



Fallout Online

player's handbook

www.fonline.ru



Оглавление

Главное меню	3
Генерация персонажа	4
Поле ввода ника персонажа	5
Поле ввода возраста персонажа	5
Поле выбора пола персонажа	5
Поле ввода параметров S.P.E.C.I.A.L	6
Поле физического состояния персонажа	8
Поле параметров персонажа	10
Поле выбора стартовых особенностей	12
Перки	14
Поле выбора специализаций персонажа	15
Вход в игру	20
Игровой интерфейс	20
Кнопка переключения активного слота	22
Очки штрафа	22
Кнопки Инвентарь и Меню игры	22
Кнопка Умения	23
Инвентарь	24
Износ оружия и брони	25
Rip-Boo	26
Fix-Boo	28
Глобальная карта	29
Транспорт	31
Квесты и опыт	33
Банки Хабболгов	34
Репликация	35
Горячие клавиши	37

Добрый день. Хотя, если Вы читаете эти строки, день далеко не добрый. Это руководство поможет Вам выжить в самых трудных условиях Пустоши. Приготовьтесь, ведь именно Вам придется строить Новый Мир.

Корпорация Vault-Тес желает Вам удачи.

Внимание! Отмеченное *серым* цветом отсутствует в текущей версии и появится только в полной версии игры!

Главное меню



Итак, Вы впервые запустили игру. Перед Вами появилось такое меню. Для начала Вам необходимо создать Вашего игрового персонажа.

Нажмите кнопку Регистрация.



Генерация персонажа



Перед Вами появилось меню

Генерация персонажа.

Оно состоит из следующих частей:

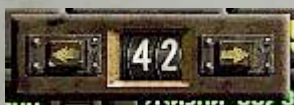
1. Поле ввода ника персонажа.
2. Поле ввода возраста персонажа.
3. Поле выбора пола персонажа.
4. Поле ввода параметров S.P.E.C.I.A.L.
5. Поле физического состояния персонажа.
6. Поле параметров персонажа.
7. Колво неиспользованных очков S.P.E.C.I.A.L.
8. Поле выбора стартовых особенностей.
9. Поле выбора специализаций персонажа.
10. Поле справки по выбранным пунктам.

Поле ввода ника персонажа



Позволяет вам выбрать ник (имя) вашего персонажа в игре. Так же, в этом поле вы должны ввести пароль для Вашего персонажа. Помните, для игры Вам потребуется запомнить как ник, так и пароль персонажа.

Поле ввода возраста персонажа



Здесь вы можете ввести возраст Вашего персонажа.

Возраст персонажа влияет на некоторые сюжетные аспекты игры.

Поле выбора пола персонажа



Здесь вы можете выбрать пол Вашего персонажа. *Пол персонажа влияет на некоторые сюжетные аспекты игры.*



Поле ввода параметров S.P.E.C.I.A.L

Вы сами можете решить, какой персонаж больше подходит к вашему стилю игры. В данном поле Вы должны распределить основные очки персонажа.



Сила (ST)

Грубая физическая сила. Помогает таскать тяжести и наносить сильные удары. Более сильный персонаж сможет нести больший вес, наносить более высокие повреждения в бою и т. д. Если вы хотите отыгрывать роль мощного громилы, наделите его недюжинной силой. **Также влияет на скорость перемещения пешком по глобальной карте.**

Восприятие (PE)

Умение подмечать мелкие детали. Восприятие обостряет все чувства персонажа, включая

осознание, зрение, вкус, обоняние и слух. Оно влияет на показатель дальности стрельбы, помогает заметить важные мелочи и т. п. Персонажи с высоким восприятием получают больше информации о мире вокруг. Если вы хотите отыгрывать роль снайпера, поднимите ему восприятие. От восприятия зависит радиус видимости персонажа, чем больше восприятие, тем больше радиус.

Выносливость (EN)

Физическая крепость персонажа. Герой с высокой выносливостью выживет там, где другие погибнут. От этого показателя зависит ваше здоровье и сопротивление. Чем выше ваша выносливость, тем дольше вы сможете сражаться, и тем труднее вас будет убить. **Также влияет на скорость перемещения пешком по глобальной карте.**

Привлекательность (CH)

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

Значение параметра показывает максимально возможное количество персонажей в группе, включая самого игрока.

Интеллект (IN)

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

Ловкость (AG)

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

Удача (LK)

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

Поле физического состояния персонажа



Первичная цель этого экрана состоит в том, чтобы дать Вам информацию о состоянии вашего персонажа: я сильно ранен? Если да, то куда? Я отравлен? И так далее...

Здоровье

Запас вашего здоровья определяет, какое количество повреждений вы можете вынести, прежде чем умрете. Чем больше запас здоровья, тем дольше вы проживете. Чем меньше запас здоровья, тем чаще вам придется лечиться. Запас здоровья будет расти по мере получения новых уровней.

Количество здоровья всегда показывается как «текущее/максимальное». Если вы видите цифры 1/30, это значит, что вам нужна серьезная медицинская помощь. **Если Очки Жизни падают до 0, 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 Очки Жизни, как если бы он отдыхал.** Это означает, что персонаж, находящийся без сознания, в конечном счете очнется, хотя это 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.

Повреждение глаз, Сломана правая рука, Сломана левая рука, Сломана правая нога и Сломана левая нога – сообщения о серьезных травмах, полученных в бою. Вы можете получить помощь у профессионального врача или с помощью навыка **Доктор**. Последствия этих травм обладают накопительным эффектом.

Повреждение глаз

При данном повреждении радиус видимости вашего персонажа уменьшается до минимального уровня.

Сломана правая рука, Сломана левая рука

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

Сломана правая нога, Сломана левая нога

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



Поле параметров персонажа



Armor Class	6
Action points	18%
Carry Weight	67
Melee Damage	1
Damage Res.	8%
Poison Res.	38%
Radiation Res.	12%
Healing Rate	6
Critical Chance	6%
Cur. Pois. Lvl	8

Класс брони

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

Очки действия

При текущей боевой системе, обозначают процент снятия начисленного временного штрафа. Например, если базовое время штрафа равно 3000 мсек, а ОД равно 20, то вам будет начислено 2400 мсек штрафного времени. Количество ОД рассчитывается по оригинальной формуле Fallout, умноженной на 3.

Подробнее см. раздел **Очки Штрафа**.

Максимальный груз

Показывает, сколько предметов вы можете тащить в своем вещмешке. Чем выше этот параметр, чем больше вы сможете унести. Вы можете нести вес, равный показателю этого параметра. При большей нагрузке, ваша скорость будет уменьшена, а при двойном перегрузе вы не сможете передвигаться. Вес измеряется в килограммах. **На данный момент в описании предметов в игре вес указан в фунтах!**

Рукопашные повреждения

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

Устойчивость к повреждениям

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

Устойчивость к ядам

В ходе игры вы тем или иным образом можете получить отравление. К счастью, в отличие от маленьких животных, которые являются обычной добычей ядовитых змей, люди обладают неплохой сопротивляемостью ядам. Она измеряется в процентах. Устойчивость к радиации. В ходе игры вы можете получить радиационное облучение. Однако, уровень облучения может уменьшить ваша сопротивляемость радиации. Она измеряется в процентах.

Уровень лечения

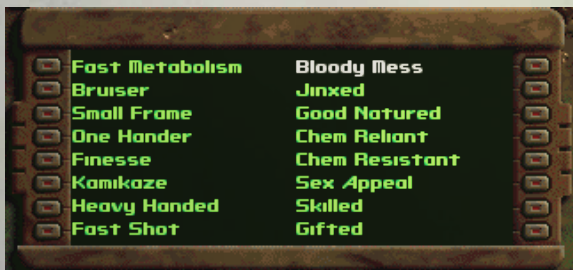
У разных людей синяки проходят с разной скоростью. Этот параметр показывает, как быстро вы сумеете зализать раны и вернуться на тропу спасения мира. Если вы получили повреждения, то каждые 5 минут реального времени, Вы будете восстанавливать столько единиц здоровья, сколько позволяет этот параметр. Текущее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

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.

Поле выбора стартовых особенностей

Особенности – это небольшие штрихи к личности вашего персонажа. Они не вписываются в категории характеристик или навыков, поэтому их вынесли в отдельную группу. Каждая из черт несет в себе как преимущества, так и недостатки. Если хотите пользоваться первыми, миритесь со вторыми! У персонажа может быть не более двух черт. При желании можно обойтись и вовсе без них, но помните, что решение надо принять на этапе создания персонажа.



В ходе игры вы уже не сможете изменить черты. Чтобы выбрать дополнительную черту, нажмите на маленькую кнопку рядом с ее названием. Выбранные черты будут выделены другим цветом. Щелкните по кнопке еще раз, чтобы отменить выбор.

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

Крушила. Неповоротливый здоровяк. Вы бьете медленно, зато так, что деревья гнутся! Вы теряете ОД, но приобретаете силу. Сила +2, ОД 2. Хилое тело. Вы мельче и гораздо проворнее большинства других жителей Убежища. Вы не можете переносить тяжести, зато двигаетесь очень быстро. +1 к Ловкости, максимальный вес груза уменьшается.

Ударная рука. Вы гораздо лучше обращаетесь с оружием, предназначенным для стрельбы одной рукой. Обращение с двуручным оружием, напротив, вызывает у вас трудности. К попаданию 40 % для двуручного оружия и бонус +20 % для одноручного.

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

Камикадзе. Вы смотрите на опасность сквозь пальцы и бросаетесь на врага очертя голову.

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

Быстрый стрелок. У вас нет времени, чтобы целиться, потому что вы действуете быстрее, чем обычные люди.

Маньяк. По странной прихоти судьбы люди вокруг вас умирают в мучениях. Вы всегда несете врагу самую страшную смерть, которую можно представить.

Дурной глаз. Хорошая новость: ваши враги все время совершают критические промахи. Плохая новость: и вы тоже! Если ваш противник или вы сами допускаете промах в бою, есть большая вероятность того, что он будет расцелен как критический.

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

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

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

Сексапильность. Вы выбрали правильную особенность. Противоположный пол так и тянется к Вам, в то время как особи Вашего пола начинают ревновать.

Умелец. Вы тратите больше времени на оттачивание своих навыков, чем обычный человек. Вы получаете больше очков навыков, зато приобретаете меньше дополнительных способностей.

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

Перки

Каждые 3 уровня (при выбранном трейте Умелец – каждые 4 уровня) Вы сможете выбрать один перк. Перк — это тоже своего рода особенность. Ниже вы видите список перков (их описание можно найти в игре).

Доступные перки:

Лучшие крит. атаки
Увеличенный ближний урон
Увеличенный дистанционный урон
Изворотливый
Обученный
Быстрое лечение
Игрок
Получить ловкость
Получить привлекательность
Получить выносливость
Получить интеллект
Получить удачу
Получить восприятие

Получить силу
Безвредный
Спец по камасутре
Дарующий жизнь
Анатомия жизни
Карманник
Критическое лечение
Ремонтник
Важный вид
Вьючная крыса
Следопыт
Воровство
Уст. к радиации

Продажа
Тихий бег
Убийца
Змееглот
Снайпер
Дипломат
Сильная спина
Живучесть
Книголюб
Вор
Грубиян
Обращение с оружием

Недоступные перки:

Человек действия
Выброс адреналина
Бдительность
Доп. рукопашн. атаки
Бонус скорости
Пироманьяк
Осторожная натура
Понятливость
Куль личности
Эксперт подрывник
Быстрая реакция
Эмпатия
Разведчик

Везучесть
Привидение
Лечение
Эх, раззудись плечо!
Здесь и сейчас
Снизить повреждения
Маяк кармы
Легкие шаги
Магнетизм
Купеческий старшина
Мутация!
Таинственный странник
Ночное видение

Предчувствие
Мгновенный доступ
Быстрая перезарядка
Рэйнджер
Скаут
Меткий стрелок
Тихая смерть
Человек-глыба
Выбери меня!



Поле выбора специализаций персонажа

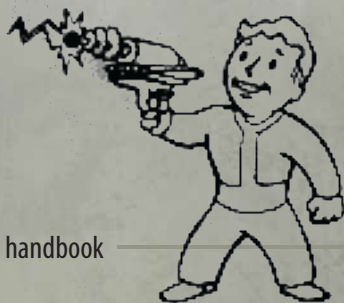
Навыки – это изученные способности. Их можно развивать по мере получения опыта. Уровень навыка выражен в процентах. Чем выше процент, тем больше вероятность успеха при применении этого навыка.

Призовые навыки – это ваша специализация. Каждый игрок должен выбрать три таких навыка. Без этого вы не сможете продолжить игру. В начале игры вы получаете +20 % к каждому из призовых навыков, но что еще более важно, развивать их гораздо проще: они будут расти в два раза быстрее. Чтобы прочитать описание навыка, нажмите на его название. Чтобы выбрать навык как призовой, нажмите на маленькую кнопку слева от его названия. Призовые навыки выделяются другим цветом, чтобы вы не путали их с обычными. Некоторые навыки применяются автоматически. Другие навыки требуют, чтобы вы сами активировали их через панель навыков. Ниже мы приводим полный список.

SKILLS		
<input type="checkbox"/>	Small Guns	29%
<input type="checkbox"/>	Big Guns	32%
<input type="checkbox"/>	Energy Weapons	12%
<input type="checkbox"/>	Unarmed	52%
<input type="checkbox"/>	Melee Weapons	42%
<input type="checkbox"/>	Throwing	24%
<input type="checkbox"/>	First aid	26%
<input type="checkbox"/>	Doctor	18%
<input type="checkbox"/>	Sneak	23%
<input type="checkbox"/>	Lockpick	22%
<input type="checkbox"/>	Steal	18%
<input type="checkbox"/>	Traps	22%
<input type="checkbox"/>	Science	48%
<input type="checkbox"/>	Repair	21%
<input type="checkbox"/>	Speech	28%
<input type="checkbox"/>	Barter	16%
<input type="checkbox"/>	Gambling	38%
<input type="checkbox"/>	Outdoorsman	26%
TAG SKILLS		01



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



Легкое оружие

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

Тяжелое оружие

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

Энергетическое оружие

На момент ядерной катастрофы энергетическое оружие едва едва начало входить в обиход. К энергетическому оружию относятся лазеры, плазменные ружья и любое оружие, которое работает на элементах питания или аккумуляторах.

Рукопашная

Умение драться голыми руками и ногами.

На высоких уровнях этого навыка вы сможете прицельно бить по болевым точкам и наносить врагам неприятные травмы.

Холодное оружие

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

Метательное оружие

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



Красноречие

Умение вести диалог. Чем лучше ваше красноречие, тем легче вам будет убедить других в своей правоте. Этот навык используется автоматически, когда вы пытаетесь убедить или обмануть NPC. **Также навык показывает максимальное время диалога в секундах (но не менее 30 секунд, вне зависимости от навыка).**

Бартер

Навык торговли. Бартер позволит вам успешно торговаться, обменивая предметы и снаряжение. Высокий показатель бартера позволяет сбить цены на покупку товаров и продать свои пожитки дороже. **Также навык показывает максимальное время за которое можно совершить сделку в секундах (но не менее 30 секунд, вне зависимости от навыка).**

Если вы отыгрываете роль кровожадного маньяка, убивающего каждого встречного, бартер вам не особенно понадобится, но вменяемым персонажам он пригодится. Этот навык используется автоматически.

Азартные игры

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

Скиталец

Умение выживать в условиях дикой природы. Влияет на скорость передвижения по карте пешком. **Также влияет на обнаружение игроков, находящихся в режиме скрытности.**



Скрытность

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



Эта картинка не скажет вам о том, насколько успешно вы спрятались. Об этом вам придется судить самим на основании реакции враждебных или любопытных существ.

Взлом замков

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

Таймаут: 2 минуты реального времени.

Пока работает только с замками багажников автомобилей.

Воровство

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

Таймаут: 1 минута.

Ловушки

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

Пока влияет только на успешность обезвреживания активированного динамита или пластида!

Санитар

Умение оказывать первую медицинскую помощь. Вы сможете лечить незначительные раны, порезы и ушибы. Лечение занимает некоторое время. Необходимо указать цель.

Таймаут: от 5 часов до 1 минуты (в зависимости от навыка).

Доктор

Более серьезный навык врачевания. Вы можете излечить серьезные раны и срастить сломанные конечности. Впрочем, лечение отравления и радиоактивного заражения остается вне сферы ваших возможностей. Лечение занимает определенное время. Сращивание конечностей увеличивает это время еще больше. Требуется указание цели.

Таймаут: от 15 часов до 3 минут (в зависимости от навыка).

Наука

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

Пока скилл задействован только в некоторых местах.

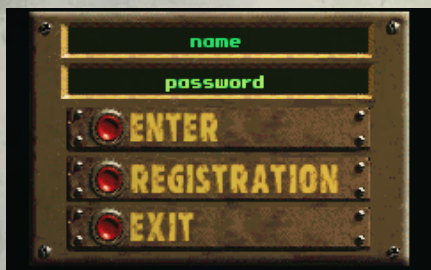
Попробуйте использовать научный подход на игровых автоматах. Также, применив навык к транспорту, можно узнать процент его износа и количество заплавленного топлива.

Ремонт

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



Итак, если все было выбрано верно, можно нажимать кнопку «Далее». Ваш персонаж создан!



Вход в игру
Вводим ник и пароль в соответствующие поля. Нажимаем «Вход» и попадаем в мир **Fallout Online!**

Игровой интерфейс



Итак, вы создали собственного персонажа и вошли в игру.

Игра начнется в одной из 4х Станций Репликации.

Экран разделен на 2 части: игровая (верхняя) и интерфейс (нижняя).

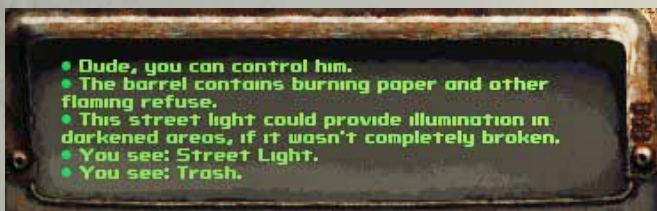
Сейчас мы поговорим о второй части, т.е. о интерфейсе:





1. Чат.
2. Кнопка переключения активного слота.
3. Очки штрафа.
4. Кнопка «Умения»
5. Кнопки «Инвентарь» и «Меню Игры»
6. Показатели Очков Жизни и Класа Брони.
7. Кнопки «Карта», «Персонаж», «Пипбой», «Фиксбой»

Чат



Чат — средство общения в FOnline. Кроме того, здесь будет отображаться лог боя и системные сообщения (как это видно на данной картинке).

Справа видны три маленькие кнопки, переключающие различные режимы работы чата:

Верхняя - увеличить/уменьшить окно чата.

Средняя - скрыть/показать боевые сообщения

Нижняя - скрыть/показать разговоры



Кнопка переключения активного слота



Вы можете взять в руки два предмета, которые будут всегда готовы к использованию. Эта кнопка позволит вам переключаться между двумя активными предметами.

Щелкните по ней, чтобы переключиться с предмета 1 на предмет 2 или наоборот. Кроме того, нажав на большую кнопку вы используете оружие в активном слоту. Если оружия нет, бой будет рукопашным. Щелкая правой кнопкой вы переключаете режимы работы оружия/стили боя. Часть оружия и предметов снабжена индикатором боеприпасов, который показывает, сколько патронов или зарядов в них осталось. Также, если ваше оружие изношенно - будет указан процент износа.

Очки штрафа



За любое действие в мире FOnline вы получаете Очки Штрафа. Количество горящих на панели лампочек соответствует количеству Ваших Очков Штрафа. Со временем они исчезают. Пока у Вас есть хотя бы одно Очко Штрафа вы не можете совершать никаких действий. Количество начисляемых Очков Штрафа зависит от количества Очков Действия (см. Очки Действия).

Кнопки «Инвентарь» и «Меню Игры»



Верхняя кнопка открывает инвентарь.
Нижняя — Меню игры.



Кнопка «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 навыков.

Нажмите на название навыка, чтобы применить его. В большинстве случаев вам придется указать цель, к которой нужно применить навык. Чтобы отменить применение, передвиньте курсор на панель интерфейса. Вы можете назначить навыки на клавиши от 1 до 8, это сэкономит время. Без указания цели работает только Скрытность. Чтобы прекратить скрываться, вы можете либо выключить навык, либо побежать.

Чтобы вы не забыли, что вы скрываетесь, над панелью интерфейса по-прежнему является значок «Скрытность».



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. На этом экране доступны курсор снаряжения и курсор действия.

Щелкайте правой кнопкой мыши, чтобы переключаться между ними. Курсор снаряжения в форме руки позволяет вам подбирать и выбрасывать предметы. Нажмите на предмет и удерживайте кнопку мыши. Переместите мышь туда, куда вы хотите положить предмет, и отпустите кнопку, чтобы предмет переместился. Если вы решите переместить группу предметов, появится специальное меню. 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. Но когда вы перемещаете боеприпасы, переносится целая обойма, а не один патрон. 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 (а 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 распрощаться. Хорошенько подумайте, прежде чем выбрасывать вещи.

Экран снаряжения разделен на три части: окно предметов, портрет персонажа и окно описания. Окно описания показывает вам информацию о вашем персонаже и предметах, которые вы используете. Если вы взяли в руки новый предмет, покажите в этом окне соответственно изменится. С их помощью вы можете компетентно сравнить два вида оружия или брони и выбрать лучшее! Экипированные предметы – это надетая на вас броня и два активных предмета у вас в руках.

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

Износ оружия и брони

Запомните: в мире FOnline вся броня и почти всё 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. Т.е. 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. Т.е. если предмет поломался, его можно починить (при помощи навыка «Ремонт» или в сервисном центре). Однако помните, один и тот же дробовик не удастся отремонтировать вечно. После N-ой починки (число N для каждого предмета свое) он просто развалится. Поэтому, рекомендуется проводить обслуживание вашего снаряжения. До очередной поломки его можно провести 1 или 2 (при наличии перка „Ремонтник”) раза. В случае удачного сервиса текущий износ уменьшится, в случае провала - возрастет.

Показатели Очков Жизни и Брони



Запас здоровья

Показывает, сколько здоровья у вас осталось. Если вы здоровы, цвет индикатора белый, если вы ранены – желтый, а если вы при смерти – красный. Если Ваше здоровье упадет до **-6 (см. Здоровье)**, Вы умрете. Вы будете воскрешены в ближайшем центре репликации.

Класс брони

Ваш текущий класс брони складывается из вашего естественного КБ и экипировки.

```

----- States -----
Replicator balance          @ count
Replicator cost            @ count
Total number of replicators @ time

----- Transitions -----
Replicators                @ success
End game                   @ success
Transfer                    @ success
Battle                      @ success
Steal                       @ success
Lockpick                   @ success
Seduce                      @ success
Repair                      @ success
Doctor                      @ success
Fert and                    @ success

----- Goals -----
Gen

CCCC Genetica 2000

```

Первое что вы увидите, открыв Pip-Boy
- **экран статуса**. Тут можно
узнать:

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

Время, оставшееся до истечения таймаута на использование навыков, а также некоторых действий:

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

Выход из игры - отображает время, которое Ваш персонаж будет физически присутствовать в игровом мире после выхода из игры (мы за честный PvP!).

Не делайте логат где попало!



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.



Также, используя Pip-Boy можно узнать текущую игровую дату и время, посмотреть карту местности, архив данных, загруженных в КПК и стенограммы диалогов с NPC.

Скроллинг осуществляется с помощью колесика мыши.



Рация



В отдельную статью хочется выделить рацию. С ее помощью Вы можете общаться с другими игроками на расстоянии. Для использования переместите предмет Рация в руку (как на скриншоте). Появится панель выбора волны.

Введите номер волны и щелкните тумблером.



Для того чтобы сказать что-либо в рацию, нажмите **Enter** (как и для простого чата), напишите сообщение. Для отправки нажимайте **Shift+Enter**. Ваше сообщения увидят все игроки, рации которых настроены на данную волну. Так же, Вас могут услышать игроки, которые стоят рядом с вами.

Помните, даже у стен есть уши!

Fix-Boy



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.



Карта Мира



Для перемещения между городами служит карта мира (см. скриншот). Начиная с верхнего левого угла и против часовой стрелки:

1. Быстрый доступ к игровым меню
2. Список группы
3. Способ передвижения
4. Чат
5. Переключатель «Город/Мир»
6. Список городов.
7. Карта



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 точками) 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 (картинка отсутствует) или с помощью транспорта (см. скриншот). От этого зависит Ваша скорость и вероятность случайных встреч.

Список группы

Полный список членов Вашей группы. Включает в себя ники игроков. Индикатор рядом с ником игрока показывает, находится он в онлайн или в оффлайне.



Следует помнить,
что существует таймаут на
переход между игровыми зонами!

Транспорт

В нашей игре персонаж игрока сможет путешествовать по пустыне на следующих видах транспортных средств:

Багги, Скаут, Хаммер и Хайвеймен. Все эти виды машин различаются по своим характеристикам.

Они приведены ниже: скорость, расход и тип топлива, тип двигателя, тип замков зажигания и багажника, вместительность багажника и максимальное количество пассажиров, надежность и заметность. Машиной теперь сможет владеть каждый. Багги даже можно собрать собственноручно. Некоторые NPC выполняют замену замков, двигателя, модернизацию транспортного средства. Заправка транспортного средства производится различными видами топлива в зависимости от типа двигателя (энергетический, био или гибридный). Также, проведя модернизацию транспортного средства, в качестве топлива можно использовать спиртные напитки.

Багги



Вместимость: 2 (с водителем)

Скорость: Высокая

Проходимость: Высокая

Износоустойчивость: Низкая

Расход топлива: Низкий

Вместимость бака: Низкая

Скаут



Вместимость: 4 (с водителем)

Скорость: Низкая

Проходимость: Средняя

Износоустойчивость: Высокая

Расход топлива: Средний

Вместимость бака: Средняя

Хаммер



Вместимость: 8 (с водителем)

Скорость: Средняя

Проходимость: Высокая

Износоустойчивость: Средняя

Расход топлива: Высокий

Вместимость бака: Высокая

Хайвеймен



Вместимость: 6 (с водителем)

Скорость: Высокая (Бонус к скорости в равнинах Пустоши)

Проходимость: Крайне низкая

Износоустойчивость: Средняя

Расход топлива: Средний

Вместимость бака: Средняя

Квесты и набор опыта

В отличие от других MMORPG, в Fallout Online NPC, у которых можно получить квест никаким образом не выделяются. Более того, такой персонаж не выдаст суть квеста сразу после начала диалога. Как минимум, придется перекинуться с NPC парой фраз, уповая на Привлекательность, Красноречие, перки и на другие особенности Вашего персонажа. Не бойтесь экспериментировать - во многих случаях, грамотно беседуя, можно выторговать себе дополнительные полезности, в том числе и для выполнения квеста.

Вам также придется самостоятельно разыскивать квестовые предметы и персонажей. Более того, никто не уберезет Вас от того, чтобы взяться за квест, с которым Вы еще можете не справиться.

Думайте!



Также стоит помнить, что для каждого диалога или сделки существуют таймауты (см. Красноречие и Бартер). По истечении данного времени произойдет автоматический выход из диалога или окна бартера! Так что времени на раздумия у Вас почти нет, как и в реальной жизни.

Что касается очков опыта, то в мире FOnline они начисляются за:

- Успешное выполнение квестов.
- Победу в бою.
- Успешное применение навыков.

Но этим дело не заканчивается. Очки опыта можно получить, например, просто за удачную реплику во время диалога с NPC.

Банки Хаббологов



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

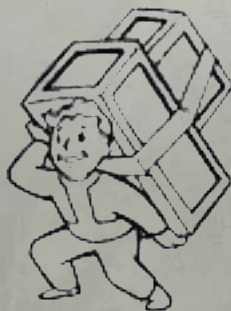
Яма
Кламат
Реддинг
Модок
Нью-Рено
Гекко
Брокен-Хиллс
НКР
Сан-Франциско
Ваулт-Сити

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!



Репликация



Репликация – это «возрождение» персонажа игрока после смерти. Ее производят Хаббологи в одном из специальных четырех специальных центров, каждый из которых расположен вблизи крупного города.

Репликация – это платная услуга, Хаббологи подарят Вам новую жизнь за сумму, равную:

Сумма чисел уровня*30 + Общее количество смертей*30 монет.

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.

Если у игрока есть задолженность, то **время до репликации увеличивается на минуту за каждую 1000 долга.**

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.**

В будущем планируется добавить возможность выкупа должника различными организациями.



Горячие клавиши:

F1 - On/off debug info.
F2 - Save report in a file.
F3 - Save screenshot.
F4 - On/off game interface.
F5 - Expand report window.
F6 - On/off player name.
F8 - On/off mouse map scrolling (useful in window mode).
F10 - On/off hex map (test mode).
F11 - On/off rain (test mode).
F12 - Boss key.
Pointers - map scrolling.
Esc - Menu.
Pause/Break - QWERTY-ЙЦУКЕН converter
<,> - Turn counter- or clockwise.
Home - Center camera at character.
A - Attack.
C - Character.
I - Inventory.
P - Pipboy.
F - Fixboy.
B - Switch active slot.
M - Switch menu on/off.
N - Switch item mode.
S - Skilldex.
1-8 - Skill shortcuts.
? - Current game time.
+,- - Adjust brightness.
Ctrl+, Ctrl- - Adjust SFX volume.
Shift+, Shift- - Adjust music volume.
Alt+, Alt- - Adjust Sleep.

Chat hotkeys:

First character . or / then:

к K s S - shout,
ш Ш w W - whisper,
э Э e E - emotion,
р Р r R - radio.

Press Enter to send message.

Also you can:

Ctrl + Enter - shout,
Alt + Enter - wisper,
Shift + Enter - send message with radio.