

[Скачать FØnline](#)


[Официальный сайт игры](#)

[Форум и Чат](#)

## **РУКОВОДСТВО ПО ВЫЖИВАНИЮ**



### **Øпе-клик оглавление:**

<u>2</u> Навигация 	<u>13</u> Перки [бонусы]	<u>29</u> PIP-boy [пип-бой]
<u>3</u> Начальный интерфейс	<u>21</u> Статусное окно	<u>30</u> FIX-boy [фикс-бой]
<u>3</u> Создание персонажа	<u>22</u> Панель действия	<u>31</u> Крафт [создание]
<u>4</u> S.P.E.C.I.A.L.	<u>23</u> Игровой экран	<u>32</u> Износ вещей
<u>4</u> Физические состояния	<u>24</u> Умения	<u>33</u> Репликация и АД
<u>7</u> Параметры персонажа	<u>26</u> Инвентарь	<u>33</u> Банки
<u>9</u> Особенности [трейты]	<u>27</u> Бартер между игроками	<u>34</u> Транспорт
<u>12</u> Навыки	<u>28</u> Карта	<u>35</u> Критические попадания
		<u>36</u> Настройка FØconfig
		<u>37</u> Горячие клавиши
		<u>38</u> Приложения




## Навигация по руководству



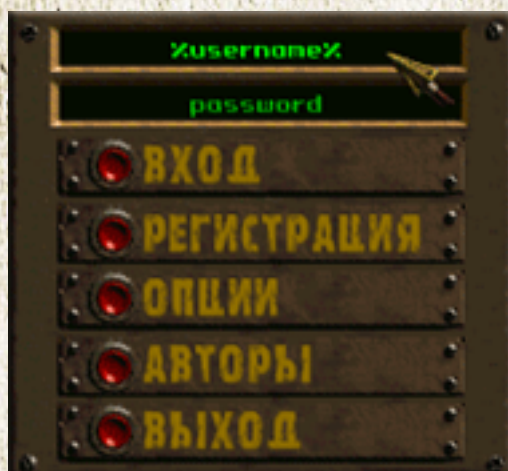
В Fonline внедрены полезные новшества, которые существенно дополняют геймплей. Это стало необходимостью, так как игра теперь многопользовательская; все нововведения отмечены в тексте: **жирно-синим**. Те нововведения, которые ожидают нас в будущем, выделены **жирно-рыжим**.

Вы непременно будете встречать ссылки и ссылочки, которые будут направлять вас куда-нибудь; если ссылка с пунктирным подчеркиванием — то она на страницу внутри этого РУ.ководства, если подчеркивание сплошное, то на сторонний web-ресурс; все пункты оглавления также кликабельны.

С помощью **красной кнопки**  вы окажетесь в оглавлении;

С помощью стрелочки сможете листать страницы. 





## Итак: «Меню»

При запуске клиента на экране появится окошко из двух полей и пяти кнопок. Первое поле – ваш логин, второе – пароль.

Далее идут пять кнопок. Если вы впервые зашли в игру, вам нужно нажать на кнопку «Регистрация», чтобы создать своего персонажа. Кнопка «Опции» временно не функционирует, используйте FOConfig.exe для редактирования настроек игры. [настройка FOConfig.exe](#)



## Создание персонажа

Перед вами появилось окно создания персонажа. Вне зависимости от того, играли вы ранее в Fallout 1, 2 или нет – советуем ознакомиться с дальнейшей информацией, так как в отличие от оригинальной версии, в Fonline что-нибудь может отличаться.

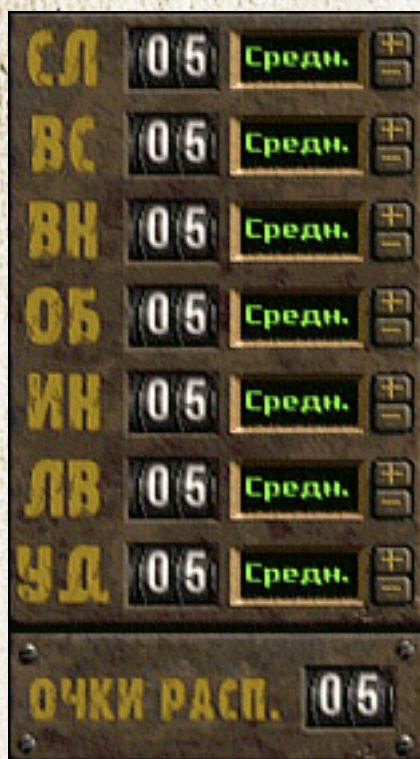


Верхняя панель данных персонажа состоит из трех опций. Первая – имя вашего персонажа [максимальная длина 12 символов], пароль.

Вторая – возраст [от 14 до 60 лет].

Третья – вы и сами догадались, в зависимости от возраста или пола некоторые игровые события [диалоги, квесты, реакция персонажей и т.д.] в дальнейшем могут различаться.





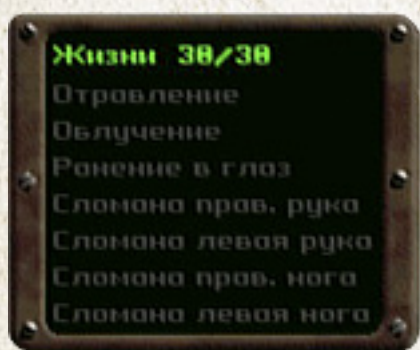
## S.P.E.C.I.A.L.

Эта система осталась практически такой же, как в оригинале. Внимательно подумайте над тем, каким персонажем вы хотите играть. Мы советуем вам создавать специализированного персонажа, а не универсала. К примеру: хотите играть снайпером – делайте упор на Восприятие, хотите быть местным красавчиком-шулером – делайте упор на Обаяние и Удачу.

Характеристики распределяются только при создании персонажа, но могут меняться в следующих случаях:

- От влияния различных препаратов
- С помощью перков
- С помощью специального оборудования
- С помощью силовой брони [увеличивает силу]

[Подробнее о каждой характеристике на следующей странице](#)



## Физическое состояние

На состояние персонажа может влиять множество факторов: яды, радиация, наркотики или ранения.

При этом состояние персонажа может характеризоваться как:

- Отравление и/или Облучение
- Ранение в глаз
- Сломанная рука или нога.

[Подробнее о каждом из показателей через страничку](#)

ВЫЖИВАЙ





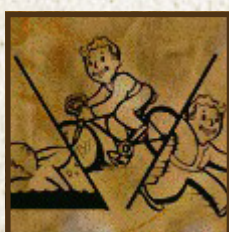
## Сила

Хорошо подходит для воинов и им подобных. Влияет на количество очков жизни при старте, максимальный груз, повреждения в рукопашном бою. Помимо этого влияет на навыки «Рукопашная» и «Холодное оружие».



## Интеллект

Отвечает за память, скорость реакции и способность оценивать события. Высокий интеллект важен для всех. Если значение интеллекта 4 или ниже, то персонаж признается умственно недоразвитым. Интеллект влияет на количество новых умений при получении нового уровня, навыки «Санитар», «Доктор», «Наука», «Ремонт», «Скиталец». **При разговоре слова игрока с низким интеллектом будут коверкаться.**



## Выносливость

Выносливость помогает переносить тяготы и лишения судьбы героя с подобающим спокойствием. Увеличивает запас очков жизни, устойчивость к яду и радиации, уровень лечения. Помимо этого влияет на навыки «Скиталец».



## Удача

Степень воздействия теории вероятностей на вашу судьбу. Высокая или низкая удачливость часто определяют, как вам повезет в игре, как будут развиваться дальнейшие события. Влияет на шанс специальных встреч, а также навык «Азартные игры».



## Восприятие

Способность иначе видеть, слышать, замечать и предчувствовать события. Необходимое качество для каждого снайпера. Влияет на радиус видимости персонажа и на навыки «Санитар», «Доктор», «Взлом замков» и «Ловушки». Определяет начальное расстояние от вас до существ в случайных встречах.



## Обаяние

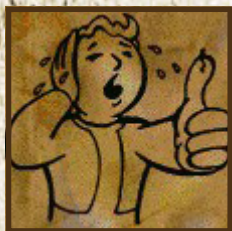
Обаяние представляет собой комбинацию внешности и шарма. Высокое обаяние необходимо для тех персонажей, которые думают всего добиться словами. Влияет на реакцию людей и навыки «Красноречие» и «Торговля». **От значения параметра зависит максимально допустимое количество людей в группе, при переходах между городами по глобальной карте.**



## Ловкость

Каждый активный герой нуждается в ловкости. Она влияет на класс брони, «Легкое оружие», «Тяжелое оружие», «Энергооружие», «Рукопашная», «Холодное оружие», «Метательное оружие», «Скрытность», «Взлом замков», «Воровство» и «Ловушки», на количество и **скорость восстановления Очков Действия, все ОД персонажа восстанавливаются за 7 секунд. Следовательно, чем больше очков действия, тем быстрее они восстанавливаются.**

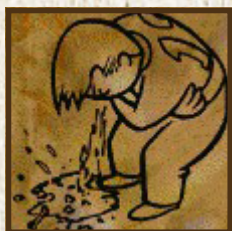




## Здоровье [очки жизни]

Запас вашего здоровья. Определяет, какое количество повреждений вы сможете вынести, прежде чем умрете. Запас здоровья будет расти по мере получения новых уровней. Количество очков жизни всегда показывается как «текущее/максимальное».

**Если Очки Жизни составляют от 0 до -20, персонаж падает на землю и не может двигаться. Такой персонаж не умирает, а начинает восстанавливать запас здоровья, как если бы он отдыхал. Это означает, что персонаж очнется, хоть это и займет некоторое время, но отравленный персонаж даже с 0 жизней умирает, если его не вылечить.**



## Отравление

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.



## Облучение

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. На уровень облучения влияет сопротивляемость радиации, чем она выше, тем меньшую дозу получит персонаж.



## Ранение в глаз[а]

Глаза, как у вас, так и у ваших противников, могут быть повреждены при критическом попадании в них. Сильные удары по глазам могут серьезно повредить зрение. В этом состоянии у персонажа резко снижается уровень восприятия до 1, что в свою очередь понижает ваш радиус обзора до минимума.



## Сломанные конечности

При сломанной одной ноге, вы не сможете бегать, при повреждении обеих ног, у вас упадет скорость передвижения до минимального уровня.

При сломанной одной руке, вы не сможете пользоваться двуручным оружием, при повреждении двух конечностей, вы не сможете атаковать совсем.





Класс брони	5
Очки действий	7
Макс. груз	67
Рукоп. повр.	1
Уст. к повр.	8%
Уст. к яду	25%
Уст. к рад.	18%
Порядок	18
Уров. лечен.	5
Шанс на крит.	5%

У любого персонажа существует 10 параметров:

- Класс брони
- Очки действия
- Максимальный груз
- Рукопашные повреждения
- Устойчивость к повреждениям
- Устойчивость к яду
- [Устойчивость к радиации](#)
- [Порядок](#)
- [Уровень лечения](#)
- [Шанс на критическое попадание](#)



## 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. Также существуют перки, влияющие на класс брони.



## Очки действий

Для выполнения практически любого действия требуются Очки Действия [ОД].

**В режиме реального времени они восстанавливаются постепенно, если вы не выполняете никаких действий, в пошаговом режиме они восстанавливаются в начале каждого хода. Запас ваших ОД зависит от показателя Ловкости. ОД восстанавливаются за 7 секунд, в любом случае, чем их больше - тем лучше.**



## Максимальный груз

Чем выше этот параметр, тем больше вы сможете унести. Вы можете нести вес, равный показателю этого параметра. При большей нагрузке, ваша скорость будет уменьшена, а при двойной перегрузке вы не сможете передвигаться. **Теперь вешаем в граммах. Возможно будет выбрать удобный формат: Кг или Фунты.**



## Рукопашные повреждения

Зависит от показателя Силы и определяет размер бонуса, который будет прибавляться к вашим атакам в рукопашном бою. Если вы сражаетесь кулаками или холодным оружием, то наносимый урон будет равняться базовым повреждениям оружия + этот показатель.



## Устойчивость к повреждениям

Позволяет избежать некоторого количества повреждений, получаемых в бою. Если ваша сопротивляемость урону составляет 10% и враг наносит удар на 20 единиц здоровья, вы теряете только 18. Чтобы повысить этот параметр, носите броню.



## Устойчивость к ядам

К счастью, в отличие от маленьких животных, которые являются обычной добычей ядовитых змей, люди обладают неплохой сопротивляемостью ядам. Она измеряется в процентах.





## Устойчивость к радиации

В ходе игры вы можете получить радиационное облучение. От вашей устойчивости к радиации будет зависеть фатальность получаемого облучения.



## Порядок

При создании персонажа реакция высчитывается по формуле: восприятие  $\times 2$ . На реакцию оказывают влияние особенность «Камикадзе», которая повышает реакцию ценой снижения класса брони и способность «Быстрая реакция», непосредственно увеличивающая эту характеристику на 2 единицы за каждый уровень способности. **Параметр задействован только в пошаговом режиме.**



## Уровень лечения

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 каждые 5 минут реального времени, Вы будете восстанавливать столько единиц здоровья, сколько позволяет этот параметр.



## Шанс на критический удар

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, во многом зависит от удачи и от выбранных перков.

[Таблица критических попаданий](#)



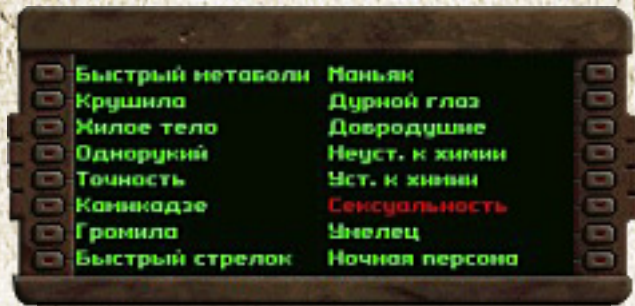
### Напоминаем:

Гангстерская деятельность сулит дурную славу среди любого населения пустоши, не злоупотребляйте.





# Особенности.1 [трейты]



Особенности или трейты – это небольшие штрихи к личности вашего персонажа. 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.



## Быстрый метаболизм

Ваш обмен веществ превышает норму в два раза. Вы менее устойчивы к радиации и ядам, зато ваши раны затягиваются гораздо быстрее. +2 к скорости лечения.



## Крушила

Неповоротливый здоровяк. Вы бьете медленно, зато так, что деревья гнутся! Вы теряете ОД, но приобретаете силу. Показатель Силы увеличивается на 2, а Очки Действий, напротив, уменьшаются на 2.



## Хилое тело

Вы не так физически сильны, как другие люди, но это никогда вам особо и не мешало. Вы не в состоянии носить много тяжелых вещей, но зато более проворны, чем все остальные. Показатель Ловкости увеличивается на 1.



## Маньяк

По странному стечению обстоятельств, люди вокруг вас гибнут самой страшной и мучительной смертью. Не влияет на основные характеристики, параметры персонажа, либо навыки.



## Однорукий

Вы хорошо владеете только одной из рук. Благодаря этому вы неплохо обращаетесь с одноручным оружием [пистолеты, например], а вот двуручное [вроде пулемётов] у вас буквально валится из рук.

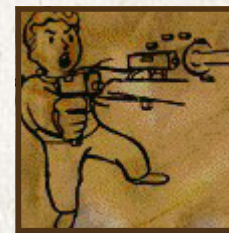
Дает штраф -40% к попаданию для двуручного оружия и +20% для одноручного.



## Точность

Все ваши атаки очень точны. Повреждения, наносимые вами не так тяжелы, как хотелось бы, но при этом возрастает шанс нанести врагу критическое ранение. Все успешные атаки наносят

противнику на 30% урона меньше, но зато вероятность нанести критический удар увеличивается на 10%.



## Быстрый стрелок

Количество очков действия, требуемых для применения огнестрельного оружия, меньше на 1, поэтому вы сможете стрелять чаще. К сожалению, эта черта лишает вас способности стрелять

прицельно. Вы даже не сможете переключиться в режим прицельной стрельбы.





### Камикадзе

В бою вы не обращаете внимания на опасность окружающей вас обстановки и действуете гораздо быстрее, чем ваши враги. Всё бы хорошо, да вот только общий Класс Брони вашего персонажа становится идентичен показателю того, что на нём надето. Если на персонаже нет никакой защитной амуниции, то Класс Брони будет равен 0 [то есть у вас исчезает природное сопротивление урону]. Значение вторичного параметра порядка действий вашего персонажа увеличивается на 5.



### Громила

Ваш удар тяжёл, но вы неповоротливы. Ваши атаки мощны, но не точны. В рукопашном бою [можно использовать копья, ножи, кастеты, молоты и прочее оружие ближнего боя] урон, наносимый вашим персонажем врагу, увеличивается на 4, но результаты ваших критических атак будут не такими тяжелыми. Трейт даёт -30% при определении результата критической атаки.



### Дурной глаз

Хорошая сторона этой особенности заключается в том, что ваши враги постоянно ошибаются. Проблема только в том, что вы делаете это не реже их!



### Добродушие

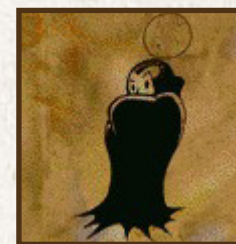
В детстве вы не любили драться и играть в «войну». Ваши боевые умения развиты слабо, зато такие навыки как «Санитар», «Доктор», «Красноречие» и «Торговля» - ваш конек.

Персонаж получает 15% бонус к уровню развития этих навыков, а вот с рукопашным боем и оружием у вас проблемы - в начале игры процент развития каждого из этих умений уменьшается на 10%. Эту Особенность вы не сможете выбрать ещё раз, даже если выпадет такая возможность.



### Умелец

Так как вы неустанно работали над собой и постоянно оттачивали свои навыки, то с приобретением нового опыта ваш персонаж будет получать на 5 Очков Распределения больше с каждым новым уровнем развития. С другой стороны, вы сможете выбрать новый Перк для вашего персонажа только за каждый четвертый полученный им уровень [без этой особенности - за каждый третий].



### Ночная персона

Как человек ночи, вы чувствуете себя гораздо бодрее с заходом солнца.

Бонус: В темное время суток [с 18:01 до 06:00]

Интеллект +1 и Восприятие +1

Штраф: В светлое время суток [с 06:01 до 18:00]:

Интеллект -1 и Восприятие -1





### Сексуальность

Эта особенность заключается в том, что особы противоположного пола относятся к вам более лояльно, чем раньше. Именно это и раздражает представителей вашего пола.



### Неустойчивость к химии

Вы быстрее получаете зависимость от тех наркотиков, которые принимаете. Вероятность привыкания к разным веществам вдвое больше, чем у нормального человека, хотя отвыкание у вас проходит быстрее.



### Устойчивость к химии

Наркотики приносят вам только половину эффекта, хотя вероятность привыкания также снижена на 50% от нормы.



### Предупреждаем:

Попав на встречу NPC\* и другого игрока — вы рискуете дважды, будьте вежливы и осторожны!

\*Non-player character / неигровой персонаж





Название навыка	Влияние	Формула расчета
Легкое оружие	Пистолеты, дробовики, пистолеты-пулеметы, винтовки и автоматы	5% + [4 x Ловкость]
Тяжелое оружие	Пулеметы, гранатометы и огнеметы	2% x Ловкость
Энергооружие	Лазерные, плазменные и энергетические винтовки и пистолеты	2% x Ловкость
Рукопашная	Рукопашный бой, кастеты и перчатки	30% + 2 x [Сила + Ловкость]
Холодное оружие	Ножи, кувалды, копья и дубинки	20% + 2 x [Сила + Ловкость]
Метательное оружие	Камни, метательные ножи, метание копья и гранаты	4% x Ловкость
Санитар	Излечение ранений, ушибов, порезов	2% x [Восприятие + Интеллект]
Доктор	Излечение переломов и различных травм	5% + Восприятие + Интеллект
Скрытность	<b>Показатель маскировки,</b> при активации уменьшает видимость персонажа на 1 <u>гекс</u> на каждые 6 очков навыка	5% + [3 x Ловкость]
Взлом замков	Показатель возможности взлома	10% + Восприятие + Ловкость
Воровство	Шанс успешной кражи	3% x Ловкость
Ловушки	<b>Маскирование взрывчатки,</b> успешность обезвреживания ловушки	10% + Восприятие + Ловкость
Наука	Получение информации об износе автомобиля, запасе топлива. <b>Навык важен при создании вещей</b>	4% x Интеллект
Ремонт	Починка некоторых вещей. <b>Навык незаменим при создании вещей</b>	3% x Интеллект
Красноречие	Умение вести диалог. <b>Влияет на длительность диалога</b>	5% x Обаяние
Торговля	<b>Длительность бартера</b> и приближение стоимости предмета при продаже к реальной	4% x Обаяние
Азартные игры	Шанс успешной игры в настольные игры, а также игры на автоматах	5% x Удача
Скиталец	Даёт возможность избежать случайной встречи и увеличивает шансы найти уникальную встречу.	2% x [Интеллект + Выносливость]



# Перки 3-го уровня

6-го 9-го 12-го 15, 18 и 24-го



13



Название перка	Минимум	*	Описание
<b>Наблюдательность</b> Comprehension	<b>Интеллект 6</b>	1	Вы всегда любили вдумчиво почитать интересные книжки. С этим Навыком количество очков [измеряются в процентах], которые вы получаете при прочтении обучающих книг, увеличивается на 50%. Эти очки добавляются к общему значению уровня развития конкретного умения вашего персонажа.
<b>Осторожность / Cautious Nature</b>	<b>Восприятие 6</b>	1	Этот Навык увеличивает параметр вашего Восприятия на +3 и влияет на расстояние, которое будет разделять вас, и ваших оппонентов при случайной встрече с ними на карте мира.
<b>Спец по Камасутре</b> Kama Sutra Master	<b>Выносливость 5</b> <b>Ловкость 5</b>	1	Вы просто великолепный любовник. Ваш персонаж становится выносливым и любвеобильным. Смотрите, не подцепите заразу какую-нибудь часом...
<b>Притягательность</b> Magnetic Personality	<b>Обаяние 1-9</b>	1	Вы прирождённый лидер. Люди тянутся к вам, как мухи к... свету. С этим Навыком вы можете добавить в свой отряд ещё одного персонажа.
<b>Целитель / Healer</b>	<b>Восприятие 7</b> <b>Ловкость 6</b> <b>Интеллект 5</b> <b>Санитар 40%</b>	2	С этим Навыком лечение пациентов [и себя в том числе] становится продуктивнее и проще. Количество Очков Жизни [HP], которые вы восстанавливаете при использовании Умения «Санитар» или «Доктор», возрастает на 4-10 с каждым новым разрядом этого Навыка.
<b>Доп. рукопашные повреждения</b> Bonus HtH Damage	<b>Ловкость 6</b> <b>Сила 6</b>	3	Опыт в многочисленных уличных потасовках с гопниками научил вас бить хоть и не часто, зато сильно. Урон, наносимый в рукопашном бою [а также при использовании холодного оружия вашим персонажем] врагу, увеличивается на +2.
<b>Вор / Thief</b>	—	1	Вы почему-то никогда не можете быть удовлетворены тем, что уже имеете. Чужие вещи для вас по-прежнему ценнее своих до того момента, как они перестают быть чужими. Для осуществления своих отнюдь не благородных намерений вы можете сделать всё, что угодно. Этот Навык увеличивает параметр развития Умений «Скрытность», «Взлом», «Воровство» и «Ловушки» на +10%.
<b>Крутизна / Toughness</b>	<b>Выносливость 6</b> <b>Удача 6</b>	3	Когда вражеская пуля задевает вас, урон, получаемый вашим персонажем, уменьшается за счёт Противостоянию Урону, параметр которого увеличивается на +10% с каждым новым разрядом этого Навыка.
<b>Быстрая реакция</b> Earlier Sequence	<b>Восприятие 6</b>	3	Вероятность того, что вы опередите ваших врагов в бою, возрастает, так как ваш персонаж получает +2 к Порядку Действий за каждый новый разряд этого Навыка.
<b>Быстрое лечение / Faster Healing</b>	<b>Выносливость 6</b>	3	С каждым новым разрядом этого Навыка Уровень Лечения вашего персонажа возрастает на +2. Это означает, что вы будете выздоравливать быстрее.

\*то количество, сколько раз вы можете взять перк.

не введённые перки



# Перки 3-го уровня

6-го

9-го

12-го

15, 18 и 24-го



14



Название перка	Минимум	*	Описание
<b>Ночное зрение / Night Vision</b>	<b>Восприятие 6</b>	<b>1</b>	С этим Навыком вы лучше видите в темноте. Каждый новый разряд этого Навыка уменьшает общий уровень темноты на 10%. Это значит, что во время ночного боя у вас будет больше шансов попасть в своего врага.
<b>Важный вид / Presence</b>	<b>Обаяние 6</b>	<b>3</b>	Где бы вы ни появились, на вас всегда обращают внимание. С каждым новым разрядом этого Навыка параметр начальной реакции на вашего персонажа увеличивается на +10%.
<b>Оптимизация / Quick Pockets</b>	<b>Ловкость 5</b>	<b>1</b>	Вы наконец-то научились класть вещи на место, и теперь без труда находите что-то, когда оно вам понадобится. Ваш персонаж затрачивает на открытие инвентаря [с последующим использованием какого-нибудь предмета] во время боя на 2 Очка Действий [AP] меньше, чем раньше.
<b>Быстрое восстановление Quick Recovery</b>	<b>Ловкость 5</b>	<b>1</b>	Из вас сложно выбить дух. Вам ничего не стоит быстро оправиться даже после наиболее сокрушительных ударов. С этим Навыком вашему персонажу будет необходимо потратить лишь 1 Очко Действия [AP] для того, что бы встать на ноги после нокаута.
<b>Скаут / Scout</b>	<b>Восприятие 7</b>	<b>1</b>	Теперь при передвижении по карте мира вы просматриваете на один сектор карты больше по всем направлениям. Также данный Навык увеличивает шанс обнаружения особых случайных встреч.
<b>Говорливый / Smooth Talker</b>	<b>Интеллект 4</b>	<b>3</b>	Трепать языком - это ваше призвание. С этим Навыком вы можете говорить о чём угодно, даже не понимая до конца сути вопроса. Каждый новый разряд этого Навыка увеличивает значение параметра Интеллекта вашего персонажа на +2 при разговоре.
<b>Каменная стена / Stonewall</b>	<b>Сила 6</b>	<b>1</b>	Ваша челюсть остановит даже нарезную пулю. Образно выражаясь. На самом деле всё гораздо прозаичнее. Вероятность того, что вашего персонажа нокаутируют во время боя, уменьшается в 2 раза.
<b>Сильная спина / Strong Back</b>	<b>Сила 6</b> <b>Выносливость 6</b>	<b>3</b>	Способность таскать тяжелые грузы - далеко не лишняя в условиях пустыни. Прибавка 50 фунтов груза.
<b>Выживание / Survivalist</b>	<b>Выносливость 6</b> <b>Интеллект 6</b> <b>Скиталец 40%</b>	<b>3</b>	Привычка к долгой жизни в пустыне выработала у вас невероятную живучесть, и вы стали профессиональным путешественником. Каждый новый разряд этого Навыка увеличивает значение Умения «Скиталец» на +25%.
<b>Быстрое обучение / Swift Learner</b>	<b>Интеллект 4</b>	<b>1</b>	Вы быстро и тщательно учитесь. С каждым разрядом этого Навыка при получении нового уровня развития ваш персонаж будет получать на +5% опыта больше, чем обычно. Этот Навык незаменим в начальных стадиях игры.
<b>Осведомленность / Awareness</b>	<b>Восприятие 5</b>	<b>1</b>	Эта особенность дает вам большее количество информации при исследовании предметов и живых существ. Например, можно точно узнать количество пунктов жизни у существа и тип его оружия.



# Перки 6-го уровня

3-го 9-го 12-го 15, 18 и 24-го



15



Название перка	Минимум	*	Описание
<b>Прилив адреналина</b> <b>Adrenaline Rush</b>	<b>Сила 1-9</b>	<b>1</b>	Вы всегда поражали окружающих своей способностью открывать в себе второе дыхание. Когда общий уровень Очков Жизни вашего персонажа падает на 50% во время боя, параметр Силы увеличивается на +1 [до конца боя]. Если параметр Силы вашего персонажа равен 10, то, к сожалению, выше этого показателя всё равно не будет.
<b>Бонус движения / Bonus Move</b>	<b>Ловкость 5</b>	<b>2</b>	С каждым новым разрядом этого Навыка ваш персонаж получает +2 дополнительных Очка Действий [AP], которые могут быть потрачены только на передвижение. То есть при получении первого разряда этого Навыка за использование трёх Очков Действия будет забираться только одно. Бонусные Очки Действия, которые добавляет этот Навык, отображаются жёлтым цветом в интерфейсе игры [а не зелёным, как обычные ОД].
<b>Бонус меткости</b> <b>Bonus Ranged Damage</b>	<b>Ловкость 6</b> <b>Удача 6</b>	<b>2</b>	Ваши многочисленные и изнурительные тренировки с огнестрельным оружием сделали вас просто таки мастерским стрелком. С каждым новым разрядом этого Навыка урон, наносимый вашим персонажем врагу, увеличивается на +2 при использовании дальнобойного оружия.
<b>Образованность / Educated</b>	<b>Интеллект 6</b>	<b>3</b>	каждый разряд этого Навыка добавляет +2 Очка Распределения при достижении вашим персонажем нового уровня развития. Этот Навык - хороший выбор в начале путешествия вашего персонажа.
<b>Эмпатия / Empathy</b>	<b>Восприятие 7</b> <b>Интеллект 5</b>	<b>1</b>	Знание психики других людей позволяет вам заранее понять, какова будет их эмоциональная реакция на ваши слова. С этим Навыком вы будете знать, как отреагирует собеседник на ваши вопросы либо комментарии, и что лучше сказать, что бы избежать негативных последствий [варианты ответов будут выделены разными цветами, и всё, что от вас будет требоваться - это уяснить, какой цвет что означает].
<b>Кладоискатель</b> <b>Fortune Finder</b>	<b>Восприятие 8</b>	<b>1</b>	У вас талант находить деньги там, где их не было и даже не должно было бы быть. При обыске холодных, мёртвых тел ваших врагов, оставшихся после случайных встреч с ними в пустыне, вы находите гораздо больше денег, чем остальные.
<b>Игрок / Gambler</b>	<b>Азартные игры 50%</b>	<b>1</b>	Вы просто профессиональным игроком в азартные игры. Этот Навык увеличивает уровень развития Умения "Азартные игры" на +40%.
<b>Призрак / Ghost</b>	<b>Скрытность 60%</b>	<b>1</b>	Когда солнце заходит за горизонт, либо когда ваш персонаж находится в плохо освещённой местности, вы можете передвигаться незаметно, как привидение. Навык повышает значение Умения "Скрытность" на +20%.
<b>Безобидность / Harmless</b>	<b>Воровство 50%</b> <b>Карма <math>\geq</math> 50</b>	<b>1</b>	Ваш невинный вид усыпляет бдительность людей и процесс кражи становится немного легче. Уровень развития Умения «Воровство» вашего персонажа увеличивается на +40%.



# Перки 6-го уровня

3-го 9-го 12-го 15, 18 и 24-го



16



Название перка	Минимум	*	Описание
Метание / Heave Ho!	—	3	Каждый новый разряд этого Навыка увеличит параметр Силы вашего персонажа на +2 при использовании метательного оружия.
Больше критических атак More Criticals	Удача 6	3	С каждым новым разрядом этого Навыка шанс нанести противнику Критическое Ранение возрастает на +5%. Это хорошо. Очень.
Негоциант / Negotiator	Красноречие 50% Торговля 50%	1	Когда вам необходимо продать что-то, то вы всегда добиваетесь желаемого результата. Параметры Умений "Красноречие" и "Торговля" увеличиваются на +20%.
Запаковка / Pack Rat	—	1	Умелое распределение вещей в инвентаре позволяет вам носить некоторое добавочное количество полезных предметов.
Следопыт / Pathfinder	Выносливость 6 Скиталец 60%	2	Следопыт всегда находит кратчайший путь до места назначения. С каждым новым разрядом этого Навыка скорость передвижения вашего персонажа по карте мира увеличивается на +25%
Сопrotивление радиации Rad Resistance	Выносливость 6 Интеллект 4	2	Теперь ваш организм менее восприимчив к радиации и её негативному влиянию. Каждый новый разряд этого Навыка увеличит значение Сопrotивляемости Радиации на +15%.
Рейнджер / Ranger	Восприятие 6	1	Настоящий путешественник – это о вас. Данный навык увеличивает параметр развития Скиталец +15%. Вероятность обнаружить особые случайные встречи также незначительно увеличивается.
Продавец / Salesman	Торговля 50%	1	Ваш персонаж становится адептом торговли. Этот Навык увеличивает параметр развития Умения "Торговля" на +40%.
Змееглот / Snakeater	Выносливость 3	2	Ням-ням. На вкус как цыпленок. Иммуитет к ядам вашего персонажа возрастает за счёт увеличения значения параметра Противостояния Яду на +25%. Ешьте змей. Это вкусно.
Бесшумный бег Silent Running	Ловкость 6 Скрытность 50%	1	С этим Навыком вы сможете двигаться быстро и в тоже время тихо. Вы можете использовать Умение «Скрытность» и бежать одновременно. Без этого Навыка ваш персонаж автоматически перестаёт использовать Умение «Скрытность» при беге.



# Перки 9-го уровня

3-го 6-го 12-го 15, 18 и 24-го



17



Название перка	Минимум	*	Описание
Лучшие критические атаки Better Criticals	Восприятие 6 Удача 6 Ловкость 4	1	Критические повреждения, наносимые вашим персонажем врагу, теперь действительно вызывают ужасные последствия. При попадании урон <u>возрастает на 20%</u> , хотя этот навык и не повышает самой вероятности нанесения критического урона.
Эксперт-подрывник Demolition Expert	Ловкость 4 Ловушки 90%	1	Для человека, который любит взрывать всё, что видит, этот Навык просто незаменим. Взрывчатка, заложенная вашим персонажем, будет взрываться всегда вовремя и наносит больше урона.
Ловкач / Dodger	Ловкость 6	1	Вероятность того, что вас ранят во время боя, становится гораздо меньше. Каждый разряд этого Навыка добавляет +5% к Классу Брони [АС] в придачу к защите уже надетой брони.
Исследователь / Explorer	—	1	Призвание любого исследователя - это поиск новых и интересный мест. С этим Навыком возрастает шанс отыскать какую-нибудь необычную локацию или людей.
Здесь и сейчас Here and Now	—	1	Вы очень нетерпеливый человек. Этот Навык добавляет вам новый уровень развития персонажа сразу же после того, как вы изучите его.
Маяк кармы / Karma Beacon	Обаяние 6	1	Ваше поведение привлекло внимание самого Создателя. Значение кармы вашего персонажа удваивается при разговоре с кем-либо и влияет в два раза сильнее на реакцию других персонажей на вас.
Легкая походка / Light Step	Ловкость 5 Удача 5	1	Вы ступаете аккуратно, и не забываете при этом смотреть себе под ноги. С этим Навыком вероятность того, что ваш персонаж попадётся в ловушку, становится гораздо меньше.
Торговец-профессионал Master Trader	Обаяние 7 Торговля 60%	1	Вы освоили один очень важный аспект торговли - умение покупать качественный товар дёшево. С этим Навыком ваш персонаж получает скидку на все приобретаемые товары.
Меткость / Sharpshooter	Восприятие 7 Интеллект 6	1	У вас прямо таки талант снайпера. С каждым новым разрядом этого Навыка параметр Восприятия вашего персонажа увеличивается на +2 при стрельбе. Теперь вы сможете попасть во что угодно с приличного расстояния. Это так приятно убивать людей, когда они даже и не догадываются о вашем присутствии!
Мутация! / Mutate!	—	1	Высокий уровень радиации в пустыне сделал своё дело - вы изменились. Эти изменения не относятся к появлению дополнительных конечностей или чего-то подобного, и не надейтесь. Теперь вы всего лишь сможете изменить одну из Особенности своего персонажа.
Оратор / Speaker	Красноречие 50%	1	Этот Навык увеличит развитие Умения «Красноречие» на +40%. Теперь вам не составит труда заболтать кого угодно до смерти.
Таинственный странник Mysterious Stranger	Удача 4	1	Выбрав этот Навык, возникает вероятность [30% + [2 x Удача]] того, что вам на помощь придёт таинственный незнакомец, который поможет вам в бою. Это касается лишь тех стычек, которые случаются во время путешествия по пустыне на карте мира. Если ваш таинственный помощник погибнет, его уже никто не заменит.



# Перки 12-го уровня

3-го 6-го 9-го 15, 18 и 24-го



18



Название перка	Минимум	*	Описание
Человек действия / Action Boy	Ловкость 5	2	Каждый разряд этого Навыка добавит одно Очко Действия [AP] для использования в режиме боя вашим персонажем. Дополнительные Очки Действия можно использовать как для того, что бы сделать в теле вашего противника ещё одну дыру турбоплазменной винтовкой, так и для того, что бы унести свою задницу подальше от опасности.
<b>Культ личности</b> Cult of Personality	Обаяние 10	1	Карма вашего персонажа становится позитивной для всех. Ваши деяния всегда кажутся позитивными в глазах других людей вне зависимости оттого, что вы делаете, даже если вы захотите поковыряться в свежей могиле на глазах у родственников мертвеца. Вы нравитесь абсолютно всем [исключением являются лишь случайные встречи]!
Получить силу / Gain Strength	Сила 1-9	1	Качание в тренажёрном зале в последнее время стало для вас любимым времяпрепровождением. Параметр Силы вашего персонажа увеличивается на +1 [навсегда]. Если параметр Силы вашего персонажа равен 10, то, к сожалению, выше этого показателя всё равно не будет.
Получить восприятие Gain Perception	Восприятие 1-9	1	Вы были идеальным ребёнком. Вы не играли на компьютере, не слушали громкую музыку, не нюхали клей и не курили всякую дрянь. Параметр Восприятия вашего персонажа увеличивается на +1 [навсегда]. Если параметр Восприятия вашего персонажа равен 10, то, к сожалению, выше этого показателя всё равно не будет.
Получить выносливость Gain Endurance	Вынос-ть 1-9	1	Длительные пробежки по утрам не прошли зря. Параметр Выносливости вашего персонажа увеличивается на +1 [навсегда]. Если параметр Выносливости вашего персонажа равен 10, то, к сожалению, выше этого показателя всё равно не будет.
Получить харизму Gain Charisma	Обаяние 1-9	1	С возрастом вы становитесь ещё обаятельнее. Параметр Обаяния вашего персонажа увеличивается на +1 [навсегда]. Если параметр Обаяния вашего персонажа равен 10, то, к сожалению, выше этого показателя всё равно не будет.
Получить интеллект Gain Intelligence	Интеллект 1-9	1	В то время как ваши дружки пили пиво по подворотням, вы читали книжки. Параметр Интеллекта вашего персонажа увеличивается на +1 [навсегда]. Если параметр Интеллекта вашего персонажа равен 10, то, к сожалению, выше этого показателя всё равно не будет.
Получить ловкость Gain Agility	Ловкость 1-9	1	Изнурительные тренировки дали результат. Параметр Ловкости вашего персонажа увеличивается на +1 [навсегда]. Если параметр Ловкости вашего персонажа равен 10, то, к сожалению, выше этого показателя всё равно не будет.
Получить удачу Gain Luck	Удача 1-9	1	Найденная во дворе подкова всё-таки пригодилась. Параметр Удачи вашего персонажа увеличивается на +1 [навсегда]. Если параметр Удачи вашего персонажа равен 10, то, к сожалению, выше этого показателя всё равно не будет.



# Перки 12-го уровня

3-го 6-го 9-го 15, 18 и 24-го



19



Название перка	Минимум	*	Описание
Уклонение / HtH Evade	Рукопашная 75%	1	Если у вашего персонажа по окончании хода в бою не находится никакого оружия в руках, то за каждое неиспользованное им Очко Действия к параметру Класса Брони персонажа добавляется 3 единицы [при обычном раскладе получается прибавка в +1 очко].
Сила жизни / Lifegiver	Выносливость 4	2	С каждым новым полученным уровнем развития персонажа, благодаря этому Навыку общее количество Очков Жизни [HP] вашего персонажа увеличивается на +4.
Живая анатомия / Living Anatomy	Доктор 60%	1	Ваше призвание – это быть доктором. Вы прекрасно разбираетесь в анатомии, и поэтому отлично знаете все болевые точки человека. Каждая ваша атака забирает у врага на +5 Очков Жизни больше, чем раньше. Также этот Навык увеличивает значение развития Умения "Доктор" на +20%.
Вор-профессионал Master Thief	Взлом 50% Воровство 50%	1	Этот Навык увеличивает развитие Умений «Взлом» и «Воровство» на +20%. Вы становитесь прямо Робин Гудом. Крадёте у богатых и оставляете себе.
Пироманьяк / Pyromaniac	Тяж. оружие 75%	1	Вы причиняете на 5 очков ущерб больше, при стрельбе из огнеметов и ваши враги сгорают в ужасных мучениях.
Медик / Medic	Санитар или Доктор ≥ 40%	1	Этот Навык увеличит развитие Умений «Санитар» и «Доктор» на +20%. Умение лечить ранения сильно ценится в такое сложное время.
Самоделкин / Mr. Fixit	Ремонт или Наука ≥ 40%	1	Данный бонус дает вам одновременное увеличение на 10 процентов к способностям науки и починки. Немного знаний еще никому никогда не повредили.
Навык! / Tag!	—	1	Ваши умения усовершенствовались настолько, что у вас появилась возможность выбрать дополнительное Основное Умение. При этом значение развития параметра выбранного вами Умения увеличится на +20%. Также при однократном увеличении параметра этого Умения [с использованием Очков Распределения] будет добавляться сразу 2%, а не 1.
Обращение с оружием Weapon Handling	Ловкость 5	1	Если человек с виду выглядит не очень сильным, то это не значит, что об него можно тушить окурки. Вдруг он владеет Навыком «Weapon Handling» и, достав из кармана складной M-60, проведёт осмотр того, что вы ели этим утром? Данный Навык увеличивает параметр Силы вашего персонажа на +3, когда он/она попытается воспользоваться оружием, вес, которого ранее не позволял этого осуществить. То есть при проверке на минимальный показатель Силы при использовании любого оружия ваш персонаж получает бонус, который в большинстве случаев позволит вам без каких-либо особых проблем использовать любое оружие.





# Перки 15, 18 и 24-го уровней

[к началу раздела](#)



20



Название перка	Минимум	*	Описание
Дополнительные рукопашные атаки Bonus HtH Attacks	Ловкость 6	1	Возможно, вы смогли познать секреты восточных боевых искусств, а может это у вас от природы. Как бы там ни было, при любой рукопашной атаке [а также при атаке холодным оружием] затрачивается на 1 Очко Действий [AP] меньше, чем обычно.
Бонус скорострельности Bonus Rate of Fire	Ловкость 7 Интеллект 6 Восприятие 6	1	Этот Навык позволяет вам нажимать на курок немного быстрее, чем раньше, при этом не снижая точности попадания по противнику. При любой атаке дальнобойным оружием тратится на 1 Очко Действий [AP] меньше, чем раньше.
Карманник / Pickpocket	Ловкость 8 Воровство 80%	1	Это Навык делает вас знатоком воровства. Хватит тырить мелочь по карманам. Теперь вы сможете украсть у человека всё что угодно. Отныне вам не нужно прятаться за спиной у жертвы. Можете нагло подойти и, улыбаясь, украсть у человека всё, что вам понравится.
Перк 18 уровня	Минимум	*	Описание
Тихая смерть / Silent Death	Ловкость 10 Скрытность 80% Рукопашная 80%	2	Если при использовании Умения «Скрытность» вы в рукопашную нападёте на врага сзади, то урон, нанесённый ему, увеличится вдвое. Тот ещё Навык.
Pro-Перки 24 уровня	Минимум	*	Описание
Крушила / Slayer	Ловкость 8 Сила 8 Рукопашная 80%	1	Убийца вырвался на свободу! В рукопашном бою или с холодным оружием в руках, все атаки персонажа приводят к критическому урону. Разрушение всего вокруг и нанесение увечий людям - отныне ваши любимые занятия.
Снайпер / Sniper	Ловкость 8 Восприятие 8 Легкое о. 80%	1	Вы в совершенстве научились владеть огнестрельным оружием. С этим Навыком каждое попадание по врагу нанесёт ему критический урон. Но это только в том случае, если параметр Удачи вашего персонажа будет равен 10. Чем меньше параметр Удачи, тем меньше шанс нанести критическое ранение врагу [Удача 9 - шанс в 90%, Удача 8 - шанс в 80% и т. д.].
Терминатор / Terminator	Сила 8 Выносливость 8	1	Забудьте, что такое переломы конечностей, слепота и нокдауны! Титановый сплав, из которого сделан ваш скелет и жизненно важные органы, не помнется, даже если вас переедет танк. Все критические эффекты игнорируются.

Перки, которые пока не введены:

- Друг животных / ANIMAL FRIEND
- Дитя цветов / FLOWER CHILD
- Исследователь / EXPLORER

- Попрошайка / SCROUNGER

- Кладоискатель / FORTUNE FINDER
- Важный вид / PRESENCE
- Ночное зрение / NIGHT VISION

- Книжный червь / BOOKWORM

- Эмпатия / EMPATHY
- Культ личности / CULT OF PERSONALITY
- Ментальный блок / MENTAL BLOCK

- Таинственный странник  
MYSTERIOUS STRANGER



# Игровой интерфейс [Статусное окно]

**ВНИМАНИЕ!** На некоторых картах, из-за нижней панели игрового интерфейса, не видно зон выхода, не забывайте нажимать F4, чтобы избежать подобных проблем.



**Статусное окно:** Здесь вы получите информацию об окружающем мире и можете общаться с другими персонажами.

В правой части окна расположены три кнопки:

**Первая кнопка** — увеличивает размер панели, расширяя ее;

**Вторая** — чтобы скрыть/показать боевые сообщения;

**Третья** — скрыть/показать разговоры;

Увеличение статусного окна: F5;

Чтобы написать в чат, нажмите **Enter**:

Перед вами появится строка ввода:



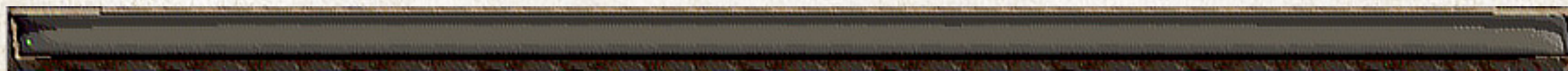
Для отличия от обычного «говора», есть теги для оживления диалога:

**к К s S** или **Ctrl+Enter** — **кричать**

**ш Ш w W** или **Alt+Enter** — **шептать**

**э Э e E** — **эмоция**

**р P r R** или **Shift+Enter** — **сказать по рации**.



Введите текст и снова нажмите Enter. Над вашим персонажем и в статусном окне появится фраза, которую вы говорили, а также сообщения остальных игроков в поле вашей видимости.

**\*крик** слышно по всей локации, но если кричащий вне зоны вашей видимости, сообщение высветится без автора: **?: !!!КАВАБАНГА!!!**



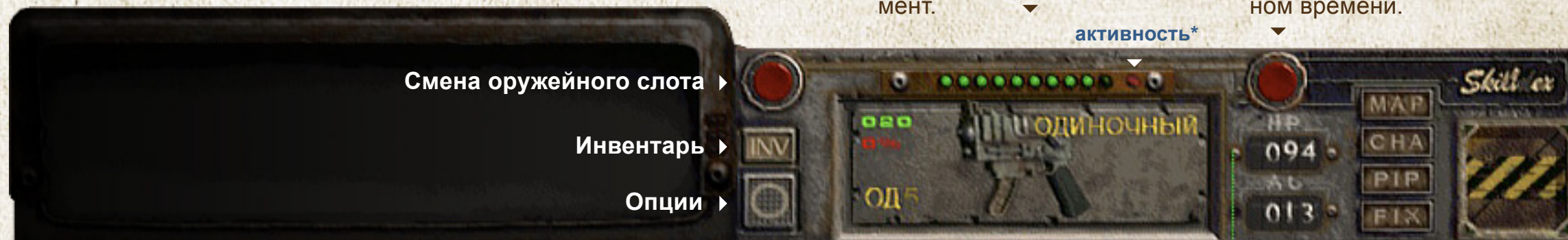
# Интерфейс [Панель действия]

## Hot-keys:

- |                                   |                           |
|-----------------------------------|---------------------------|
| <b>B</b> – смена оружейного слота | <b>C</b> – Характеристики |
| <b>i</b> – вызов инвентаря        | <b>F</b> – Fix-Boy        |
| <b>O</b> – вызов меню             | <b>S</b> – Умения         |
| <b>P</b> – Pip-Boy                |                           |





Это полоса Очков Действий. Она отображает, сколько Очков Действий у вас есть на данный момент.

Красная кнопка, которая визуально идентична кнопке смены оружейного слота, вызывает панель умений для использования их в реальном времени.



Кнопка смены оружейного слота, как вы уже догадались, служит для того, чтобы менять руки; их две. Это действие не отнимает ни единого ОД.

[INV] кнопка – это инвентарь. [O] – это игровое меню; если вы захотите выйти из игры, нажмите [O] и выберите «Выход».

-  [MAP] – карта местности с возможностью детализации и приближения. Синяя черточка – это вы, красные – это все остальные.
-  [CHA] – вызов характеристик персонажа.
-  [PIP] – это **Pip-Boy**,
-  [FIX] — **Fix-Boy**.

**Оружейный слот** отображает текущий предмет, находящийся в одной из ваших рук. Вверху пишется режим, использования, а в левом нижнем – сколько Очков Действия потребуется на выполнение этого действия. Смена режима происходит при нажатии правой кнопки мыши на оружейном слоте. Если нажать на оружейный слот левой кнопкой мыши и указать на другое существо, то начнется бой.

Здесь вы увидите, сколько Очков Жизней у вас есть на данный момент и каков ваш класс брони. Если цвет шрифта первого значения становится желтым — то вы ранены, если красным — близки к смерти.



В пошаговом режиме для окончания хода или боя вам поможет панель индикации боевого режима, изображенная левее. Нажмите на «ХОД» для окончания хода и на «БОЙ» для окончания боя, соответственно. Бой нельзя завершить, пока рядом есть враг, и все игроки не нажали «БОЙ». В режиме реального времени эта панель показывает о том, что на данный момент происходят боевые действия.




\*если лампочка горит, то персонаж занят и ОД не восстанавливаются



# Игровой экран



Чтобы увидеть имена персонажей нажмите F6.

Попробуйте навести курсор на своего персонажа. Если он [курсор] стал таким, то вы можете повернуть персонажа, нажав на него левой кнопкой мыши или кнопками < и >. Если курсор выглядит как шестиугольник  с красной обводкой, то нажмите правой кнопкой мыши для смены его на стрелку.



Нажмите левой кнопкой мыши на персонаже и удерживайте; должно появиться выпадающее меню. Как мы уже говорили выше, две стрелочки – это разворот своего персонажа.

Рюкзак предназначен для использования предметов из инвентаря на выбранном объекте, или персонаже.

Четвертая кнопка идентична панели умений. Нажав на нее, появится выбор умения, которое будет использовано на объект.

Пятая кнопка служит для выбора лидера группы

Эти две кнопки отвечают за вашу репутацию среди игроков. Раз в четыре часа, каждый игрок может улучшить или ухудшить её.


С улучшением репутации цвет вашего ника будет приобретать **синий** оттенок, а с ухудшением - **красный**.

Кнопка отмены, позволит выйти из меню без каких-либо действий.



23



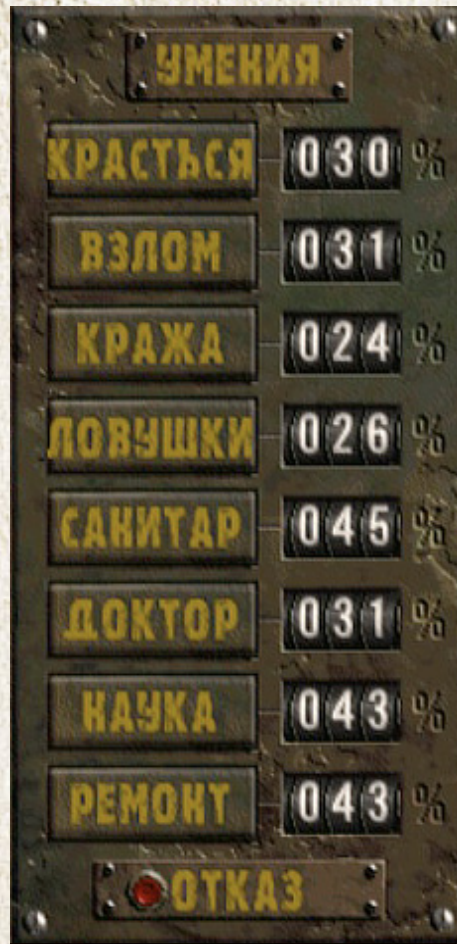
Аналог [горячей кнопки](#)  [G](#) [подобрать предмет под ногами]





Некоторые навыки применяются автоматически. К примеру, боевые. Когда вы стреляете из оружия, игра автоматически проверяет ваш навык стрельбы.

Другие навыки включаются вручную. Они находятся на панели умений.



## Применение:

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 или нажмите правой кнопкой мыши для смены курсора. Без указания цели работает только навык «Скрытность». Чтобы прекратить скрываться, вы можете либо выключить навык, либо побежать. Чтобы вы не забыли, что вы скрываетесь, верхней части экрана появится табличка с надписью «Скрытность».

## Важно:

На умения действуют таймауты, применив умение необходимо подождать пока ваш персонаж «отдохнет», время тайм-аута можно посмотреть в Pip-Boy'e.

В большинстве случаев высокие показатели навыка снижают таймаут на его использование.



**Сэкономленное время** может спасти вам жизнь, пользуйтесь горячими клавишами для быстрого выбора того или иного умения:

- 1 – красться
- 2 – взлом
- 3 – кража
- 4 – ловушки
- 5 – санитар
- 6 – доктор
- 7 – наука
- 8 – ремонт







Читайте любую литературу, которая попадется вам в руки, как завещал Гейне Генрих:  
«Там, где сжигают книги, будут жечь людей».

Напоминаем: если ваш навык вырос до 91%, книжка становится бесполезной для чтения.





Поместите друг на друга одинаковые предметы и они удобно «сложатся» в группу, рядом появится число, обозначающее количество предметов в этой группе. В случае боеприпасов будет показано общее количество патронов в группе, а не число обойм.

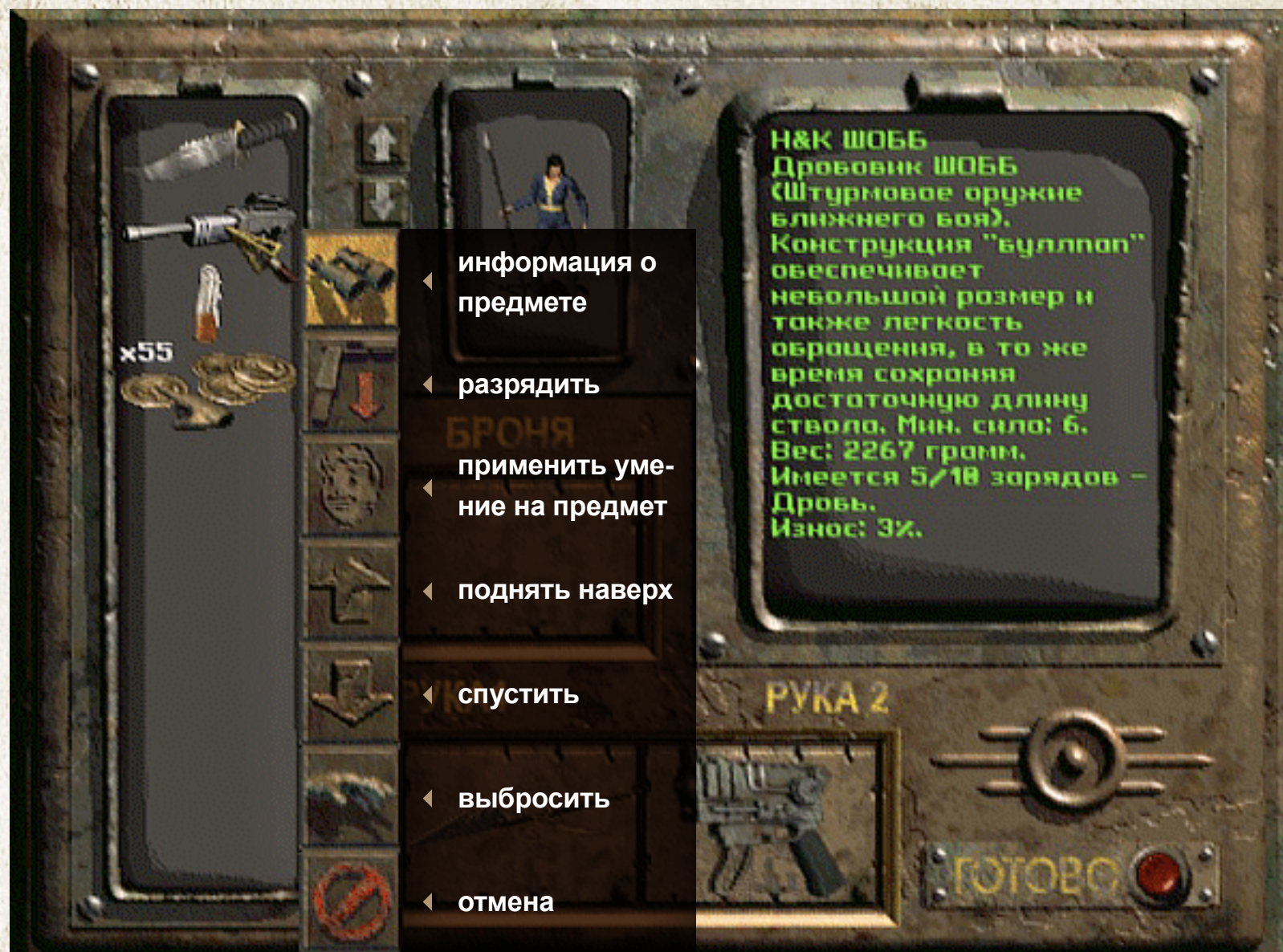
## Инвентарь.1

Это то место, где вы храните предметы, которые собрали в своих приключениях.

Грузоподъемность персонажа ограничена.

Предметы имеют различный вес и объем. Осмотрите их, чтобы узнать точнее.

Для перемещения предметов: 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. 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.

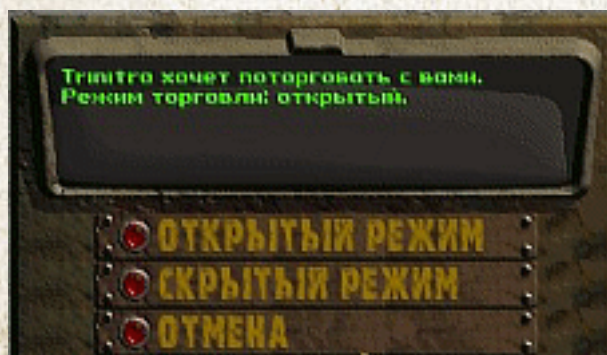
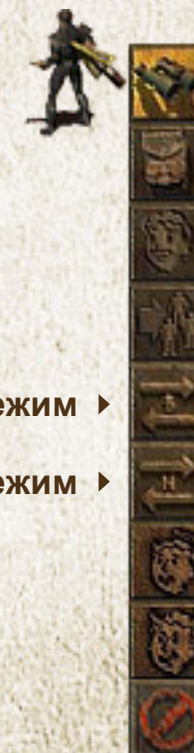


Вы можете напечатать цифрами количество предметов, которые необходимо перенести.

## Бартер с NPC и между игроками



Чтобы начать торговлю с NPC, начните с ним разговор, а затем нажмите кнопку с надписью «Бартер». Вы можете переместить те вещи, которые хотите продать и выбрать те, в которых заинтересованы. Когда сделка устроит обоим – нажмите «Обмен».



**Чтобы торговать с другим игроком**, подойдите к нему вплотную. Из выпадающего меню выберите 5 или 6 кнопку. При открытом режиме не только вы сможете выбрать требуемый товар, но и ваш оппонент, с которым вы торгуете. Скрытый режим – это классический режим торговли, при котором игроки не видят ассортимента оппонента. При бартере между игроками таймер торговли отсутствует.

**S • открытый режим** ▶

**H • закрытый режим** ▶



инвентарь  
PIP-Voy и т.п.

## Карта Мира

кликайтесь  
тут, всюду,  
не стесняйтесь!



Список игроков,  
которые перемещаются по карте группой и их состояние подключения.



Города и различные инфраструктурные центры обозначены зелеными кругами.

Чем больше круг, тем больше место, куда вы собираетесь путешествовать.

Маленькие локации без описания - вероятно все оставленные в пустоши автомобили.

дата и время

доп.  
часы

Для быстрой навигации был создан список городов, Репликационные центры в этом списке не указываются.

Достаточно кликнуть на кнопке напротив названия пункта, и ваш персонаж начнет движение в этот пункт.

При перемещении в группах, направление выбирает лидер.

Кнопка TOWN / WORLD позволяет перед входом в город сделать выбор района [работает над городом]

текст вашего сообщения

- статусное окно и чат
- в нем сохраняется не только переписка между игроками,
- но и данные о встречах на карте и результаты во время боя
- данные о соединении с сервером и другая вспомогательная информация



28







29



29 APR дата и время 1044

Рip-Boу 2000 - ваш личный КПК, в память которого помещается большая часть важной игровой информации.



- СТАТУС
- как вы думаете, какая тут была кнопка?
- КАРТЫ
- АРХИВЫ
- ЗАКРЫТЬ

----- Статус -----

Баланс репликации	-667488 монет
Стоимость репликации	29788 монет
Всего репликаций	74 раз

----- Таймоуты -----

Голосование	8 секунд
Репликация	8 секунд
Выход из игры	? минут
Боевой	8 секунд
Кража	8 секунд
Взлом	8 секунд
Наука	8 секунд
Ремонт	8 секунд
Доктор	8 секунд
Первая помощь	8 секунд

----- Квесты -----

Город-Убежище  
Примитивное Племя  
Яма

«««« Статистика »»»»

*Dip-Boy*  
**2000**

двойное нажатие кнопки P [в игре], откроет окно статуса.



Нож

Копье

Кол

Заточенное копье

Кувалда

Метательный нож

Целебный порошок

Кожаная куртка

Противоядие

Самопал



С помощью нити сшейте вместе шкурки гекко, и Кожаная куртка готова! Главное — не забыть оторвать один рукав по последней моде.

Параметры: Ремонт 30%

Инструменты:

Нож

или Метательный нож

или Боевой нож

Предметы:

Веревка и 4 шкурки гекко



FIX



DONE



30



Зеленым цветом подсвечиваются предметы, которые вы можете создать сейчас, красным те которые пока не можете.



# Изготовление предметов



31



Полный список возможностей насчитывает более 130 предметов.

С ним можно ознакомиться, нажав кнопку **F** в игре.

По мере развития персонажа, список предметов, которые можно создавать, будет увеличиваться.

Желаемый предмет	Навыки	Инструменты**	Необходимые компоненты
 Кожаная броня	Ремонт 60%		 4 шкурки гекко и веревка
 Противоядие	Доктор 25%	—	 Хвост скорпиона и бутылка самогона
 Рация	Ремонт 60%		 Деталь аппаратуры и малая батарейка
 Пистолет Гаусса	Легкое о. 180% Науки 120% Ремонта 150%		 самопал + 2мм патрон и мусор, конечно же

**\*\*Важно помнить: инструменты не расходуются, а компоненты тратятся.**





**В мире Fallout Online вся броня и почти все оружие [кроме, холодного и метательного] подлежит износу и поломке!**

Скорость поломки оружия зависит от вас самих. Чем больше у вас навык обращения с тем или иным оружием, тем меньше это оружие будет ломаться, т.е., если у вас тяжелое оружие 250%, то Ваш любимый миниган прослужит гораздо дольше, чем если бы навык был 50%.

Скорость износа брони зависит от того, насколько часто вы принимаете участие в боевых действиях. При каждом попадании по вам, состояние брони уменьшается. Так же учитывается ваше сопротивление тому виду оружия, из которого вас ранили.

У каждого предмета есть так называемый запас ремонта. Если предмет поломался, его можно починить [при помощи навыка «Ремонт»]. Однако помните, один и тот же дробовик не удастся отремонтировать вечно. После N-ной починки [число N для каждого предмета свое] его просто нельзя будет восстановить. Поэтому рекомендуется проводить обслуживание вашего снаряжения только при необходимости.



Наличие в инвентаре инструментов или супер-рем-набора существенно увеличивают шансы на успешный ремонт.





Репликация – это возрождение персонажа после смерти. Ее производят Хаббологи в одном из специальных четырех центров, каждый из которых расположен вблизи крупного города. Репликация – это платная услуга, Хаббологи подарят вам новую жизнь за некоторую сумму.

**Цена растет с каждой вашей смертью на 100\$ x Уровень.** В каждом городе есть филиал банка Хаббологов, в котором игрок может пополнить свой репликационный счет [а также снять деньги со счета или перечислить другому игроку].

Репликация для игроков происходит минимум через три минуты с момента смерти. При репликации со счета спишется стоимость репликации, даже если баланс отрицательный. При репликации с отрицательным балансом [меньше нуля] игрок начинает игру в специальной локации для неплательщиков. В таком случае, чтобы спокойно выйти из центра репликации, вам необходимо найти игрока, который погасит долг за вас. Не пытайтесь пересечь линию с отрицательным балансом репликаций! Будет больно.




## Банки

Банки Хаббологов позволяют вам пополнить свой баланс репликации. Их можно найти в каждом крупном городе —————>

Банки также предоставляют услуги хранения вещей игрока, стоимость одной операции с контейнером составляет 100 монет. Игрок может хранить ограниченное число предметов, количество которых зависит от их объема. Ведь не бывает бездонных ящиков. Хранить вещи можно неограниченное количество времени. Вы всегда сможете вернуться за своей любимой винтовкой.

Важно класть вещи именно в тот контейнер, который вам указывает NPC-кладовщик. Только так они будут в полной безопасности, как и вы, впрочем.

Снимки экранов с месторасположениями банков:  
[screenshots]

- [Ден](#) 
- [Брокен-Хиллс](#)
- [Клават](#)
- [НКР](#)
- [Модок](#)
- [Сан-Франциско](#)
- [Нью-Рено](#)
- [Город-Убежище](#)
- [Гекко](#)
- [Реддинг](#)



Пустошь - суровое место. И меньше всего хочется пересекать её пешком. Поэтому, если есть возможность, лучше раскошелиться и обзавестись собственным транспортным средством. Их в мире FOnline — пять.

- Цены зависят от количества машин в мире; чем больше машин такого типа — тем выше цена.

## Багги



Надёжность: низкая  
Проходимость: высокая  
Потребление топлива: низкое  
Вместимость бака: низкая  
Количество мест: 2  
Скорость: высокая

## Хаммер



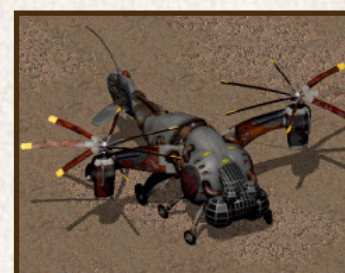
Надёжность: высокая  
Проходимость: высокая  
Потребление топлива: высокое  
Вместимость бака: высокая  
Количество мест: 8  
Скорость: средняя

## Скаут



Надёжность: высокая  
Проходимость: средняя  
Потребление топлива: среднее  
Вместимость бака: средняя  
Количество мест: 4  
Скорость: низкая

## Вертиберд



Надёжность: высокая  
Потребление топлива: очень высокое  
Вместимость бака: высокая  
Количество мест: 10  
Скорость: очень высокая

## Хайвеймен



Надёжность: средняя  
Проходимость: низкая  
Потребление топлива: среднее  
Вместимость бака: средняя  
Количество мест: 6  
Скорость: высокая



Купить машину вы можете у Т-Рея [ищите его в Нью-Рено], обговорите с ним условия. После покупки: **автомобиль появится рядом с вами**. Также у Т-Рея можно сделать копию ключа и установить био-двигатель, позволяющий заправлять машину алкоголем. Рекомендуется сразу убрать копию ключа в банк, находящийся по соседству.



# Критические попадания [crits]

Roll*	Голова	Тело	Глаза	Пах	Руки	Ноги
0-20	Урон x 2.0	Урон x 1.5	Урон x 2.0	Урон x 1.5	Урон x 1.5	Урон x 1.5
21-45	Урон x 2.0	Урон x 1.5	Урон x 2.0 Игнор брони, Проверка на ослепление [Удача]	Урон x 1.5 Игнор брони	Урон x 1.5	Урон x 1.5
46-70	Урон x 2.5 проверка на нокаут [Выносливость]	Урон x 2.0	Урон x 3.0 Игнор брони Проверка на ослепление [Удача]	Урон x 1.5 Игнор брони	Урон x 2.0 Проверка на перелом [Выносливость]	Урон x 2.0 Проверка на перелом [Выносливость]
71-90	Урон x 2.5 проверка на нокаут [Выносливость]	Урон x 2.0 Игнор брони	Урон x 3.0 Игнор брони Ослепление Пропуск хода	Урон x 2.0 Игнор брони	Урон x 2.0 Проверка на перелом [Выносливость]	Урон x 2.0 Проверка на перелом [Выносливость]
91-100	Урон x 3.0 Нокаут	Урон x 2.0 Игнор брони	Урон x 4.0 Игнор брони Слепота или Смерть	Урон x 2.0 Игнор брони	Урон x 2.0 Перелом	Урон x 2.0 Перелом
≥ 101	Урон x 3.0 Смерть	Урон x 3.0 Смерть	Урон x 4.0 Смерть	Урон x 3.0 Игнор брони	Урон x 2.0 Перелом	Урон x 2.0 Перелом
% процент Точности	Базовый -40	Базовый	Базовый -60	Базовый -30	Базовый -30	Базовый -20



\*Roll – бросок «кубика», проверяющий результат критического удара.

чем краснее — тем больше







# Настройка приложения FOconfig.exe



Итак, для игры нужно скачать клиент и необходимые файлы, а после совершить ритуал настройки, принести кровавую жертву Древним Богам и ударить в бубен. **Конфигурация клиента настраивается в программе FOConfig.exe, которая находится в папке клиента.** Перед началом игры обязательно запустите конфигуратор и проверьте все настройки, укажите пути к необходимым файлам. Также скопируйте содержимое папки sound/music из Fallout 2 в аналогичную папку клиента FOnline (она находится в папке data). В противном случае в игре будет не вся музыка. Запустив конфигуратор, вы увидите перед собой окно с несколькими вкладками.

## Разное

Здесь вы можете выбрать язык игры из двух возможных: русского и английского. Ниже вы увидите пять флажков. Первый отвечает за режим оповещения о сообщениях при неактивном [свернутом] окне клиента.

- Второй флажок, если находится в положении «выбран», а также если включен первый флажок, добавляет к обычному извещению - миганию - звуковое.
- Третий отвечает за режим отображения сообщений в соответствующем окне. В положении «не выбран» новые сообщения появляются внизу окна сообщений, в положении «выбран» - сверху.
- Четвертый отвечает о ведении лога ошибок клиента. Лог сохраняется в файле FOnline.

log, который можно найти в папке клиента. И, наконец, пятый флажок включает и выключает функцию ведения лога с указанием времени. Настраивайте на свой вкус!

## Игра

Задержка скроллинга - это то время, через которое игровой экран начнет смещаться после того, как вы дали ему такую команду.

- Шаг скроллинга - значение, на расстояние которого будет перемещаться экран за единицу времени
- Время задержки текста [мс] - значение в миллисекундах, отвечает за длительность отображения всплывающего над головой текста.
- Переключение раскладки - выбирайте то сочетание клавиш, которое более подходит именно вам. Но имейте в виду, что переключается игра только между русской и английской раскладками.
- Пути к Fallout2 DAT'ам - все необходимое для указания путей к нужным для игры .dat файлам. По умолчанию в полях указывается master.dat и critter.dat. Этот вариант сработает только если эти файлы находятся в папке клиента.

## Звук

Тут вы видите регуляторы громкости музыки и звука и переключатель, отвечающий за воспроизведение звука при неактивном [свернутом] окне клиента.

**В будущем настройки будут производиться непосредственно в клиенте.**

## Боевка

Режим боя по умолчанию - здесь вы можете выбрать режим боя, который автоматически будет включаться при попадании вами на случайную встречу.

- Если выбран вариант «Оба режима», то вы сможете выбрать предпочтительный непосредственно при попадании на случайную встречу.
- Индикатор патронов и износа - здесь все просто. Выбирайте то, что вам нравится.
- Боевые сообщения - переключатель между режимом полных и коротких [только урон] боевых сообщений.

## Сеть

Игровой сервер. Хост - это IP-адрес сервера, к которому вы будете подключаться. Для The Life After этот адрес вот какой: 94.103.86.46 Порт для The Life After используется 4000. **Прокси.** Если вы используете прокси-сервер, то в соответствующие поля введите ваши настройки прокси.

## Видео

Кэшируемые спрайты и размер текстур - опции, влияющие на производительность игры. Если она вас не устраивает, понизьте эти две настройки.

Очистка экрана - очищает экран.

Вертикальная синхронизация - синхронизация кадровой частоты игры с частотой вертикальной развертки вашего монитора.

Поверх всех окон - отвечает за то, будет ли игра в оконном режиме перекрывать все остальные открытые в операционной системе окна.



# Горячие клавиши

- F1** Показать/скрыть помощь
- F2** Сохранить сообщения в файл
- F3** Сохранить скриншот
- F4** Вкл./выкл. интерфейс
- F5** Вкл./выкл. расширение окна сообщений
- F6** Вкл./выкл. отображение имён игроков
- F8** Вкл./выкл. прокрутку карты мышью
- F12** Сворачивание клиента
- ←** **↗** Прокрутка карты
- Esc** Меню / Отмена
- <** **>** Вращение
- Home** Центрирование на персонаже
- A** Атака
- C** Персонаж
- G** Подобрать предмет под ногами
- i** Инвентарь
- P** Pip-Boy
- F** Fix-Boy
- B** Смена оружейного слота
- T** Отображение членов группы
- Q** Ваш радиус зрения
- W** Достижимая для атаки территория

- N** Переключение режима использования предмета или атаки.
- M** Смена функции курсора
- S** Панель навыков
- 1-8** Выбор навыка
- ?** Текущее игровое время
- + -** Регулирование яркости
- Ctrl +** **Ctrl -** Регулирование громкости звуков
- Sht +** **Sht -** Регулирование громкости музыки
- Alt +** **Alt -** Регулирование Sleep

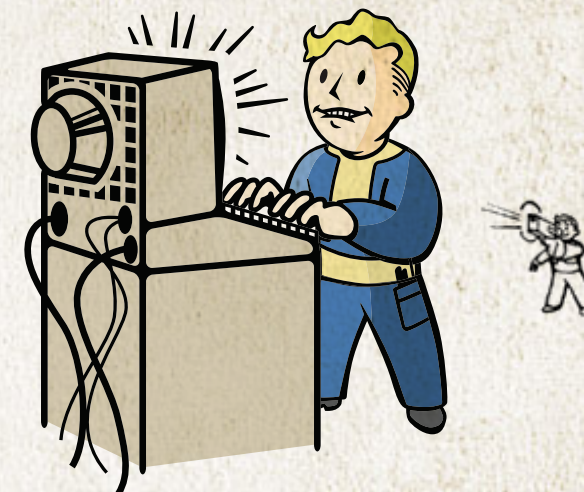
Если в чате первый символ **/** или **.**, а затем:

- K** или **S** — то будете **кричать**
- Ш** или **W** — **шептать**
- Э** или **E** — **\*эмоционально\***
- P** или **R** — скажите в рацию
- Enter** отправить сообщение.
- Ctrl Enter** **!!! КРИК !!!**
- Alt Enter** **Шёпот**
- Sht Enter** **Рация**



## Bonus hot keys:

- Sht ↓** **Sht ↑** Ускоренная перемотка инвентаря
- Sht + attack** Прицельная стрельба







# ВОРУЙ! УБИВАЙ!

Будьте бдительны,  
**%ОНИ%** бесчинствуют группами.

Вы можете узнать о положении дел в пункте назначения по рации или аккуратно заглянув в город, через кнопку [Town/World](#).



# Термины и сленговые выражения



- Крафт — создание вещей, с помощью [Fix-Boy](#)'я
- Пати — группа путешественников, объединенных общим лидером
- Лут — содержимое инвентаря убитого...
- Гекс — шестисторонняя игровая клетка
- НПЦ/NPC — Non-player character / неигровой персонаж, управляемые компьютером персонажи и существа
- Туман Войны — неразведанная территория
- Мульти — дополнительный персонаж, созданный для поддержки основного персонажа
- Userbar, например: ваша подпись на форуме, в виде изображения, кликайте на понравившуюся!







WARNING



**LOVE... LOVE NEVER CHANGES**

[Скачать FØnline](#)

[Официальный сайт игры](#)

[Форум и Чат](#)

Для связи с арт-коллективом: [sokolovds@ya.ru](mailto:sokolovds@ya.ru)

