его первым попавшимся типом подходящих патронов.

Зеленый индикатор зарядов справа от кнопки активного предмета покажет приблизительное число патронов или энергии в активном оружии. Осмотрите оружие в Снаряжении, чтобы узнать точное число.

Если вы попытаетесь начать стрельбу с пустым магазином, то автоматически потерпите неудачу.

Бросок. Некоторые виды оружия можно метать во врага. Дальность броска будет зависеть от вашей Силы. Персонаж с высокой Силой сможет метать оружие дальше. Гранаты – самое распространенное метательное оружие. У них есть неприятная привычка взрываться, даже если вы промахнулись. Граната – штука такая, где-нибудь, да приземлится!

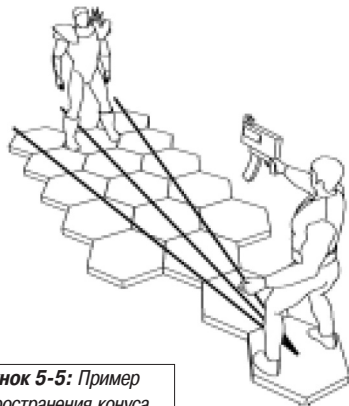


Рисунок 5-5: Пример распространения конуса очереди.

РУКОПАШНЫЙ БОЙ

Бой без оружия или с использованием холодного оружия называется рукопашным боем. Схватка происходит на очень близком расстоянии – от одной до двух клеток. Этот тип боя является молниеносным и смертельным.

Холодное оружие вроде ножа или кастета удобнее стрелкового оружия, так как не нуждается в постоянной перезарядке и не требует редких боеприпасов, к тому же удары проходят гораздо быстрее.

Неудобство рукопашного боя в том, что ваш противник всегда будет в состоянии ответить ударом на удар. Используя стрелковое оружие, вы можете изрешетить кулачного бойца, пока он дойдет до вас. Рукопашный бой намного более опасен в этом отношении.

Свинг. Основной тип удара холодным оружием. При расчете урона в рукопашном бою учитывается модификатор Силы. Параметр урона прибавляется к базовому урону оружия. Чем он выше, тем больше повреждений вы будете наносить.

Колоть. Часть видов холодного оружия предназначена для колющих ударов. Они тоже получают бонус от урона в рукопашной. Между свингами и уколами нет принципиальных различий.

Удары руками и ногами. Если вы остались без оружия, можете попробовать ударить врага рукой или ногой. При этом в расчет берется навык «Без оружия». Удары руками и ногами наносят только повреждения, основанные на уроне в рукопашной.

5

УРОН

Если атака прошла успешно, противник получает урон. Чем выше урон, который вы наносите, тем быстрее ваш противник будет убит, потеряет сознание или будет иначе выведен из борьбы.

Здоровье. Урон отнимает здоровье персонажей. Чем больше ваш запас здоровья, тем больше урона вы можете вынести. Чем выше урон, который вы сами наносите противнику, тем успешнее атака. Если ваше здоровье упадет до нуля, вы умрете.

Прицельные выстрелы. Вы можете нанести прицельный выстрел в конкретную часть тела вашего противника. Вероятность успеха такого выстрела будет ниже (сработает отрицательный модификатор), зато возрастет потенциальный урон и шанс критического удара.



Рисунок 5-6: Кнопка активного предмета в режиме прицельного выстрела.

Если оружие позволяет делать прицельные выстрелы, оно будет снабжено отдельным режимом на активной кнопке оружия. Щелкайте правой кнопкой мыши по оружию в активной кнопке, чтобы переключаться между режимами. Если в правом нижнем углу появилась мишень, вы готовы сделать прицельный выстрел.

Оружие с автоматическим огнем и гранаты, а также большая часть холодного оружия не обладают прицельным режимом. Значок этого режима один и тот же для всех типов оружия – мишень в правом нижнем углу кнопки.

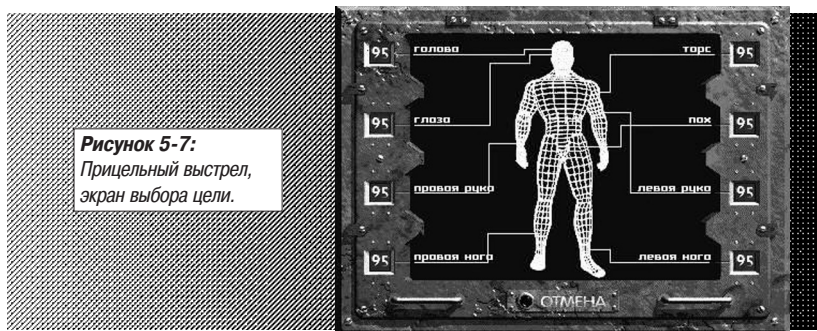


Рисунок 5-7: Прицельный выстрел, экран выбора цели.

Выбрав режим прицельного выстрела и щелкнув по кнопке активного оружия, вы увидите красный курсор-прицел. Щелкните левой кнопкой мыши по цели. Появится экран выбора точки стрельбы, как показано на рисунке 5-7. Каркас на экране представляет противника. Справа и слева вынесены области, в которые вы можете направить удар. Число рядом – вероятность попадания по этому органу. Если вероятность попадания «-», у вас нет ни единого шанса попасть.

Выберите орган. Если вы передумали, нажмите кнопку ОТМЕНА. Прицельные выстрелы обладают повышенной вероятностью нанести критический урон. Чем труднее попасть в тот или иной орган, тем выше эта вероятность.

Критические попадания. Иногда атакующий может нанести противнику дополнительные повреждения или травмы. Такие попадания называют критическими. Вероятность критического попадания зависит от вашего параметра «Критический удар» и успеха прицельного выстрела. Прицельные выстрелы чаще наносят критические повреждения, чем обычные.

Высокий показатель этого навыка увеличит ваш шанс нанести критический урон.

Общие эффекты критических попаданий:

Дополнительный урон (x1.5, x2, или даже x3)

Нанесение увечья (прицельным ударом)

Удар пробивает броню

Потеря сознания

Удар сбивает с ног

Возможны и другие эффекты, разнящиеся от противника к противнику.

Критические ошибки. На каждый критический удар есть свой критический промах – на этом стоит мир. Критическая ошибка – это неприятность, которая происходит с нападающим (то есть, может быть, и с вами).

Когда вы пытаетесь провести сложную атаку с низкой вероятностью попадания, вы рискуете совершить критическую ошибку. Если вы выберете для себя особенность «Порченый», все вокруг, включая вас самих, будут чаще совершать критические ошибки.

Результат критической ошибки во многом зависит от типа вашего оружия (или его отсутствия).

Типичные результаты критических ошибок:

Потеря боеприпасов

Оружие заклинило

Потеря ОД

Оружие упало

Оружие взорвалось (в случае взрывчатки и энергетического оружия)

Попадание в другого

Есть и другие эффекты.

Яд. Яд – опасная штука. При отравлении вы начинаете получать небольшие повреждения через регулярные промежутки времени. Так, вместо того, чтобы получить обычные 4 ед. урона от удара ножом, вы получите 4 ед. урона сразу и еще 10 ед. в течение следующих 10 минут. Чем больше порция яда, тем дольше вы будете получать повреждения. К счастью, яд постепенно выводится из организма. Сначала вы будете получать повреждения часто, затем все реже и реже. Если вы сумеете выжить достаточно долго, ваш организм справится с отравлением.

Радиация. Радиация – коварный невидимый враг. Радиация поражает клетки живых существ. Уровень радиации в воронках, оставшихся на местах взрывов, будет по-прежнему опасным даже сотни лет спустя после войны. Воздействие радиации зависит от числа бэр (биологического эквивалента рентгена), которые вы получили. Чем выше степень радиоактивного заражения, тем вероятнее получение лучевой болезни. Облучение выше 100 бэр крайне опасно, облучение выше 1000 бэр – смертельно. Радиация сказывается на вашем здоровье и даже характеристиках. Обычная броня не способна защитить от радиации. Медпрепараты типа Рад-Х и Антирадина могут на некоторое время защитить от радиации.

Потеря сознания. Чаще всего происходит после критического попадания. В этом состоянии персонаж лежит без движения. Сколько времени он проведет без сознания, зависит от его Выносливости. Чем выше ваша Выносливость, тем быстрее вы придете в себя.

Смерть. Вы умрете, если исчерпаете свой запас здоровья или потеряете сознание в окружении врагов. Помните, смерть – паршивая штука.

БРОНЯ

К счастью, от повреждений может защитить броня. Броня – это защитная одежда, предназначенная специально для этой цели. Хорошая броня может спасти от самых опасных атак.

Есть три фактора, которые определяют качество брони.

Класс брони. Главная функция брони - отражать атаки врагов. За это отвечает класс брони (или КБ). Чем выше КБ, тем лучше броня. КБ вычитается из вероятности попадания по вам. Пример: вы носите легкую кожаную броню с КБ 15%. Ваш враг обладает базовой вероятностью попадания 50% (с учетом всех модификаторов). В итоге его вероятность попадания снижается до $(50\% - 15\%) 35\%$.

Предел урона. Вторая функция брони – блокировать удар, если уж он по вам прошел. За это отвечает предел урона (или ПУ). ПУ вычитается из урона, который мог бы нанести противник. Пример: предположим, что вышеупомянутый противник по вам попал. Его удар должен снять у вас 20 ед. здоровья (ой!). Ваша броня обладает ПУ 4. Она блокирует 4 ед. урона, но еще 16 ед. (все еще ой!) попадают в цель.

Сопrotивляемость урону. После ПУ в дело вступает сопротивляемость урону (СУ) вашей брони. Она отвечает за способность брони смягчать урон. СУ выражается в процентах. Пример: вы должны получить 16 ед. урона. У вашей брони СУ 20%. Урон снижается на $(16 \times 0,2) = 3,2$ (округляется до 3). В итоге противник нанесет вам только 13 ед. урона вместо 20.

В описании брони эти характеристики показаны следующим образом: КБ, ПП/СП.

ОКОНЧАНИЕ БОЯ

В какой-то момент бой так или иначе закончится. Хотелось бы верить, что вы выйдете победителем. Бой заканчивается, если все участники одной из сторон мертвы, находятся без сознания или сбежали.



Если вокруг не осталось ни одного враждебного существа, бой закончится автоматически в конце вашего хода. Если вы хотите закончить бой раньше, попробуйте нажать кнопку **КОНЕЦ БОЯ** на панели интерфейса.

Если неподалеку все еще остались враждебные существа, вы не сможете закончить бой.

*С вами этого случиться не должно!
Надлежащий уход за оружием предупреждает
95% всех критических ошибок!*

ОБОРУДОВАНИЕ

Убежище-13 оснащено новейшим оборудованием для выживания. Запасов в ваших складских контейнерах хватит для комфортной жизни 1000 человек в течение более чем 10 лет. Когда придет время покинуть Убежище и подняться на поверхность, чтобы восстановить Америку из руин, ваши друзья из Vault-Тес предоставят вам все, что нужно.

Вы можете приобрести отдельным режимом на активной

Ага, держи карман шире. Кто придумал этот бред? Сколько ему заплатили? Мы уже извели кучу ресурсов на неудачные попытки связаться с цивилизацией снаружи. И мы торчим здесь уже куда больше десяти лет. У нас мало что осталось, но все это мы готовы предоставить тебе.

Напоминание: переносимый вами вес ограничен параметром Макс. вес груза. И ни граммом больше.

Вы можете получить информацию о предметах в вашем Снаряжении, осматривая их в списке. Сведения будут выведены в окне справки. Если вы наденете броню или возьмете в руки оружие, дополнительная информация появится в окне персонажа.

Существует шесть типов вещей:

Оружие (вещи, которыми калечат людей)

Боеприпасы (вещи, которые засовывают в те вещи, которыми калечат людей)

Броня (вещи, которыми люди защищаются от тех вещей, которые могут их покалечить)

Контейнеры (вещи, которые содержат в себе другие вещи)

Медпрепараты (вещи, которые вы принимаете внутрь)

Разное (вещи, которые годятся для разнообразных штук).

Все предметы обладают общими параметрами:





Вес (в фунтах). Вес предмета важен в том смысле, что вы, как уже неоднократно замечалось выше, не можете нести больше определенного веса. Когда вы осматриваете предмет, вы узнаете его вес. Если вы несете группу однотипных предметов, вес всех предметов в группе суммируется.

Размер. Размер предмета влияет на то, сколько таких предметов может поместиться в контейнере и насколько трудно будет его украсть. Большие предметы украсть труднее. Как правило, большие предметы весят больше маленьких. Впрочем, есть исключения.

Стоимость (в деньгах). Ценные предметы стоят больше денег. Мы не знаем, какая денежно-кредитная система будет существовать после ядерной войны, но натуральный обмен точно никуда не денется. В этом случае предметы, необходимые для выживания, будут, вероятно, стоить больше, чем причудливые, дорогие, но бесполезные безделушки. Навык бартера поможет вам оценить предмет по достоинству.

СПИСОК ОБОРУДОВАНИЯ

ОРУЖИЕ

ЗНАЧОК	ОПИСАНИЕ
	КАСТЕТ <i>Кастет является холодным оружием, владение которым зависит от навыка «Без оружия». Он пригодится в рукопашном бою. Кастет не только защищает руку, но и заметно усиливает удар. И смотрится круто.</i>
	ДУБИНКА <i>Это полицейская дубинка быстро покажет противнику, на чьей стороне сила. Вы можете наносить ею все виды ударов. Дубинкой можно причинить больше повреждений, чем кулаками. Не намного, но все же...</i>
	ПИСТОЛЕТ <i>Прекрасное сочетание мастерства и качества, Кольт - ваше основное стрелковое оружие. Пистолет приспособлен только для одиночных выстрелов. С моделью 6520 можно охотиться как на мелкую дичь, так и на двуногих зверей.</i>
	ВИНТОВКА <i>Более дальнбойное и мощное огнестрельное оружие, «Rangemaster» – ваша базовая винтовка. Она использует патроны .223, ставшие стандартом более 110 лет назад.</i>




СПИСОК ОБОРУДОВАНИЯ

ОРУЖИЕ (продолжение)



ЗНАЧОК	ОПИСАНИЕ
	<p>ГРАНАТА</p> <p><i>Осколочная граната чрезвычайно полезна как оружие защиты. При взрыве она разбрасывает более 1000 металлических осколков в радиусе 2,5 метров. Небольшой радиус разброса означает, что эти гранаты могут использоваться на близкой дистанции.</i></p>
	<p>АВТОМАТ</p> <p><i>Один из лучших автоматов в мире, H&K MP9 – прекрасное оружие, способное вести одиночный и автоматический огонь. В режиме одиночной стрельбы он мало отличается от пистолета, но стрельба очередями делает его смертельно опасным! MP9 прост в использовании и несет врагам быструю болезненную смерть.</i></p>
	<p>НОЖ</p> <p><i>Ножи Vault-Тес сделаны из самых твердых сплавов стали, известных человеку! Нож – превосходный инструмент для решения многих мирных и боевых задач. Он заметно увеличивает урон в ближнем бою. Нож не сравнится с пистолетом, но если выбирать из легкого маленького оружия, ничего лучше не придумать. Этот нож не сбалансирован для метания.</i></p>
	<p>КУВАЛДА</p> <p><i>Напрасно полагают, что кувалда – кузнечный инструмент, а не оружие самообороны. Эта модель выполнена из легкого, но чрезвычайно твердого материала. Кувалда – мощное оружие в руках сильного бойца, способное сбить противника с ног.</i></p>
	<p>КОПЬЕ</p> <p><i>Острое копье можно метнуть на несколько метров (в зависимости от вашей Силы) или использовать в рукопашном бою. Это неплохая комбинация метательного оружия и оружия ближнего боя – два в одном. Выкидывать единственное оружие, пусть даже нанеся при этом урон противнику, – не лучшая стратегия, но если у вас есть замена, бросок копья может стать хорошим началом боя.</i></p>

СПИСОК ОБОРУДОВАНИЯ


БОЕПРИПАСЫ

ЗНАЧОК	ОПИСАНИЕ
	<p>0,223 об. Боеприпасы для винтовки. Обычные оболочные пули, очень твердые и обладающие хорошей пробивной способностью. Другими словами, это стандартный патрон.</p>
	<p>10 мм п/об. Другая версия 10мм, но в полуболочном варианте. Полуболочные пули разработаны для нанесения максимальных повреждений цели. К сожалению, если цель носит броню, большая энергия пули поглощается броней, и она нанесет незначительные повреждения.</p>
	<p>10 мм ББ 10мм боеприпасы разработаны для огнестрельного оружия типа пистолета или автомата. Индекс ББ означает «бронебойные». Патроны ББ отлично пробивают броню, но наносят меньшие повреждения.</p>


БРОНЯ

	<p>БОЕВАЯ БРОНЯ Боевая броня – улучшенный личный бронезилят для полиции 22-ого столетия или военного спецназа. Это лучшая защита, доступная обитателям Убежища. Боевая броня очень эффективна против большинства типов повреждений, мало весит (для такой отличной вещи) и, к сожалению, не выдается без специального разрешения. Заинтересованные лица должны связаться с офисом BADTFL.</p>
	<p>КОЖАНАЯ БРОНЯ Изначально кожаная броня была разработана для мотоциклетного футбола и других опасных видов спорта. Вероятно, что благодаря простоте в изготовлении она будет пользоваться большой популярностью после ядерной катастрофы. Она обеспечивает умеренную защиту и не мешает уклоняться от ударов. К сожалению, она не защищает от взрывов и плазмы.</p>



СПИСОК ОБОРУДОВАНИЯ**БОЕПРИПАСЫ (продолжение)**

ЗНАЧОК	ОПИСАНИЕ
	<p>КОЖАНАЯ КУРТКА</p> <p><i>Какой смысл носить броню, если вы в ней не выглядите круто? Кожаная куртка, облегченная версия кожаной брони, обеспечивает минимальную защиту, зато позволяет с легкостью уклоняться от ударов. К тому же она шикарно смотрится. Правда, плохая вентиляция и черный цвет делают ее довольно неудобной для ношения под жарким солнцем пустыни.</i></p>



КОНТЕЙНЕРЫ

	<p>РЮКЗАК</p> <p><i>В рюкзак, как вы, несомненно, догадались, можно складывать различные предметы. В рюкзаке можно хранить любое количество предметов подходящего размера общим весом не более 40 фунтов. Большие предметы (например, броня) не поместятся в обычный рюкзак, зато много маленьких предметов (таких как боеприпасы) отлично в него лягут.</i></p> <p><i>Зачем использовать рюкзак? Чтобы поддерживать порядок в своем снаряжении.</i></p>
--	---



МЕДПРЕПАРАТЫ

	<p>РАД-Х</p> <p><i>Рад-Х – профилактическое средство. Примите Рад-Х перед тем, как идти в зону с повышенным уровнем радиации, и общая сумма рентген, которые вы получите, будет меньше.</i></p> <p><i>Действие Рад-Х зависит от врожденной сопротивляемости радиации. Чем она выше, тем эффективнее применение Рад-Х.</i></p>
	<p>АНТИРАДИН</p> <p><i>Если вы получили высокую степень облучения, Антирадин выведет радиацию из вашего организма. Ощущения будут не из приятных, но лучше уж головная боль и расстройство желудка, чем лучевая болезнь!</i></p> <p><i>Антирадин начинает действовать не сразу, а через некоторое время после приема.</i></p>






СПИСОК ОБОРУДОВАНИЯ**МЕДПРЕПАРАТЫ**

ЗНАЧОК	ОПИСАНИЕ
	<p>СТИМУЛЯТОР</p> <p>Стимулятор содержит много лечебных медпрепаратов. Вводя стимулятор, вы повышаете защитные функции организма и моментально восстанавливаете здоровье. Учтите, что злоупотребление препаратами может вызывать у вас привыкание. В этом случае над панелью интерфейса появится соответствующий значок.</p>
	<p>СТИМУЛЯТОР ВЫСШЕГО КАЧЕСТВА</p> <p>Стимуляторы высшего качества содержат агрессивные препараты, усиливающие восстанавливающую способность организма за счет возможного повреждения здоровых тканей! Такой стимулятор быстро вернет вам здоровье, но через некоторое время вызовет небольшую его потерю. Помните об этом побочном эффекте. Впрочем, нет ничего полезнее стимулятора высшего качества, когда смерть дышит в затылок.</p>

РАЗНОЕ

	<p>ДОКТОРСКИЙ ЧЕМОДАНЧИК</p> <p>Докторский чемоданчик включает в себя все предметы, необходимые для врачевания. Использование этого предмета автоматически активирует навык «Доктор» и дает дополнительные шансы на успех. Докторский чемоданчик не может служить вечно – его содержимое однажды закончится.</p>
	<p>ДИНАМИТ</p> <p>Взрывчатое вещество. Установите динамит и настройте таймер. Динамит взорвется по истечении указанного времени. На успех настройки таймера влияет навык «Ловушки». В Fallout взрывчатка не такая мощная, как в жизни, но все же не стойте рядом с динамитом при взрыве – костей не соберете.</p>
	<p>АПТЕЧКА ПЕРВОЙ ПОМОЩИ</p> <p>Аптечка первой помощи подобна докторскому чемоданчику, но при ее использовании срабатывает навык «Первая помощь». Она повышает шансы на успех применения навыка и может быть использована ограниченное число раз.</p>

СПИСОК ОБОРУДОВАНИЯ**РАЗНОЕ (продолжение)**

ЗНАЧОК	ОПИСАНИЕ
	<p>ФОНАРИК Фонарик освещает область вокруг себя. Пользуйтесь им, чтобы освещать темные и опасные места. На свету легче увидеть опасность или врага.</p>
	<p>СЧЕТЧИК ГЕЙГЕРА Счетчик Гейгера – устройство для измерения радиации. Если вы поместите его в активный слот, то будете заблаговременно предупреждены о радиации. Активное использование счетчика даст вам важную и подробную информацию о вашем личном уровне радиации.</p>
	<p>ОТМЫЧКИ Запрещенный предмет для персонала Убежища. Отмычки можно использовать только в критическом положении, требующем открытия дверей или запертых контейнеров, когда надлежащий ключ недоступен. Использование этого предмета увеличивает шансы на успех применения навыка «Взлом».</p>
	<p>ДАТЧИК ДВИЖЕНИЯ Этот датчик показывает живые существа на карте PIPBoY 2000. Для работы его необходимо поместить в ячейку активного предмета. Используйте его для разведки.</p>
	<p>ЛЕНТЫ ТНТ (Гололенты) Ленты ТНТ могут хранить невероятное количество данных, аж до 256 КБ. Стандартная пленка обладает объемом памяти 64 КБ, средняя модель - 128 КБ (без учета битых кластеров). Ленты ТНТ созданы на основе технологии голографической пленки, которая способна хранить информацию продолжительное время. Эти пленки можно читать с помощью PIPBoY 2000.</p>

ОПЫТ

По мере того как ваш персонаж учится выживать во враждебных условиях и преуспевает в выполнении своих задач, он получает опыт. В свою очередь, опыт дает персонажу возможность перейти на качественно новый уровень, повысить свои навыки и выбрать новые способности. Чем труднее задача, которую вы решили, или сильнее враг, которого вы убили, тем больше опыта вы приобретете. Набрав определенное количество опыта, вы выйдете на новый уровень (получите уровень). При этом вы приобретете следующее:

Повышение запаса здоровья: 2 + Выносливость/2

Очки навыков: 5 + Интеллект x 2

Каждый третий уровень вы сможете получить одну новую способность.

Персонаж ограничен в развитии 21-м уровнем.

Ниже приведен список уровней и количество опыта, необходимое для их достижения.

Таблица 5-3. Опыт

УРОВЕНЬ	ОПЫТ	УРОВЕНЬ	ОПЫТ
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		

Как вы видите, чем выше уровень, тем больше опыта требуется для его достижения. Учитесь, учитесь и еще раз учитесь, чтобы выйти на новый качественный уровень.

При получении нового уровня над панелью интерфейса загорается значок «Уровень». Это сделано для того, чтобы вы не пропустили это важное событие. Значок исчезнет после того, как вы откроете экран персонажа.

ОЧКИ НАВЫКОВ

С помощью очков навыков можно повышать навыки. Одно вложенное очко повысит обычный навык на 1%, а призовой навык – на 2%.

Вы можете распределять очки по любым навыкам в любой момент игры. Можно копить очки, но тогда они не будут приносить пользу.

Вы зарабатываете очки навыков, получая новый уровень. При переходе с уровня 1 на уровень 2 вы получите первые очки. Их число будет зависеть от характеристик вашего персонажа. Оно вычисляется по формуле $5 + \text{Интеллект} \times 2 \text{ ОН}$. В среднем персонаж получает 15 ОН за уровень, что позволяет ему поднять какой-либо из навыков на 15% или на 30%, если этот навык призовой.

Чтобы распределить очки, откройте экран персонажа. Число очков показано над панелью справки.



Нажмите на название навыка, на который вы хотите потратить очки. Навык выделится цветом. Чтобы повысить его уровень, нажимайте плюс в правой стороне колонки. Если вы передумали,

нажмите минус (вы не сможете опустить навык ниже уровня, который был указан до начала распределения очков). Пока вы не нажмете кнопку ГОТОВО, можете перераспределять ОН до бесконечности. Если вы нажмете на кнопку ОТМЕНА, навыки вернуться в то состояние, в котором они находились до внесения изменений.

Вы можете потратить часть ОН или все сразу. Новые ОН будут начислены только при получении следующего уровня.

Максимальный уровень навыка – 200 %. Если какой-либо из ваших навыков развит до 200%, выше поднять его будет уже нельзя.

СПОСОБНОСТИ

Помимо навыков, периодически вы сможете приобретать новые способности. Вы приобретаете одну способность каждые третий уровень (уровни 3, 6, 9, 12, 15, 18, и 21), если не выбрали при создании персонажа черту «Тренированный», а если выбрали – то каждый четвертый уровень (уровни 4, 8, 12, 16, и 20). Способности – это новые качества. Способности напрямую зависят от личности вашего персонажа, поэтому список, из которого вы сможете выбирать, будет основан на уровне, характеристиках и навыках героя.

Откройте экран персонажа по достижении нужного уровня, чтобы выбрать новую способность. Можете отложить это дело на потом, но учтите: в отличие от ОН, право на выбор способности не накапливается, и вы не сможете выбрать две за раз!



Рисунок 5-9: Выберите способность!

Некоторые способности имеют ранги или уровни. Каждый дополнительный ранг тем или иным образом усиливает способность.

Некоторые способности также имеют требования, которым должен соответствовать персонаж.

Не все способности доступны с самого начала игры. Некоторые из них требуют определенного уровня.

СПИСОК СПОСОБНОСТЕЙ

Живчик

Каждый уровень этой способности приносит вам дополнительное очко действия. Эти ОД можно расходовать на любые действия.

Уровни 3

Требования Ловкость 5, уровень персонажа 12

Друг зверей

Звери никогда не нападают на своих друзей, если только им не угрожает опасность или на них не нападают первыми. Вопрос, кто именно в этом мире является зверем, остается открытым.

Уровни 1

Требования Интеллект 5, Натуралист 25%,
уровень персонажа 9

Наблюдательность

Вы лучше замечаете детали поведения людей. Наблюдательность даст вам более подробную информацию о них, когда вы будете исследовать их. Вы узнаете, каков их запас здоровья и чем они вооружены.

Уровни 1

Требования Восприятие 5, уровень персонажа 3

Улучшенный критический

Критические удары причиняют больше вреда. Бонус +20% по таблице критических ударов, и вы почти всегда наносите больше урона. Способность не влияет на вероятность критического удара.

Уровни 1

Требования Восприятие 6, Удача 6, Ловкость 4,
уровень персонажа 9

Бонус рукопашной атаки

Вы теперь владеете тайными боевыми искусствами Востока... или просто бьете быстрее. В любом случае, рукопашная атака теперь стоит для вас на 1 ОД меньше.

Уровни 1

Требования Ловкость 6, уровень персонажа 6

Бонус рукопашного урона

Вы оттачиваете свое боевое мастерство в сторону нанесения большего урона. Каждый уровень этой способности позволяет вам наносить на 2 очка урона больше при рукопашной атаке.

Уровни 3

Требования Ловкость 6, Сила 6, уровень персонажа 3

Бонус движения

Каждый новый уровень бонуса движения дает вам 2 дополнительных ОД на ход, но их можно использовать только для передвижения. Другими словами, вы будете ходить дальше на 2 клетки с каждым уровнем этой способности.

Уровни 3

Требования Ловкость 5, уровень персонажа 6

Бонус урона на расстоянии

Опыт обращения с оружием дальнего действия дает вам преимущества. Каждый уровень этой способности позволяет вам наносить плюс 2 очка урона при использовании такого оружия.

Уровни 2

Требования Ловкость 6, Удача 6, уровень персонажа 6

Бонус скорострельности

Эта способность позволяет вам спускать курок чуть-чуть быстрее, но сохранять при этом верность прицела. Теперь использование стрелкового оружия будет требовать на 1 ОД меньше.

Уровни 1

Требования Ловкость 7, Интеллект 6, Восприятие 4, уровень персонажа 9

Культ личности

Ваша репутация всегда положительна. Без этой способности, большая отрицательная репутация отрицательно влияла бы на отношении благородных людей к вам. Работает и наоборот - с положительной репутацией и злодеями

Уровни 1

Требования Привлекательность 10, уровень персонажа 12

Верткость

Вас труднее поразить в бою. За каждый уровень этой способности вы получите бонус к классу защиты +5% в дополнение к любым показателям брони.

Уровни 2

Требования Ловкость 4, уровень персонажа 9

Быстрая реакция

У вас больше шансов опередить противников во время боя, так как каждый уровень этой способности повышает вашу Реакцию на 2.

Уровни 3

Требования Восприятие 6, уровень персонажа 3

Образование

За каждый уровень этой способности вы получите +2 к очкам навыков, когда достигнете нового уровня. Эта способность работает на полную мощность, если ее приобрести на ранних этапах игры.

Уровни 3

Требования Интеллект 6, уровень персонажа 6

Эмпатия

Вы хорошо разбираетесь в людях и можете определить, как они к вам относятся. Вы будете видеть уровень реакции человека, с которым разговариваете.

Уровни 1

Требования Восприятие 7, Интеллект 5,
уровень персонажа 6

Разведчик

Цель разведчика - найти новые и интересные места. С этой способностью вы имеете больший шанс на обнаружение особых мест или людей.

Уровни 1

Требования уровень персонажа 9

Быстрое восстановление

За каждый уровень этой способности вы получите бонус +1 к скорости лечения. Таким образом, ваши раны быстрее заживают.

Уровни 3

Требования Выносливость 6, уровень персонажа 3

Дитя цветов

Эта способность значительно понижает вероятность того, что вы пристраститесь к наркотикам (на 50%). Также ломка у вас длится вдвое меньше, чем у обычных людей.

Уровни 1

Требования Выносливость 5, уровень персонажа 9

Кладоискатель

Вы умеете находить деньги. Вы будете находить больше денег во время случайных встреч в пустыне.

Уровни 1

Требования Удача 8, уровень персонажа 6

Добрый враг

Персонажи из вашего отряда подсвечиваются в бою зеленым, а не красным. Персонажи выделенные красным, тем не менее, могут быть настроены к вам не враждебно.

Уровни 1

Требования Восприятие 4, уровень персонажа 6

Призрак

Эта способность дает вам бонус +20% к навыку скрытности на все время, что вы находитесь в темноте.

Уровни 1

Требования Скрытность 60%, уровень персонажа 6

Целитель

Эта способность помогает залечивать раны. За каждый уровень этой способности вы будете излечивать +2-5 здоровья при использовании навыков первой помощи или доктора.

Уровни 3

Требования Восприятие 7, Ловкость 6, Интеллект 5, Скорая помощь 40%, уровень персонажа 3

Размах

За каждый уровень этой способности вы получаете +2 к силе при применении метательного оружия, но только для определения расстояния.

Уровни 3

Требования уровень персонажа 6

Источник жизни

За каждый уровень этой способности вы получаете по 4 дополнительных пункта здоровья на каждом уровне. Это немного, но все же помогает.

Уровни 3

Требования Выносливость 4, уровень персонажа 12

Великий вор

Эта способность дает бонус +10% к навыкам скрытности, взлома, кражи и обращения с ловушками. Грабьте богатых и помогайте себе.

Уровни 1

Требования уровень персонажа 12

Великий торговец

Вы научились торговаться. С этой способностью вы получаете 25%-ую скидку при покупке любых товаров в игре.

Уровни 1

Требования Привлекательность 7, Бартер 60%,
уровень персонажа 9

Медик

Эта способность даст вам бонус +20% к навыкам первой помощи и доктора. Умение лечить раны - полезная штука.

Уровни 1

Требования уровень персонажа 12

Стойкий разум

Стойкий разум - способность противостоять любому внешнему вмешательству в ваш разум. Должно быть, вас научил этому бродячий гуру - или просто очень долгая ночь в баре.

Уровни 1

Требования уровень персонажа 15

Больше критических

Эта способность повышает ваши шансы нанести в бою критический удар. За каждый уровень этой способности вы получаете +5 % вероятности нанесения критического удара.

Уровни 3

Требования Удача 6, уровень персонажа 6

Мастер на все руки

Эта способность дает вам бонус +20% к навыкам ремонта и науки. Способность к интенсивной зубрежке никогда никому не вредила, особенно вам.

Уровни 1

Требования уровень персонажа 12

Мутация!

Радиация пустоши изменила вас! Одна из ваших особенностей превратилась во что-то другое...

Уровни 1
Требования уровень персонажа 9

Загадочный незнакомец

Вы привлекли внимание Загадочного незнакомца, который будет помогать вам время от времени. Если ваш союзник погибнет в бою, не ждите что он или она появятся снова.

Уровни 1
Требования Удача 7, уровень персонажа 6

Кошачий глаз

Эта способность позволяет лучше видеть в темноте. Каждый уровень уменьшает затемнение на 10%.

Уровни 3
Требования Восприятие 6, уровень персонажа 3

Первопроходец

Первопроходец может находить самую короткую дорогу. На каждом уровне эта способность сокращает время вашего пути по мировой карте на 25%.

Уровни 2
Требования Выносливость 6, Натуралист 40%,
 уровень персонажа 6

Карманник

Вы - карманник-профессионал. Эта способность позволяет вам игнорировать модификаторы размера и внимания жертвы при попытке кого-то обокрасть.

Уровни 1
Требования Ловкость 8, Кража 80%, уровень персонажа 9

Внушительность

Вы привлекаете всеобщее внимание, как только входите в комнату. Каждый уровень этой способности улучшает первоначальное впечатление от вас на 10%.

Уровни 3
Требования Привлекательность 6, уровень персонажа 3

Быстрый доступ

Вы научились лучше хранить ваше снаряжение и удобнее его паковать. За каждый уровень этой способности время на доступ к снаряжению в бою сокращается на 1 ОД.

Уровни 3

Требования Ловкость 5, уровень персонажа 3

Свинцовая кожа

У вас лучшая сопротивляемость радиации. За каждый уровень этой способности ваше сопротивление радиации увеличивается на 10 %.

Уровни 3

Требования Выносливость 6, Интеллект 4,
уровень персонажа 6

Следопыт

Вы лучше умеете избежать нежелательного внимания при путешествии через пустошь. За каждый уровень этой способности вероятность враждебной встречи в пустыне снижается.

Уровни 3

Требования Восприятие 6, уровень персонажа 6

Скаут

Эта способность увеличивает дальность зрения. Вы открываете большую площадь карты мира во всех направлениях.

Уровни 1

Требования Восприятие 8, уровень персонажа 3

Хапуга

Вам везет, вы находите больше боеприпасов, чем другие. Эта способность удвоит количество боеприпасов, которые вы найдете во время случайных встреч в пустыне.

Уровни 1

Требования Удача 8, уровень персонажа 9

Меткий стрелок

Вы лучше стреляете с дальних дистанций. За каждый уровень этой способности вы получаете +2 к восприятию для определения модификаторов дальности. Убивать с дальней дистанции теперь куда легче!

Уровни 2

Требования Восприятие 7, Интеллект 6,
уровень персонажа 6

Тихая смерть

Когда вы крадетесь и бьете противника в спину, вы будете наносить двойные повреждения при атаке без оружия. Тихая смерть – редкая способность.

Уровни 1
Требования Ловкость 10, Скрытность 80%,
 уровень персонажа 18

Бесшумный бег

Эта способность позволяет вам красться и одновременно бежать. Без нее вы автоматически перестаете красться, когда переходите на бег.

Уровни 1
Требования Ловкость 6, Скрытность 50%,
 уровень персонажа 6

Смертельный удар

В бою без оружия все ваши удары считаются критическими. Вы – воплощение быстрой смерти!

Уровни 1
Требования Ловкость 8, Сила 8, Без оружия 80%,
 уровень персонажа 18

Говорун

Способность помогает получать новые возможности в диалогах. За каждый ее уровень вы получаете бонус +1 к интеллекту, но используется он только в диалогах.

Уровни 3
Требования Интеллект 4, уровень персонажа 3

Змеество

Ням! Просто конфетка. Вы получили устойчивость к отравлениям, то есть +25 % к вашему сопротивлению ядам.

Уровни 1
Требования Выносливость 3, уровень персонажа 6

Снайпер

Вы в совершенстве владеете огнестрельным оружием. Эта способность делает любое попадание критическим, при условии успешного броска удачи.

Уровни 1
Требования Ловкость 8, Восприятие 8, Легкое оружие 80%,
 уровень персонажа 18

Оратор

Эта способность дает бонус +20% к навыкам красноречия и бартера. Из уст младенца и все такое.

Уровни 1

Требования уровень персонажа 12

Крепкий хребет

Еще называется «Мул». Вы можете нести дополнительные 50 фунтов веса за каждый уровень этой способности.

Уровни 3

Требования Сила 6, Выносливость 6, уровень персонажа 3

Мастер выживания

Вы созданы для выживания в суровых природных условиях. За каждый уровень этой способности вы получаете +20% к навыку натуралиста для выживания вне города.

Уровни 3

Требования Выносливость 6, Интеллект 6,
Натуралист 40%, уровень персонажа 3

Прилежный ученик

Вы действительно прилежный ученик, поскольку каждый уровень этой способности даст вам бонус +5% всякий раз, когда вы получаете опыт. Ее лучше всего приобретать на ранних уровнях.

Уровни 3

Требования Интеллект 4, уровень персонажа 3

Приз!

Ваши навыки настолько улучшились, что вы можете выбрать дополнительный основной навык, увеличив это навык немедленно на +20% и по 2% за каждый пункт, потраченный в дальнейшем.

Уровни 1

Требования уровень персонажа 12

Непробиваемость

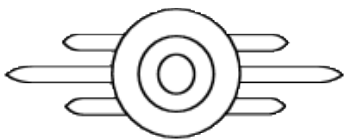
Вас трудно убить. За каждый уровень этой способности ваше сопротивление повреждениям увеличивается на +10%.

Уровни 3

Требования Выносливость 6, Удача 6, уровень персонажа 3

СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО

ПРИЛОЖЕНИЯ



СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО

ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СОВЕТЫ И ПОДСКАЗКИ

Вот некоторые полезные советы, которые могут помочь вам в благом деле спасения Убежища-13.

Внимание! В этих советах содержатся спойлеры. Если вы не хотите испортить себе удовольствие от игры, не читайте дальше! Большинство советов носят общий характер и давно знакомы опытным спасателям мира.

В дорогу!

С самого начала старайтесь экипировать вашего персонажа как можно лучше. Обыскивайте убитых врагов, продавайте трофеи и крадите чужое добро (только не попадайтесь).

Сохраняйтесь

У вас есть десять ячеек для сохранений. Используйте их все. Прежде чем войти в новую локацию, сохранитесь. Перед входом в опасное здание – сохранитесь. Прежде чем заговорить с важным на вид NPC – сохранитесь. Используйте все ячейки по очереди, не зацикливайтесь на одной. Если что-то пойдет не так, лучше иметь несколько возможностей для отступления.

Будьте вежливы и обходительны

Хорошая репутация еще никому не вредила. Не говоря уж о том, что пара предумышленных убийств и вооруженное ограбление помогут вам значительно меньше, чем несколько добрых слов и широкая улыбка.

Все методы хороши

Если вы не можете добиться своего мирными средствами, учитесь применять более жесткие методы – к примеру, 10 мм калибра. Слова – это здорово, но иногда проще быть плохишом. Знаете, за вредность приплачивают.

Помните о времени!

Время работает против вас. Жители Убежища могут умереть от жажды – не дайте этому произойти. Принесите им чип, и после этого вы сможете исследовать мир спокойнее и обстоятельнее. Не тратьте слишком много времени на пустое шатание по окрестностям. Мир Fallout постоянно развивается. Своими действиями вы можете изменить канву истории, но помните – мир будет крутиться и без вас.

Сохраняйтесь! Сохраняйтесь! Сохраняйтесь!

Хм, разве мы об этом еще не говорили? Бой в Fallout смертельно опасен. Получить пулю в глаз – вовсе не здорово. Часто вы будете выходить из схваток здорово потрепанным. Вы можете позволить себе потерять 8 часов игрового времени? Нет? Сохраняйтесь!

И куда мне идти дальше?

Если вы застряли и не знаете, что предпринять, попробуйте следующее:

- (а) Поговорите с людьми – они могут дать вам ценные подсказки и намеки.
- (b) Исследуйте мир. Мир Fallout – это южная Калифорния. Прикиньте, где должен находиться город, и идите туда по карте мира. Удостоверьтесь, что вы побывали во всех областях, помеченных зелеными треугольниками. Это важно.
- (c) Смотритель – если у вас уже опускаются руки, попробуйте вернуться к Смотрителю. Быть может, у него есть для вас новая информация. Сохранитесь, а затем идите назад в Убежище (долго и нудно). Поговорите со Смотрителем. Если разговор ничего не дал, загрузите игру и придумайте что-нибудь другое.

Станьте специалистом

На первых двух уровнях распределите все очки по двум-трем навыкам. Лучше овладеть в совершенстве несколькими навыками и только потом заниматься другими. Распределяйте ОН сразу же, как только получаете уровень. Попробуйте создать узконаправленного персонажа. (Вор, дипломат и воин – наши варианты, но вы-то можете найти и другие, верно?) Выберите основные навыки, которые дадут вам заметное преимущество. Если вы знаете, что собираетесь тратить много очков на определенный навык, сделайте его призовым. 2% за каждое ОН еще никому не мешали.

И универсалом

После 5-6 уровня начните расширять спектр распределения ОН. Все навыки по-своему важны. Ясно, что боец должен превосходно владеть оружием, но ему предстоит не только драться! Красноречие и наука – два очень полезных навыка. Скрытность поможет, когда вы не сможете пройти силой.

Не забывайте сохраняться!

Хм-м... Дежа вю?

Не играйте в безголовую курицу

Мы упоминали, что вы можете приказать персонажу идти в одном направлении и тут же отправить его в другом. Если вы будете постоянно щелкать по земле, персонаж начнет носиться туда-сюда, как курица, которой отрубили голову. Это детство. Не делайте этого. Мы вас очень просим.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2: СОЗДАТЕЛИ**ФИРМА "1С"**

Продюсер	Юрий Мирошников	Вадим Максимов
Исполнительный продюсер	Александр Гурин	Александр Бобровский
Маркетинг	Николай Барышников	Елена Кищик
PR	Алексей Артеменко	Ольга Кузнецова
	Анатолий Субботин	Александр Белый
Упаковка и руководство пользователя	Сергей Коновалов	Борис Репетур
	Елена Грозовская	Константин Сапроенков
Руководитель отдела локализаций	Ольга Петрова	и другие...
Менеджеры локализации	Михаил Волошин	Звукооператоры
	Анна Киселева	Владимир Кочетков
	Михаил Волков	Владимир Грезнев
Редактор текста руководства пользователя	Ирина Изотова	Михаил Волошин
Художник	Татьяна Кузьмина	Режиссер озвучания
Роли озвучивали	Дмитрий Полонский	Руководитель отдела тестирования
	Олег Щербинин	Тестеры
	Дмитрий Филимонов	Александр Шишов
	Никита Семенов	Сергей Кияткин
	Прозоровский	Михаил Королев
	Андрей Ярославцев	Николай Николаев
	Елена Соловьева	Александр Шелапутов
	Елена Ивасишина	Андрей Мошков
	Владимир Антоник	Дмитрий Савин
	Юрий Деркач	Дополнительное тестирование
	Александр Ключкин	Павел Нестеров
		Игорь Зенков
		Виктор Козлов
		Филипп Тетюркин
		Василий Гаврилин
		Евгений Дрозд
		Максим Букашкин

Все права на издание и распространение программного продукта «Fallout» на территории стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «1С».

СОСТАВЛЕНО ОТДЕЛОМ ТЕХДОКУМЕНТАЦИИ VAULT-ТЕС

ПРОИЗВОДСТВО

Продюсер	Tim Cain
Зам. продюсера	Fred Hatch
Директор отдела	Feargus Urquhart
Зам. директора отдела	Jeremy Barnes
Автор идеи	Tom Decker
Ассистент продюсера	Jason G. Suinn
Главный куда пошлют	Mike «Paco» Greene
Работа на Мас	Chris Benson

ХУДОЖНИКИ

Художник-постановщик	Leonard Boyarsky
Ведущие художники	Jason Anderson Leonard Boyarsky Gary Platner
Художники	Robert Collier Michael Dean Tramell Ray Isaac Eddie Rainwater Scott Rodenhizer Sharon Shellman
Дополнительная графика	Peter Kroko Justin Sweet Joseph Cesario Cheryl Austin Jay Esparza (Tachyon) Geoff Gregor Arlene Sommers George Almond Erik Jamison Helena Wickberg James Doyle (Apples Animation) Scott Rodenhizer
Модели	Tony Postma
Оформление	

ДИЗАЙН

Ведущий дизайнер	Chris Taylor
Дизайнеры	David Hendee Scott Bennie Brian Freyermuth Scott Campbell
Технический дизайнер	Scott Everts
Дополнительный дизайн	Robert Hertenstein 2 Jesse Heinig Nick Kesting
Дизайн/Диалоги	Mark O'Green
Оригинальный дизайн игры	Tim Cain Leonard Boyarsky Jason Anderson Chris Taylor Jason Taylor Scott Campbell

ПРОГРАММИРОВАНИЕ

Ведущие программисты	Tim Cain Chris Jones
----------------------	-------------------------

Программисты

Jesse L. Reynolds Kevin Weatherman Nick Kesting Robert Hertenstein 2 Jesse Heinig Jason Taylor Tim Hume

Программирование на Mac Дополнительное программирование

Mark Harrison (Lizard Byte) John Price Chris DeSalvo Mark Murakami Paul Edelstein
--

Анимация

ГРУППА КОНТРОЛЯ КАЧЕСТВА

Руководитель группы Контроля качества Зам. руководителя КК Ведущие тестеры версии для PC	Chad Allison Colin Totman Ron Hodge Greg «Moose» Baumeister Shanna SanPaolo Evan Chantland Ed Hyland Steve Reed James Chung Kaycee Vardaman Bill Field Richard Barker Rene Hakiki Erick Lujan Matt Kaupa Steve Victory Scot Humphreys Tim Anderson Darrell Jones
Тестеры версии для PC	Jim Dodds Matt Murakami Steve McLafferty Adam Chaney Dennis Presnell Savina Greene Kaycee Vardaman Scot Humphreys Mike Krueger Matt Golembiewski
Ведущие тестеры версии для Mac	Bill Delk Steve Cabiness Phuong Nguyen Marc Duran Dan Forsyth Derek Gibbs Aaron Olalz John Parker
Тестеры версии для Mac	
Информационные системы	
Глава отдела совместимости Совместимость	

ЗВУК

Звукорежиссер Звукозапись Телемузыка на заднем плане	Charles Deenen Craig Duman Ronald Valdez
--	--

ПРИЛОЖЕНИЕ 3:**РЕЦЕПТЫ ОТ ВЫЖИВШИХ****Атомные грибочки**

Разогрейте духовку до 200°F

Вам потребуется:

3-4 яичных белка
(комнатной температуры)**1/4 ч.л. соуса тартар****1 стакан сахара** (горьковатого
или полусладкого)**какао****8 унций горького шоколада**

Взбейте яйца и соус электрическим миксером до образования сгустков. Добавьте сахар и продолжайте взбивать, пока весь сахар не размешается, а смесь не станет глянцевой и плотной.

Используя кондитерский мешок №8, выдуйте равное количество шляпок и ножек на обезжиренный противень. Шляпки должны получиться четверть дюйма в диаметре, а ножки приблизительно в один дюйм высотой и толщиной в соломинку от коктейля.

Посыпьте шляпки и ножки порошком какао. Подуйте, чтобы распространить какао более равномерно.

Выпекайте 2 часа при температуре 200°F.

Аккуратно снимите с противня шляпки и ножки. Тупым ножом срежьте верхушку каждой ножки.

Растопите шоколад (в пароварке или микроволновой печи). Размажьте горячий шоколад по поверхности каждой шляпки ножом или лопаточкой и прикрепите к ним ножки. Поместите грибочки в холодильник на 20 минут, чтобы шоколад застыл, а затем упакуйте их в воздухопроницаемый контейнер.

Выход: 35-40 шт.

Салат «Пустынный»

(Ингредиенты можно добавлять и заменять по вкусу)

1 фунт. говяжьего фарша

(можно заменить индейкой)

6 унций маисовой лепёшки**1 помидор****1/2 кочана салата** (нарезать)**Соус «Каталина»****3 унции фасоли****6 унций нарезанных маслины****1 авокадо** (по желанию)**4 унции сыра чеддер**

Обжарьте мясо, слейте сок.

В большой салатнице смешайте салат, фасоль и маслины. Покрошите сверху лепешки. Добавьте мелко нарезанный помидор, затем тертый сыр и кусочки авокадо. На самый верх выложите мясо. Перед подачей на стол сбрызните салат вином.

Выход: 4-6 порций.



ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ГОРЯЧИЕ КЛАВИШИ

	Экран персонажа		Использовать навык «Ловушки»
	Экран персонажа		Использовать навык «Скорая помощь»
	PIPBoy 2000 главный экран		Использовать навык «Доктор»
	Будильник PIPBoy		Использовать навык «Наука»
	или Меню паузы		Использовать навык «Ремонт»
	Активные предметы		Показать дату и время
	Вкл. режим мыши		Повернуться против ч.с.
	Вкл. режим активного предмета		Повернуться по ч.с.
	Навыки		Бой: завершить ход
	Использовать навык «Скрытность»		Бой: завершить бой
	Использовать навык «Взлом»		
	Использовать навык «Кража»		Автокарта
			Центрировать экран

	Сохранить игру		или	+		
	Загрузить игру				Выход в главное меню	
	или	+	Быстрое сохранение		Скриншот	
	или	+	Быстрая загрузка		+	Пауза



СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО

FALLOUT™

ASSEMBLED BY

Interplay™

BY GAMERS. FOR GAMERS.™

MN-H95-193-0