

# FOnline: The Life After

## Руководство игрока

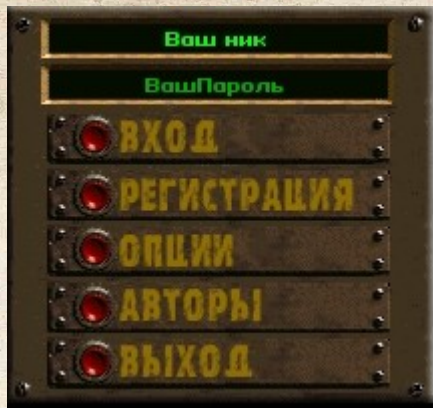
Начальный интерфейс.....	2
Создание персонажа .....	2
Данные.....	2
S.P.E.C.I.A.L.....	3
Физическое состояние.....	4
Параметры.....	5
Особенности.....	7
Навыки.....	11
Перки.....	13
Доступные перки.....	14
Недоступные перки.....	16
Игровой интерфейс.....	17
Чат.....	17
Панель действия.....	18
Игровой экран.....	19
Умения.....	19
Инвентарь.....	20
Карта.....	21
Список городов.....	21
Переключатель «Город/Мир».....	21
Чат.....	21
Способ передвижения.....	21
Пипбой.....	21
Фиксбой.....	23
Бартер.....	24
Бартер между игроками.....	24
Разговор.....	25
Износ вещей.....	25
Банки.....	26
Репликация и Ад.....	26
Горячие клавиши.....	27

### Примечания от автора:

- **Синим полужирным** выделена информация, которая отличается от оригинального Fallout. То есть это в игре будет, но в серии Fallout 1 и 2 этого не было.
- **Оранжевым полужирным** выделено то, что еще не реализовано, но планируется реализовать в дальнейшем.
- В тексте могут использоваться сокращения, это СЛ – Сила, ВС – Восприятие, ВН – Выносливость, ОБ – Обаяние, ИН – Интеллект, ЛВ – Ловкость, УД – Удача.



## Начальный интерфейс



При запуске клиента на экране появится окошко из двух полей и пяти кнопок. Первое – поле имени, второе – поле пароля. Далее идут пять кнопок. Вы впервые зашли в игру, поэтому вам нужно нажать на кнопку «Регистрация», чтобы создать своего персонажа. Опции временно не функционируют, используйте **FOConfig.exe** для редактирования настроек игры.

## 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 ФОнлайн информация может отличаться.

## Данные



Панель данных персонажа состоит из трех опций. Первая – имя вашего персонажа (максимальная длина – 12 символов) и пароль от него. Вторая – возраст (от 14 до 60



лет). Третья – это пол. 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.

Система S.P.E.C.I.A.L. осталась практически такой же, как в оригинале. Внимательно подумайте над тем, каким персонажем вы хотите играть. Попробуйте 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 при создании персонажа и могут меняться только в следующих случаях:

- От влияния различных препаратов
- С помощью бонусов
- С помощью специального оборудования
- С помощью силовой брони (увеличивает силу, например)

СЛ	05	Средн.	+	-
ВС	05	Средн.	+	-
ВН	05	Средн.	+	-
ОБ	05	Средн.	+	-
ИН	05	Средн.	+	-
ЛВ	05	Средн.	+	-
УД	05	Средн.	+	-



### СИЛА

Грубая физическая сила. Хорошо подходит для воинов и им подобных.

Влияет на количество очков жизней при старте, максимальный груз, повреждения в рукопашном бою и **скорость перемещения по глобальной карте пешком**. Помимо этого влияет на навыки «Рукопашная» и «Холодное оружие»



### 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.



### ВЫНОСЛИВОСТЬ

Выносливость помогает переносить тяготы и лишения судьбы героя с подобающим спокойствием.

Влияет на очки жизней, устойчивость к яду и радиации, уровень лечения и **скорость перемещения по глобальной карте пешком**. Помимо этого влияет на навыки «Скиталец».



### 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.**



### 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. Влияет на количество новых умений при



получении нового уровня, навыки «Санитар», «Доктор», «Наука», «Ремонт», «Скиталец». При разговоре слова игрока с низким интеллектом будут коверкаться.



## ЛОВКОСТЬ

Ловкость и координация движений не раз спасут вас от верной гибели. Каждый активный герой нуждается в ловкости. Влияет на класс брони, количество и **скорость восстановления Очков Действия**, а также на навыки «Легкое оружие», «Тяжелое оружие», «Энергооружие», «Рукопашная», «Холодное оружие», «Метательное оружие», «Скрытность», «Взлом замков», «Воровство» и «Ловушки».



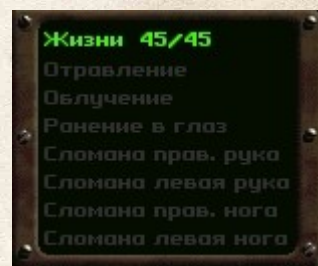
## УДАЧА

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».

## Физическое состояние

На состояние персонажа может влиять множество факторов: яды, радиация, наркотики или ранения. При этом состояние персонажа может характеризоваться как:

- Отравление
- Облучение
- Ранение в глаз
- Сломана правая/левая рука
- Сломана правая/левая нога



**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 падают до 0, то ваш персонаж не умирает. Персонаж, чьи Очки Жизни составляют от 0 до -5, лежит без сознания. Он падает на землю и не может двигаться. Такой персонаж начинает восстанавливать запас здоровья, как если бы он отдыхал. Это означает, что персонаж, находящийся без сознания, очнется, хоть это и займет некоторое время.



**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** - 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.

## СЛОМАНА ЛЕВАЯ/ПРАВАЯ РУКА/НОГА



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.

## Параметры

У любого персонажа существует 10 параметров:

Класс брони	5
Очки действий	7
Макс. груз	67
Рукоп. повр.	1
Уст. к повр.	8%
Уст. к яду	25%
Уст. к рад.	10%
Порядок	10
Уров. лечен.	5
Шанс на крит.	5%

- 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 ДЕЙСТВИЯ

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.**



## 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. **Вес измеряется в граммах.**



## 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

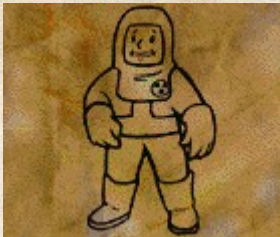
Позволяет избежать некоторого количества повреждений, получаемых в бою. Если ваша сопротивляемость урону составляет 10% и враг наносит удар на 20 единиц здоровья, вы теряете только 18. Чтобы повысить этот параметр, носите броню.



## 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: **2xВосприятие**. 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

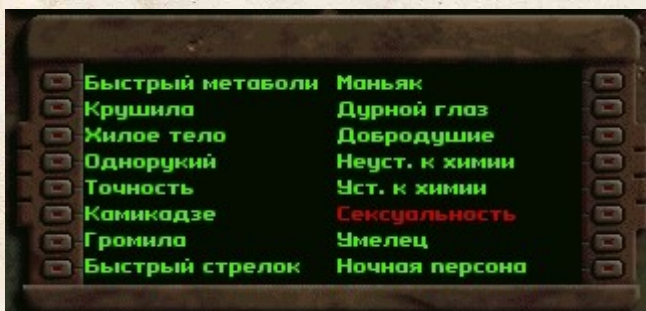
У разных людей синяки проходят с разной скоростью. Этот параметр показывает, как быстро вы сумеете зализать раны и вернуться на тропу спасения мира. Если вы получили повреждения, то каждые 5 минут реального времени, Вы будете восстанавливать столько единиц здоровья, сколько позволяет этот параметр.



## ШАНС 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.

## Особенности



**Особенности** – 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.



### 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%**.



### 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 одето. 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**.





тяжелыми.

### ГРОМИЛА

Ваш удар тяжёл, но вы неповоротливы. Ваши атаки мощны, но не точны. Шанс того, что вы нанесёте критическое ранение противнику, невелик. В рукопашном бою (можно использовать копья, ножи, кастеты, молоты и прочее оружие ближнего боя) урон, наносимый вашим персонажем врагу, **увеличивается на 4**, но **последствия от ваших критических ударов будут не такими**



### 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.



### МАНЬЯК

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



### 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.



### 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 быстро.





### УСТОЙЧИВОСТЬ К ХИМИИ

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



### СЕКСУАЛЬНОСТЬ

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

Эта особенность не введена!



### 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**.





## Навыки

Название навыка	Влияние	Формула расчета
 Легкое оружие	Пистолеты, дробовики, пистолеты-пулеметы, винтовки и автоматы	$5\% + (4 * \text{ЛВ})$
 Тяжелое оружие	Пулеметы, гранатометы и огнеметы	$2\% * \text{ЛВ}$
 Энергооружие	Лазерные, плазменные и энергетические винтовки и пистолеты	$2\% * \text{ЛВ}$
 Рукопашная	Рукопашный бой, кастеты и перчатки	$30\% + 2 * (\text{СЛ} + \text{ЛВ})$
 Холодное оружие	Ножи, кувалды, копья и дубинки	$20\% + 2 * (\text{СЛ} + \text{ЛВ})$
 Метательное оружие	Камни, метательные ножи, метание копья и гранаты	$4\% * \text{ЛВ}$



 <p>Санитар</p>	Излечение ранений, ушибов, порезов	2%*( <b>ВС+ИН</b> )
 <p>Доктор</p>	Излечение переломов и различных травм	5%+ <b>ВС+ИН</b>
 <p>Скрытность</p>	<b>Показатель маскировки</b>	5%+3* <b>ЛВ</b>
 <p>Взлом замков</p>	Показатель возможности взлома	10%+ <b>ВС+ЛВ</b>
 <p>Воровство</p>	Шанс успешной кражи	3%* <b>ЛВ</b>
 <p>Ловушки</p>	<b>Маскирование взрывчатки</b> , успешность обезвреживания ловушки	10%+ <b>ВС+ЛВ</b>
	Получение информации об износе автомобиля, запасе топлива. <b>Навык важен при создании вещей</b>	4%* <b>ИН</b>



Наука		
 Ремонт	Починка некоторых вещей. <b>Навык незаменим при создании вещей</b>	$3\% * \text{ИН}$
 Красноречие	Умение вести диалог. <b>Влияет на длительность диалога</b>	$5\% * \text{ОБ}$
 Торговля	<b>Длительность бартера</b> и приближение стоимости предмета при продаже к реальной	$4\% * \text{ОБ}$
 Азартные игры	Шанс успешной игры в настольные игры, а также игры на автоматах	$5\% * \text{ОБ}$
 Скиталец	<b>Влияет на скорость перемещения по глобальной карте</b> , и на возможность избежать случайной встречи или наткнуться на уникальную встречу	$2\% * (\text{ИН} + \text{ВН})$

### Перки

Каждые 3 уровня (если взята особенность «Умелец», то каждые 4 уровня) Вы сможете выбрать один перк. **Перк** — это особенности и навыки персонажа, не дающие минусов. Ниже вы видите список перков (их описание можно найти в игре)



### Доступные перки:

Name	Level Req	Other Requirements	Ranks	Benefit
<a href="#">Action Boy</a>	12	<a href="#">AG</a> 5	2	Additional action point available in combat
<a href="#">Adrenaline Rush</a>	6	<a href="#">ST</a> < 10	1	+1 to Strength when your HP drops below 50%
<a href="#">Awareness</a>	3	<a href="#">PE</a> 5	1	Examining a target shows hitpoints, weapon and ammunition count
<a href="#">Better Criticals</a>	9	<a href="#">PE</a> 6, <a href="#">AG</a> 4, <a href="#">LK</a> 6	1	20% bonus on the critical hit table
<a href="#">Bonus HtH Attacks</a>	15	<a href="#">AG</a> 6	1	Hand-to-hand attacks cost 1 AP less to perform
<a href="#">Bonus HtH Damage</a>	3	<a href="#">ST</a> 6, <a href="#">AG</a> 6	3	+2 points of damage for hand-to-hand and melee attacks
<a href="#">Bonus Move</a>	6	<a href="#">AG</a> 5	2	Two extra APs per turn that can be used only for movement
<a href="#">Bonus Ranged Damage</a>	6	<a href="#">AG</a> 6, <a href="#">LK</a> 6	2	+2 points of damage for attacks with ranged weapons
<a href="#">Bonus Rate of Fire</a>	15	<a href="#">PE</a> 6, <a href="#">IN</a> 6, <a href="#">AG</a> 7	1	Ranged weapon attacks cost 1 AP less to perform
<a href="#">Cautious Nature</a>	3	<a href="#">PE</a> 6	1	+3 to Perception during random encounters
<a href="#">Comprehension</a>	3	<a href="#">IN</a> 6	1	50% more skill points when reading books
<a href="#">Cult of Personality</a>	12	<a href="#">CH</a> 10	1	People will always view you favorably, no matter your reputation and their alignment
<a href="#">Demolition Expert</a>	9	<a href="#">AG</a> 4, <a href="#">Traps</a> 75%	1	Explosives do more damage and always detonate on time
<a href="#">Dodger</a>	9	<a href="#">AG</a> 6	1	+5 to your Armor Class
<a href="#">Earlier Sequence</a>	3	<a href="#">PE</a> 6	3	+2 to attack sequence
<a href="#">Educated</a>	6	<a href="#">IN</a> 6	3	+2 skill points at level up
<a href="#">Empathy</a>	6	<a href="#">PE</a> 7, <a href="#">IN</a> 5	1	Reaction levels are shown when in an indepth conversation
<a href="#">Explorer</a>	9		1	Higher chance of finding special places and people in random encounters
<a href="#">Faster Healing</a>	3	<a href="#">EN</a> 3	3	+2 bonus to your healing rate
<a href="#">Fortune Finder</a>	6	<a href="#">LK</a> 8	1	Additional money is found during random encounters
<a href="#">Gain (Statistic)</a>	12	(Statistic) < 10	1 (x7)	+1 to the respective Statistic
<a href="#">Gambler</a>	6	<a href="#">Gambling</a> 50%	1	+20% to Gambling
<a href="#">Ghost</a>	6	<a href="#">Sneak</a> 60%	1	+20% to Sneak in dark conditions
<a href="#">Harmless</a>	6	<a href="#">Steal</a> 50%, <a href="#">Karma</a> 50 or more	1	+20% to Steal
<a href="#">Healer</a>	3	<a href="#">PE</a> 7, <a href="#">IN</a> 5, <a href="#">AG</a> 6, <a href="#">First Aid</a> 40%	2	4-10 more hit points healed when using First Aid or Doctor skills



<b><u>Heave Ho!</u></b>	6	<b><u>ST</u></b> less than 9	1	+2 to Strength when determining range of a thrown weapon
<b><u>Here and Now</u></b>	3		1	Immediately gain an extra level
<b><u>HtH Evade</u></b>	12	<b><u>Unarmed</u></b> 75%	1	+2 for each unused Action Point, plus 1/12 your Unarmed skill to Armor Class at the end of a combat turn
<b><u>Kama Sutra Master</u></b>	3	<b><u>EN</u></b> 5, <b><u>AG</u></b> 5	1	Some characters more likely to have sex with you
<b><u>Karma Beacon</u></b>	9	<b><u>CH</u></b> 6	1	Karma is doubled for the purposes of dialogue and reactions
<b><u>Lifegiver</u></b>	12	<b><u>EN</u></b> 4	2	Additional 4 Hit Points on level-up
<b><u>Light Step</u></b>	9	<b><u>AG</u></b> 5, <b><u>LK</u></b> 5	1	50% reduction in your chance of setting off a trap
<b><u>Living Anatomy</u></b>	12	<b><u>Doctor</u></b> 60%	1	+10% to Doctor and +5 damage to living creatures
<b><u>Magnetic Personality</u></b>	6	<b><u>CH</u></b> < 10	1	+1 to the number of party members who can be recruited
<b><u>Master Thief</u></b>	12	<b><u>Lockpick</u></b> 50%, <b><u>Steal</u></b> 50%	1	+15% to skills: Lockpick and Steal
<b><u>Master Trader</u></b>	9	<b><u>CH</u></b> 7, <b><u>Barter</u></b> 75%	1	25% discount when purchasing items from stores and traders
<b><u>Medic</u></b>	12	<b><u>First Aid</u></b> 40% or <b><u>Doctor</u></b> 40%	1	+10% to skills: First Aid and Doctor
<b><u>More Criticals</u></b>	6	<b><u>LK</u></b> 6	3	+5% chance of critical hits
<b><u>Mr. Fixit</u></b>	12	<b><u>Science</u></b> 40% or <b><u>Repair</u></b> 40%	1	+10% to skills: Repair and Science
<b><u>Mutate!</u></b>	9		1	Change one of your traits
<b><u>Mysterious Stranger</u></b>	9	<b><u>LK</u></b> 4	1	Chance you will gain a temporary ally in random encounters
<b><u>Negotiator</u></b>	6	<b><u>Barter</u></b> 50%, <b><u>Speech</u></b> 50%	1	+10% to skills: Speech and Barter
<b><u>Night Vision</u></b>	3	<b><u>PE</u></b> 6	1	20% reduction in darkness level
<b><u>Pack Rat</u></b>	6		1	Carry an addition 50 lbs. of equipment
<b><u>Pathfinder</u></b>	6	<b><u>EN</u></b> 6, <b><u>Outdoorsman</u></b> 40%	2	25% reduction in travel time on the world map
<b><u>Pickpocket</u></b>	15	<b><u>AG</u></b> 8, <b><u>Steal</u></b> 80%	1	Size and facing modifiers are ignored when stealing from someone
<b><u>Presence</u></b>	3	<b><u>CH</u></b> 6	3	+10% to initial reaction of NPCs
<b><u>Pyromaniac</u></b>	9	<b><u>Big Guns</u></b> 75%	1	+5 points of damage with fire-based weapons, more violent fire death animations
<b><u>Quick Pockets</u></b>	3	<b><u>AG</u></b> 5	1	Inventory access during combat only costs 2 AP
<b><u>Quick Recovery</u></b>	6	<b><u>AG</u></b> 5	1	Getting up after being knocked down in combat only costs 1 AP



<b>Rad Resistance</b>	6	<a href="#">EN 6</a> , <a href="#">IN 4</a>	2	+15% to Radiation Resistance
<b>Ranger</b>	6	<a href="#">EN 6</a>	1	+15% to Outdoorsman
<b>Salesman</b>	6	<a href="#">Barter</a> 50%	1	+15% to Barter
<b>Scout</b>	3	<a href="#">PE 7</a>	1	Amount of viewable map increased
<b>Sharpshooter</b>	9	<a href="#">PE 7</a> , <a href="#">IN 6</a>	1	+2 to Perception when determining range modifiers
<b>Silent Death</b>	18	<a href="#">AG 10</a> , <a href="#">Sneak</a> 80%, <a href="#">Unarmed</a> 80%	1	When sneaking HtH attacks from behind do double damage
<b>Silent Running</b>	6	<a href="#">AG 6</a> , <a href="#">Sneak</a> 50%	1	Able to sneak and run at the same time
<b>Slayer</b>	24	<a href="#">ST 8</a> , <a href="#">AG 8</a> , <a href="#">Unarmed</a> 80%	1	All HtH attacks are critical hits
<b>Smooth Talker</b>	3	<a href="#">IN 4</a>	1	+1 to Intelligence for the purposes of dialogue
<b>Snakeater</b>	6	<a href="#">EN 3</a>	2	+25% to Poison Resistance
<b>Sniper</b>	24	<a href="#">PE 8</a> , <a href="#">AG 8</a> , <a href="#">Small Guns</a> 80%	1	Increased chance to score a critical hit with ranged weapons
<b>Speaker</b>	9	<a href="#">Speech</a> 50%	1	+20% to Speech
<b>Stonewall</b>	3	<a href="#">ST 6</a>	1	Reduction in chance to be knocked down during combat
<b>Strong Back</b>	3	<a href="#">ST 6</a> , <a href="#">EN 6</a>	3	Carry an additional 50 lbs. of equipment
<b>Survivalist</b>	3	<a href="#">EN 6</a> , <a href="#">IN 6</a> , <a href="#">Outdoorsman</a> 40%	1	+25% to Outdoorsman
<b>Swift Learner</b>	3	<a href="#">IN 4</a>	3	+5% bonus whenever XP is earned
<b>Tag!</b>	12		1	Pick an addition Tag Skill
<b>Thief</b>	3		1	+10% to skills: Sneak, Lockpick, Steal and Traps
<b>Toughness</b>	3	<a href="#">EN 6</a> , <a href="#">LK 6</a>	3	+10% to damage resistance
<b>Weapon Handling</b>	12	<a href="#">ST &lt; 7</a> , <a href="#">AG 5</a>	1	+3 to Strength for weapon calculations

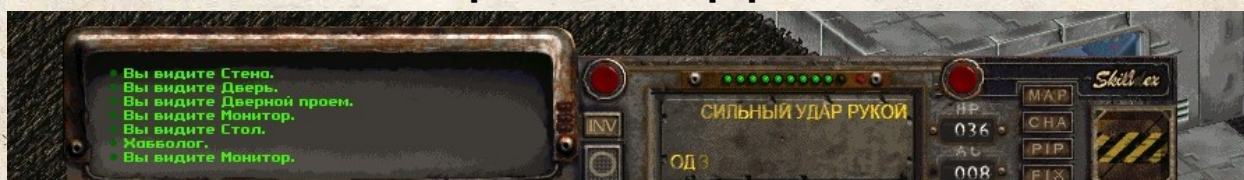
### Недоступные перки:

- Осторожная натура
- Культ личности
- Эксперт подрывник
- Эмпатия
- Разведчик
- Везучесть



- Привидение
- Лечение
- Эх, раззудись плечо!
- Снизить повреждения
- Маяк кармы
- Легкие шаги
- Магнетизм
- Купеческий старшина
- Мутация!
- Таинственный странник
- Ночное видение
- Предчувствие
- Быстрая перезарядка
- Рэйнджер
- Скаут
- Меткий стрелок
- Выбери меня!

## Игровой интерфейс

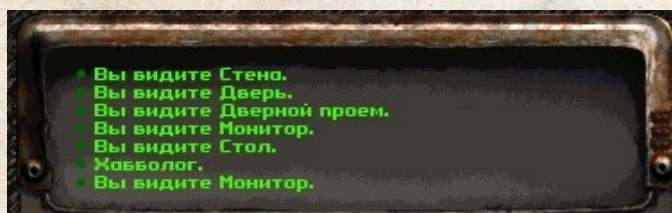


Это нижняя часть игрового интерфейса. Чтобы спрятать эту панель или же обратно вернуть, нажмите F4.

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

Теперь рассмотрим подробнее:

### Чат



Это чат. Здесь вы получите информацию об окружающем мире и сможете общаться с другими персонажами. В правой части панели расположены три кнопки.

Первая кнопка увеличивает размер панели, расширяя ее. Вторая - скрыть/показать боевые сообщения и третья - скрыть/показать разговоры.

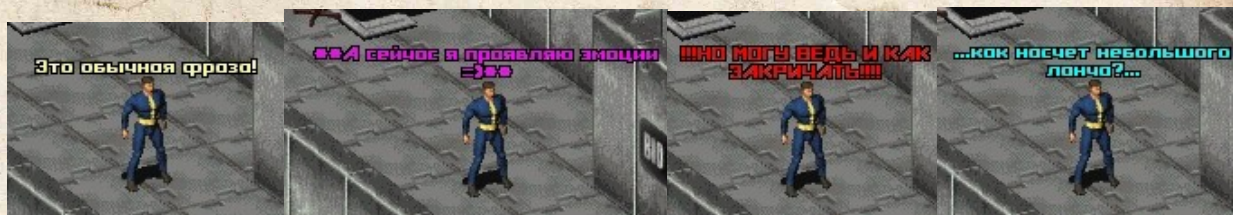
Чтобы написать в чат, нажмите Enter. Перед вами появится строка ввода:



Введите текст и снова нажмите Enter. Над вашим персонажем появится фраза, которую вы говорили. Но в отличие от обычной отправки, есть и другие:



Первый символ . или / затем:  
**к K 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.



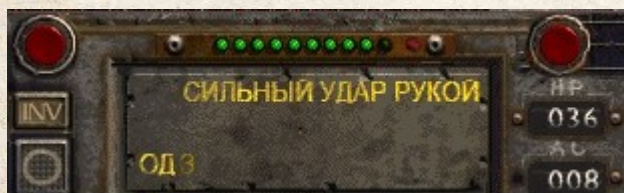
Обычная фраза

Эмоции

Крик

Шепот

## Панель действия



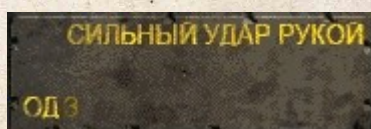
Правее от чата находится так называемая «**Панель действий**». На ней находятся: смена оружейного слота, кнопка инвентаря, вызов главного меню, уровень ОД, оружейный слот, количество **НР** (Очки Жизней) и **АС** (Класс брони)



Кнопка смены оружейного слота, как вы уже догадались, служит для того, чтобы сменить слот. Это действие не отнимает ни единого ОД и выполняется при помощи клавиши **В**.



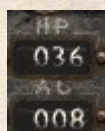
Первая кнопка, которая выше – это инвентарь, о нем читайте подробнее ниже в одноименном разделе. Вторая кнопка – это меню. Если вы захотите выйти из игры, то нажмите на нее и выберите «**Выход**». **И** – вызов инвентаря, **О** – вызов меню.



Оружейный слот отображает текущий предмет, находящийся в ваших руках. Вверху пишется режим, а в левом нижнем – сколько ОД 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.



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



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.



**MAP** – карта города с возможностью включения/выключения детализации и приближения. Приблизить или отдалить можно с помощью колесика мыши или клавишами **PageUp/Down**. Синяя черточка – это вы, красные – это все остальные.

**CHA** – вызов характеристик персонажа. Также вызывается клавишей **С**.

**PIP** и **FIX** – это Pip-Boy и Fix-Boy. О них вы прочтете ниже.





Эта красная кнопка, которая визуальнo идентична кнопке смены оружейного слота, вызывает панель умений для использования их в реальном времени. Еще включается при помощи клавиши **S**.



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.

## Игровой экран



Чтобы отобразить имена своего и других персонажей нажмите **F6**. Попробуйте навести курсор на своего персонажа. Если он (курсор) стал таким, как на экране, то попробуйте повернуть персонажа, нажав на него левой кнопкой мыши. Если же нет, и курсор выглядит как шестиугольник с красной обводкой, то нажмите правой кнопкой мыши для его смены.

Теперь нажмите левой кнопкой мыши на персонаже и удерживайте; должно появиться выпадающее меню, как указано на изображении слева чуть ниже.

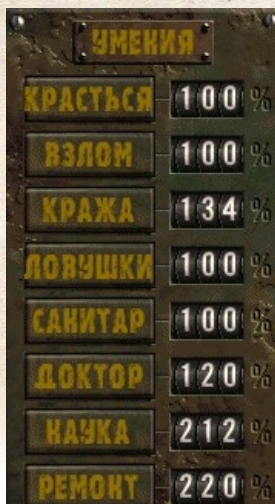


Как мы уже говорили выше, две стрелочки – это разворот своего персонажа.

Бинокль нужен для того, чтобы больше информации узнать о себе или другом персонаже, оружии, да и вообще любом объекте в игре. Третья кнопка – это рюкзак. Нажав на нее, вы используете на себя или другого персонажа вещь, достав ее из рюкзака. Четвертая кнопка идентична панели умений. Нажав на нее, появится выбор умения, которое будет использовано на объект.

Пятая кнопка служит для выбора лидера группы, об этом будет чуть дальше.

Шестая кнопка (последняя) позволит выйти из меню без каких-либо действий.



## Умения

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 умений. 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». Чтобы экономить время, можно пользоваться горячими клавишами для быстрого выбора того или иного умения: **1 – красться, 2 – взлом, 3 – кража, 4 – ловушки, 5 – санитар, 6 – доктор, 7 – наука и 8 – ремонт.**

## Инвентарь



Ваш экран снаряжения – 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.

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. Щелкайте по стрелкам, чтобы увеличить или уменьшить число предметов, которые вы будете переносить. По-умолчанию вам предлагается перенести 1



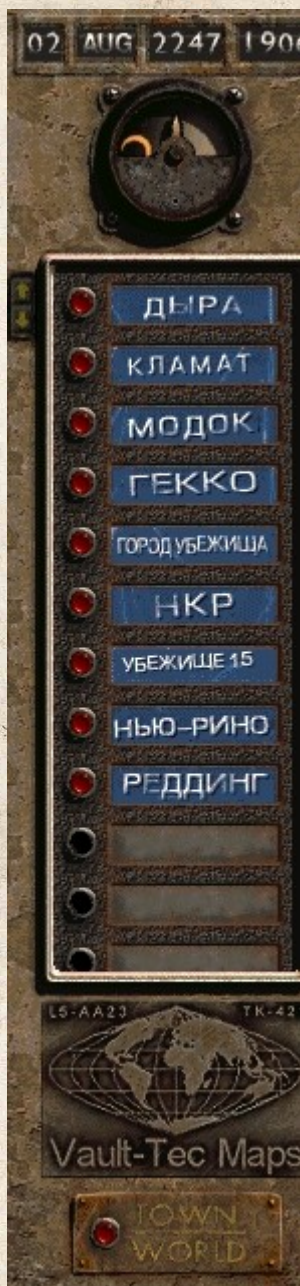
предмет. Нажмите кнопку **ВСЕ**, чтобы захватить все предметы данного типа.

Нажмите кнопку **ОТМЕНА**, чтобы отменить действие. Вы также можете не щелкать по стрелкам, а напечатать количество предметов, которые необходимо перенести (не более 99999). 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. 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 (еще можно просто перетащить его за пределы инвентаря). Выброшенный предмет могут подобрать NPC, а если вы выкинули что-то в пустыне, можете сразу с этим попрощаться. Выброшенная вещь испарится сразу же, после того как вы покинете локацию. Хорошенько подумайте, прежде чем выбрасывать вещи.



## Карта



На картинке изображена правая сторона интерфейса глобальной карты. Здесь вы можете увидеть текущую дату, 2 августа 2247-ого года, 7 часов вечера. Чуть ниже находится индикатор день/ночь. Затем идет список городов, расположение которых достоверно известно. Репликационные центры в этом списке не указываются.



В левой части расположен список людей, которые находятся с вами в группе. Надпись правее имени говорит о том, находится человек в игре или нет. Если находится – то горит **online**, если же отсутствует, то **offline**. Для перемещения по глобальной карте – укажите место для последующего перемещения. Города и различные инфраструктурные центры выделены зелеными кругами. Чем больше круг, тем больше то место, куда вы собираетесь путешествовать.

## Список городов

Для быстрой навигации был создан список городов. Достаточно кликнуть на кнопке напротив названия, и ваш персонаж (или ваша группа, если вы лидер группы) начнет движение в этот город.

## Переключатель «Город/Мир»

Как только вы достигните города (отмечены на карте зелеными кругами), вы можете в него войти. Для этого кликните на этой кнопке, или на маркере игрока (который примет вид зеленого треугольника).

## Чат

Служит для общения в группе.

## Способ передвижения

Отображает ваш способ перемещения по карте: пеший или с помощью транспорта. От этого зависит ваша скорость и вероятность случайных встреч.

## Пипбой

**Pip-Boy 2000** - ваш личный КПК, в память которого помещается большая часть важной игровой информации.

Первое что вы увидите, открыв Pip-Boy - экран статуса.





Тут можно узнать:

#### Данные по репликации:

1. Баланс репликационного счета.
2. Текущая стоимость репликации.
3. Общее количество репликаций.

#### Данные по таймаутам:

- Первая помощь - от 100 до 1 минуты. В зависимости от величины навыка
- Доктор - от 300 до 3 минут в зависимости от величины навыка
- Починка - 1 минута (так же проверяется при крафте)
- Наука - 1 минута (так же проверяется при крафте)
- Взлом - 2 минуты
- Воровство - 30 секунд
- Боевой таймаут - 30 секунд
- На полный выход из игры - 3 минуты (в это время персонаж стоит с припиской off)

#### Данные по квестам:

Список, описание и прогресс активных квестов в каждой игровой зоне.

Через экран статуса можно перейти к экрану статистики.

На экране статистики отображаются различные достижения игроков.

**Репликация** - время, оставшееся до Вашей репликации.

**Переходы** - таймаут начисляется при входе на карту, не дает сразу же выйти с локации.

**Боевой** - начисляется при бое, не дает возможности выйти с локации, дабы предотвратить Hit'n'Run. Отображается также на переключателе окончания Хода/Боя.



**Выход из игры** - отображает время, которое Ваш персонаж будет физически присутствовать в игровом мире после выхода из игры.

## Фиксбой



При помощи этого новейшего инструмента вы сможете сами создавать вещи! Нажмите на кнопку «**Fix**» в нижнем правом углу. Перед вами появится список предметов, которые вы можете создать. Список предметов, которые Вы можете создать, зависит от ваших навыков. Выберите заинтересовавший вас предмет. Вы увидите его описание, способ создания, список необходимых предметов и минимальные требования к персонажу. Для создания вещи используйте большую кнопку «**Fix**». Создаваемые предметы появляются в инвентаре.

## Бартер

Чтобы начать торговлю с НПЦ, начните с ним разговор, а затем нажмите кнопку с надписью «Бартер». Появится приблизительно такое же окно, как вы можете видеть ниже:



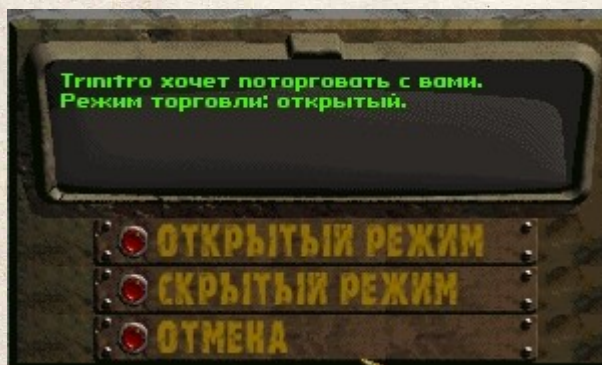


Перетащите товар из левой части (своего рюкзака) на стол, если хотите продать его. Из правой части (ассортимент продавца) вы можете переместить те вещи, которыми заинтересованы вы. Когда сделка устроит обоих – нажмите «**Обмен**».

### Бартер между игроками



Чтобы торговать с другим игроком, подойдите к нему вплотную. Из выпадающего меню выберите 5 или 6 кнопку, после чего игроку придет предложение о торговле вроде этого:

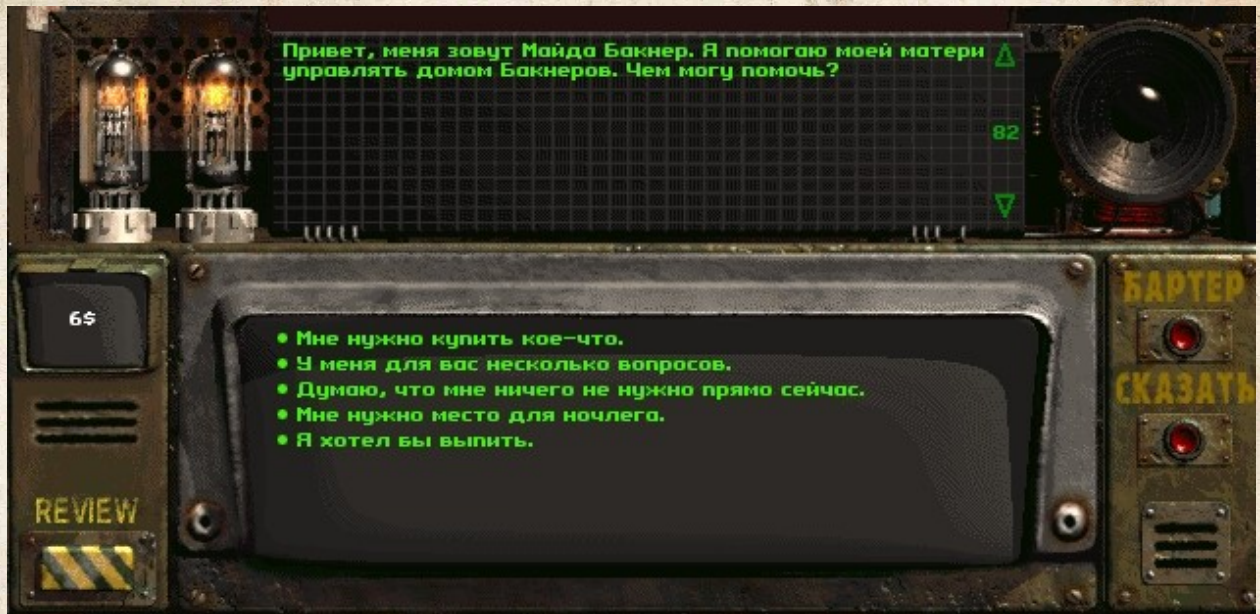


При открытом режиме не только вы сможете выбрать требуемый товар, но и тот человек, с которым вы торгуете. Скрытый режим – это классический режим торговли, при котором игроки не видят ассортимента другого.

При бартере между игроками таймер торговли отсутствует.



## Разговор



Разговор в Fallout Online (как в оригинальных версиях) может быть монологом или же диалогом. Чем выше показатель Интеллекта и навыка «Красноречие», тем более конструктивным получается диалог между вашим персонажем и НПЦ. Если Интеллект ниже или равен 4, то вас будут принимать как минимум за дурака и временами даже будут смеяться над вами.

## Износ вещей

В мире Fallout Online вся броня и почти все оружие (кроме, например, метательного) подлежит износу и поломке! Скорость поломки оружия зависит от вас самих. Чем больше у вас навык применения того или иного оружия, 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 по 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 ремонтировать вечно. После N-ной починки (число N для каждого предмета свое) он просто прекратит подлежать восстановлению. Поэтому рекомендуется проводить обслуживание вашего снаряжения.



## Банки

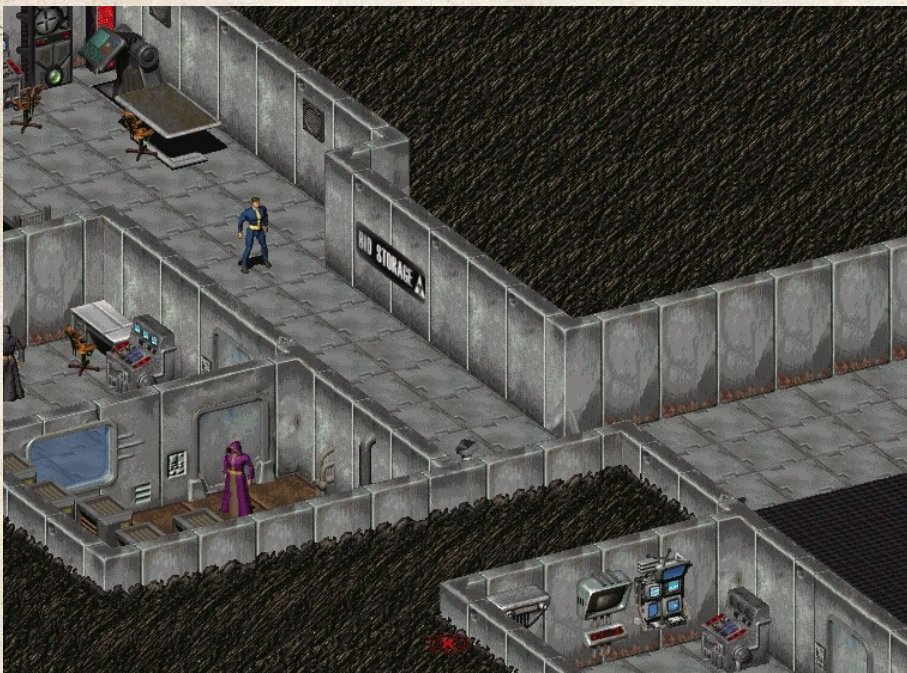
Банки Хаббологов позволяют вам пополнить свой баланс репликации. Их можно найти в каждом крупном городе:

- Яма
- Кламат
- Реддинг
- Модок
- Нью-Рено
- Гекко
- Брокен-Хиллс
- НКР
- Сан-Франциско
- Ваулт-Сити

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 нпц-кладовщик. Только так они будут в полной безопасности.**

## Репликация и Ад



**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 на 100\$\*Уровень с каждой вашей смертью.**

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.

## **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.  
F7 - Вкл./выкл. отображение имён NPC.  
F8 - Вкл./выкл. прокрутку карты мышью (помогает в оконном режиме).  
F12 - Сворачивание клиента.  
Указатели - Прокрутка карты.  
Esc - Меню.  
<, > - Вращение.  
Home - Центрирование на персонаже.  
A - Атака.  
C - Персонаж.  
G - Подобрать предмет под ногами.  
I - Инвентарь.  
P - Pip-Boy (КПК).  
F - Fix-Boy (создание вещей).  
B - Переключение активных слотов.  
N - Переключение режима использования предмета/атаки.  
S - Панель навыков.  
1-8 - Выбор навыка.  
? - Текущее игровое время.  
+,- - Регулирование яркости.  
Ctrl+, Ctrl- - Регулирование громкости звуков.  
Shift+, Shift- - Регулирование громкости музыки.  
Alt+, Alt- - Регулирование Sleep.  
Чат:  
Первый символ . или / затем:  
к K s S - кричать,  
ш Ш w W - шептать,  
э Э e E - эмоция,  
р P r R - сказать по радио.  
Enter - отправить сообщение.  
Или так:  
Ctrl + Enter - крик,  
Alt + Enter - шёпот,  
Shift + Enter - рация