



**Games**  
for Windows®

для служебного пользования

**РУКОВОДСТВО ПО ВЫЖИВАНИЮ  
ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ  
УБЕЖИЩ**



для служебного пользования

VDSG VTB-001-13

**⚠ Предупреждение о возможном вреде для здоровья**

Эпилептические припадки, связанные с повышенной чувствительностью к свету

Некоторые люди страдают припадками, возникающими в результате воздействия визуальных эффектов – например, мерцающего света или быстро сменяющихся во время игры изображений на экране. Даже люди, не испытывавшие ранее подобных приступов и не страдающие эпилепсией, могут быть подвержены им при определенных условиях.

Симптомами припадка могут быть головокружение, искажение визуального восприятия, судороги лицевых мышц, нервный тик, подергивание либо дрожание рук или ног, потеря ориентации в пространстве, спутанность либо кратковременное помутнение сознания. Припадки также могут сопровождаться потерей сознания или конвульсиями, в результате которых можно упасть или удариться о находящиеся рядом предметы и получить травму.

Если вы обнаружили у себя любой из этих симптомов, немедленно прекратите играть и проконсультируйтесь с врачом. Родители должны следить за состоянием детей и спрашивать у них о наличии вышеописанных симптомов, так как дети и подростки более подвержены приступам, нежели взрослые. Риск возникновения эпилептических припадков, связанных с повышенной чувствительностью к свету, можно снизить, если принять следующие меры: сидеть как можно дальше от экрана, использовать экран с меньшей диагональю, играть в хорошо освещенной комнате, не играть, если вы устали или не выспались, делать 10-15-минутные перерывы после каждого часа игры.

Если вы или ваши родственники страдаете припадками или эпилепсией, перед началом игры обязательно проконсультируйтесь с врачом.

## СОДЕРЖАНИЕ

Вступительное слово к игре Fallout 3 .....	2
Установка и запуск игры .....	3
Управление .....	4
Главное меню .....	6
Экран игры .....	7
Обозначения на компасе и активаторы .....	8
Pip-Boy 3000 .....	9
Меню «СТАТ» .....	10
Меню «СНАР» .....	12
Меню «ИНФО» .....	14
Система S.P.E.C.I.A.L. ....	16
Навыки .....	18
Способности .....	20
Очки опыта и получение новых уровней .....	29
Бой .....	30
Прочие боевые ситуации .....	31
V.A.T.S. ....	32
Лечение .....	34
Скрытность .....	35
Взлом .....	36
Хакерство .....	37
Преступление и наказание .....	38
Разговоры .....	39
Контейнеры .....	40
Бартер .....	41
Настройки и предпочтения .....	42
ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА КОМПАНИИ «ТС-СофтКлаб» .....	43

## ВСТУПИТЕЛЬНОЕ СЛОВО К ИГРЕ FALLOUT 3

Ядерная война. При этих словах воображение рисует нам образы атомных «грибов», противогазов и перепуганных ребятишек, которые мечутся в панике и стараются укрыться под школьными партами. Попытка представить себе последствия такой войны захватывает – во многом потому, что в реальном мире нам не с чем их сравнить. Да, человечество уже сталкивалось с ужасами атомных взрывов, но, к счастью, нам удалось не взорвать всю планету – по крайней мере, пока что.

В игре Fallout 3 показан более мрачный вариант развития событий. Представим себе, что после Второй мировой войны история Земли разветвилась. Наш мир пошел одним путем, а мир Fallout – другим. В этой альтернативной истории технический прогресс шел гораздо быстрее, чем у нас, а вот американское общество застыло в границах культурных представлений, свойственных пятидесятым годам XX века. Получился идиллический «мир завтрашнего дня», с роботами-слугами, пышными прическами и автомобилями на атомном ходу. И вот, в 2077 году, в разгар затяжной американо-китайской войны, все рухнуло: Земля покатила в пропасть на гребне глобальной ядерной войны.

Так все началось. События игры Fallout 3 разворачиваются двести лет спустя, в 2277 году. Место действия – Столичная пустошь – то, что осталось от Вашингтона и его окрестностей. По этим кошмарным местам скитаются банды рейдеров, уродливые супермутанты, гниющие заживо дикие гули и неисправные боевые роботы. Хорошо, что все свои 19 лет вы прожили под землей, в комфорте и безопасности официального комплекса Vault-Тес, известного как Убежище 101. Все было славно, но неожиданно ваш отец – единственный человек, которому вы доверяете, – решил покинуть убежище, и вам пришлось отправиться за ним. Прощай, безопасность.

А теперь хорошие новости. Когда отворилась громадная дверь Убежища, вы оказались под палящими солнечными лучами на Столичной пустоши и осознали, что совершенно свободны в выборе судьбы. Последовать за любимым папочкой... или забыть о его существовании? Отправиться прямо в обшарпанный городок Мегатонну, познакомиться с его разношерстными обитателями... или сначала стрелять, а потом разговоры разговаривать?

Помните: главное в Fallout 3 то, что это ваша игра, поэтому действуйте так, как вам нравится. Никакого «правильного» сценария не существует. Попробуйте использовать многочисленные навыки и способности, описанные в этом руководстве. Вникните в систему боевых правил V.A.T.S. И не забывайте, что все предлагаемые игрой задачи имеют несколько решений, естественно, с разными результатами. Предусмотрено множество путей, ведущих к успеху. Да, игра неминуемо закончится, но финал ее зависит только от вас.

Надеемся, что вас впечатлят приключения в виртуальном мире Fallout. Настало время снова (а для кого-то впервые) окунуться в чудеса этой вселенной.

Да, и еще одно. Когда вы снова встретитесь с отцом – постарайтесь его понять. Хотя... может, и не стоит...

*Создатели игры Fallout 3*

## УСТАНОВКА И ЗАПУСК ИГРЫ

Вставьте диск 1 из комплекта «Fallout® 3: Золотое издание» в устройство для чтения DVD. Если программа автозапуска не начнет работу автоматически, запустите файл setup.exe. Следуйте инструкциям на экране.

Вставьте диск 2 из комплекта «Fallout® 3: Золотое издание» в устройство для чтения DVD. Если программа автозапуска не начнет работу автоматически, запустите файл setup.exe. Следуйте инструкциям на экране.

По окончании установки диска 2 вставьте диск 1 из комплекта «Fallout® 3: Золотое издание», чтобы начать игру. Запустите Fallout 3 из меню «Пуск» операционной системы или двойным щелчком левой кнопкой мыши на значке игры на рабочем столе.

Если вы уже играли в Fallout 3, сохраненные игры останутся в меню сохранения и загрузки, поэтому вы сможете продолжать игру уже существующим персонажем. Если вы начинаете новую игру, сначала необходимо пройти этап генерации персонажа и покинуть Убежище 101, после чего вы получите доступ к дополнениям.

### **OPERATION: ANCHORAGE**

Добавляет новый радиосигнал, маркер на карте и задание «Помощь Изгоям».

### **THE PITT**

Добавляет новый радиосигнал, маркер на карте и задание «Проникнуть в Питт».

### **BROKEN STEEL**

Здесь максимальный уровень персонажа увеличен до 30. Для того чтобы получить доступ к новым заданиям и сюжетной линии Broken Steel, необходимо завершить главный квест Fallout 3.

### **POINT LOOKOUT**

Дополнение выдает сообщение о том, что на берегу Потомака рядом с Ривет-Сити стоит паром и ожидает пассажиров, а также добавляет новый маркер на карте и задание «Местные нравы».

### **MOTHERSHIP ZETA**

Добавляет новый неразборчивый радиосигнал, маркер на карте и задание «Не из этого мира».

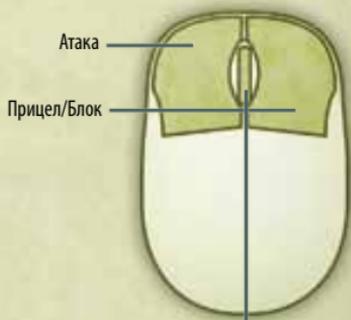
# УПРАВЛЕНИЕ

## КЛАВИАТУРА И МЫШЬ



### Управление в режиме V.A.T.S.

<b>V</b> .....	Вход в режим V.A.T.S. Удерживать для сканирования
<b>Щелчок левой кнопкой</b> .....	Выбрать цель
<b>Щелчок левой кнопкой</b> на стрелках вправо/влево –	переключиться на другую цель.
<b>Используйте мышь</b> , чтобы выделить конкретные части	тела, а затем щелкните левой кнопкой.
<b>E</b> .....	Принять цель V.A.T.S.
<b>Щелчок правой кнопкой</b> .....	Выход из V.A.T.S., отмена атак в очереди



Щелчок – переключение между видом от третьего и от первого лица. Прокрутка – изменение положения камеры в виде от третьего лица.

# УПРАВЛЕНИЕ

## КОНТРОЛЛЕР XBOX 360® ДЛЯ WINDOWS



### Управление в режиме V.A.T.S.

<b>RB</b>	.....	Вход в режим V.A.T.S. <i>Удерживать для сканирования</i>
<b>RT</b>	.....	Выбрать цель
<b>R</b>	.....	Переключиться на другую цель
<b>L</b>	.....	Прицелиться в конкретные части тела
<b>A</b>	.....	Принять цель V.A.T.S.
<b>B</b>	.....	Выход из V.A.T.S., отмена атак в очереди

# ГЛАВНОЕ МЕНЮ



## ДАЛЕЕ

Продолжить игру с последнего сохранения.

## НОВАЯ

Начать новую игру в Fallout 3.

## ЗАГРУЗИТЬ

Выбрать игру из списка сохраненных ранее.

## НАСТРОЙКИ

Открыть меню настроек, где можно скорректировать игровые параметры, характеристики видео и аудио, а также переназначить клавиши управления.

Подробнее – на стр. 40.

## АВТОРЫ

Просмотр списка создателей игры Fallout 3.

## ЗАГРУЗКИ

Просмотр загружаемого содержимого для игры Fallout 3.



## ЭКРАН ИГРЫ



### ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ (ОЗ)

Здоровье персонажа. Когда оно иссякает, персонаж умирает.

### КОМПАС

Компас указывает направление движения персонажа, а также расположение врагов, близлежащие локации и квестовые маркеры. Подробнее о компасе – на стр. 6.

### ОЧКИ ДЕЙСТВИЯ (ОД)

Общее количество доступных ОД зависит от показателя ловкости вашего персонажа (подробнее – в разделе «Система S.P.E.C.I.A.L.» на стр. 14). Очки действия используются только в режиме V.A.T.S. (подробнее – на стр. 30).

### СОСТОЯНИЕ ОРУЖИЯ (ССТ)

Чем меньше этот индикатор, тем в худшем состоянии используемое оружие.

### БОЕЗАПАС

Количество боеприпасов для оружия, которое в данный момент в руках персонажа. Первое число показывает, сколько патронов осталось до перезарядки, второе – сколько их осталось вообще.

### СОСТОЯНИЕ ПРОТИВНИКА

Индикатор состояния здоровья вашего противника.

### РАДИОМЕТР

Появляется, когда персонаж попадает под облучение.

### ИНДИКАТОР ОПЫТА

Появляется, когда персонаж зарабатывает очки опыта.

# ОБОЗНАЧЕНИЯ НА КОМПАСЕ И АКТИВАТОРЫ



## ▲ ПУСТОЙ ТРЕУГОЛЬНИК

Обозначает пока не обнаруженную вами локацию.

## ▲ ЗАПОЛНЕННЫЙ ТРЕУГОЛЬНИК

Обозначает уже обнаруженную вами локацию.

## ▲ КВЕСТОВЫЙ МАРКЕР

Если вы выполняете квест, на компасе появляются связанные с ним маркеры в виде стрелок. По мере вашего приближения к цели стрелка мигает все чаще и чаще.

## ▲ МАРКЕР НА КАРТЕ

Если вы разместили на карте собственный маркер, он отображается в виде такой стрелки.

## ■ МАРКЕРЫ «СВОЙ-ЧУЖОЙ»

Замеченные вами люди и прочие существа указаны на компасе вертикальными планками. Зеленые планки обозначают дружественных людей/существ, красные – враждебных. Параметр «Восприятие» определяет, можете ли вы их обнаружить.

## ПРИЦЕЛ

Значок прицела меняется всякий раз, когда вы можете взаимодействовать с объектом. Нажмите E, чтобы взаимодействовать с выделенным объектом. Красный значок/текст всегда указывает на то, что соответствующее действие является преступлением.

## PIP-BOY 3000



- ТАВ** ..... Открыть/закрыть Pip-Boy.  
**Щелчок мыши** ..... Выбрать объект/вкладку/меню в Pip-Boy.  
**Стрелки вверх/вниз, колесо прокрутки мыши, линейка прокрутки** ..... Прокрутить список вверх/вниз

### РАДИОМЕТР

В левом верхнем углу экрана Pip-Boy находится радиометр, показывающий, какую дозу радиации получил ваш персонаж.

### РАЗДЕЛЫ

В Pip-Boy 3000 есть три меню:

- СТАТ** – информация о параметрах и способностях вашего персонажа.
- СНАР** – все предметы, которые в данный момент несет ваш персонаж.
- ИНФО** – ваши карты, информация о квестах, заметки, радиоприемник.



## МЕНЮ «СТАТ»



В меню «СТАТ» (Статистика) пять разделов: «Статус», S.P.E.C.I.A.L., «Навыки», «Способности», «Общее». Следующая информация всегда находится в верхней части экрана «СТАТ»: уровень вашего персонажа, текущее и максимальное число очков здоровья (ОЗ), текущее и максимальное число очков действия (ОД), текущее число очков опыта (ОО) и количество ОО, необходимое для получения следующего уровня.

### МЕНЮ «СТАТУС»

В меню «Статус» представлена основная информация о здоровье вашего персонажа. С помощью стрелок вверх/вниз вы можете перемещаться между тремя важными подразделами меню.

#### ССТ

Состояние каждой части тела персонажа обозначено с помощью индикатора. Чем короче индикатор, тем больше повреждена часть тела. Когда индикатор исчезает, часть тела считается покаленной и обозначается пунктиром. Если в вашем снаряжении есть стимуляторы, нажмите S, чтобы восстановить общее здоровье и в определенных пределах состояние отдельных частей тела. Выделите часть тела мышью, чтобы восстановить ее работоспособность с помощью стимулятора.

#### РАД

Показывает текущий уровень сопротивления радиации персонажа и полученную дозу в радах. Если в вашем снаряжении есть антирадин, нажмите A, чтобы вывести радиацию из организма. Если у вас есть Рад-Х, нажмите X, чтобы на время увеличить сопротивление персонажа воздействию радиации.

Дозу радиации персонаж может получить либо непосредственно из окружающего мира, либо при употреблении зараженной пищи и воды. Небольшое облучение особенно не повредит, но накопление радиации в организме грозит неприятными последствиями (вплоть до смерти).

#### ЭФФЕКТ ЛУЧЕВОЙ БОЛЕЗНИ:

- 200 рад: -1 Вл
- 400 рад: -2 Вл, -1 ЛО
- 600 рад: -3 Вл, -2 ЛО, -1 СИ
- 800 рад: -3 Вл, -2 ЛО, -2 СИ
- 1000 рад: Смерть!

**ЭФФ**

Показывает все положительные и отрицательные факторы, влияющие на персонажа. Это может быть лучевая болезнь, некоторые виды одежды, химические препараты и другое.

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

Семь основных параметров персонажа. Описание каждого дано на стр. 16. Значок (-) справа от числа указывает, что параметр снижен, значок (+) - параметр увеличен. Для получения подробной информации откройте раздел ЭФФ в меню «Статус».

**НАВЫКИ**

Информация о навыках персонажа (подробнее – на стр. 18).

**СПОСОБНОСТИ**

Способности системы S.P.E.C.I.A.L., которые вы выбираете при переходе на каждый уровень (подробнее – на стр. 20–28).

**ОБЩЕЕ**

Содержит список ваших игровых достижений, а также текущий знак кармы персонажа («Злой», «Добрый», «Нейтральный») и ранг кармы (например, «Разбойник»).

VDSG PRE VTB-003-101

**АДАПТАЦИЯ К ВНЕШНЕМУ МИРУ**

Рис. 1.1

**ВЫ ПОКИНУЛИ НАДЕЖНОЕ И УЮТНОЕ УБЕЖИЩЕ. ЧТО ТЕПЕРЬ?**

В момент выхода из убежища вы увидите ослепительно яркий свет. Вы – дитя сумрака, и ваши глаза не привыкли к солнечным лучам. Обязательно наденьте темные очки перед выходом.

## МЕНЮ «СНАР»



В меню «СНАР» (Снаряжение) пять разделов: «Оружие», «Костюмы», «Помощь», «Разное» и «Боезапас».

### **ОРУЖИЕ**

Все имеющееся у персонажа оружие.

### **КОСТЮМЫ**

Здесь перечислено все, что можно носить: одежда, броня и аксессуары (например, шляпы).

### **ПОМОЩЬ**

Все, что можно употребить для изменения параметров персонажа: стимуляторы, химикаты, любые книги и журналы.

### **РАЗНОЕ**

Разнообразные предметы: ключи, шпильки и другие.

### **БОЕЗАПАС**

Все имеющиеся у персонажа боеприпасы.

### **НАВИГАЦИЯ В МЕНЮ**

**Левая кнопка** – надеть, убрать или использовать выбранный предмет.

**Правая кнопка** – выбросить выбранный предмет.

**R** – отремонтировать выбранный предмет (подробнее – в разделе «Ремонт оружия и снаряжения» на стр. 31).

## ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРЕДМЕТА

Предметы обладают собственными характеристиками, они отображаются при выделении предмета.

**УРО** – какой урон наносит оружие (чем больше число, тем лучше).

**СУ** – степень сопротивляемости предмета урону (чем выше, тем лучше).

**ВЕС** – вес предмета.

**СТО** – стоимость предмета в крышках.

**ССТ** – текущее состояние оружия.

**ЭФФЕКТЫ** – любое позитивное/негативное влияние предмета на персонажа при использовании.

Для оружия также отображается тип боеприпасов, общее количество зарядов и оставшихся зарядов.

## ГОРЯЧИЕ КЛАВИШИ



В меню снаряжения горячие клавиши определяются так: левой кнопкой мыши выделите ячейку с оружием, снаряжением или предметом помощи, одновременно удерживая одну из клавиш 1–8. Не забывайте, что вы можете переходить из одного меню в другое во время определения горячих клавиш. Горячая клавиша будет определена после щелчка мышью по нужному предмету.

Во время игры можно использовать клавиши 1–8 для выбора любого из восьми выделенных таким образом объектов.



Рис. 2.1



Рис. 2.2



Рис. 2.3

### ЕСЛИ У ВАС НЕТ ЗАЩИТНЫХ ОЧКОВ,

сведите вместе указательные и большие пальцы и приставьте руки «козырьком» к глазам, защищая их от вредного излучения.

*\* Не забывайте, что это не лучшая форма защиты глаз; она не гарантирует сохранения зрения.*

## МЕНЮ «ИНФО»



В верхней части меню всегда отображается локация, где в данное время находится персонаж, и текущее время/дата. В меню «ИНФО» пять разделов: «Местная карта», «Карта мира», «Квесты», «Заметки» и «Радио».

### МЕСТНАЯ КАРТА



Здесь отображается схема текущей локации, а также ближайшие двери. Выделите любой значок, чтобы отобразить информацию о двери и о том, что находится за ней.

### КАРТА МИРА



Карта Столичной пустоши, на которой маркерами отмечены все локации, исследованные вами за время путешествия. Вы можете быстро переместить персонажа в любое из исследованных ранее мест, выделив соответствующий маркер и щелкнув левой кнопкой на карте.

На карте мира пунктирной линией показан ваш путь к цели текущего квеста. В некоторых случаях, возможно, понадобится пройти через несколько районов, что также будет отмечено пунктиром. Для увеличения или уменьшения масштаба используйте колесико мыши. Чтобы перемещать карту, используйте левую кнопку мыши. Чтобы передвинуть или убрать собственный маркер с местной карты или карты мира, щелкните правой кнопкой мыши. Если у текущего квеста есть конкретные цели, они будут отображены как на местной карте, так и на карте мира.

## ЗАДАНИЯ



На экране заданий Pip-Boу отражаются ваши успехи в выполнении всех взятых заданий. С левой стороны размещен их список: если задание в процессе выполнения, оно выделено ярким шрифтом; закончено или провалено – бледным шрифтом; текущее задание помечено квадратиком.

В правой части экрана перечислены цели каждого задания. Текущие цели выделены ярким шрифтом и находятся в верхней части списка; выполненные цели обозначены

бледным шрифтом и находятся ниже. Цели, помеченные как «Дополнительно», не обязательны для успешного завершения задания.

Вы можете выбрать любое задание в качестве текущего, а также сразу посмотреть местоположение его цели на карте мира (если вы знаете, где это). На компасе и картах показаны только цели текущего задания.

**Примечание:** не у каждого задания имеются отмеченные цели. В некоторых случаях вы должны найти их расположение самостоятельно.

## ЗАМЕТКИ



Здесь содержится вся информация о заданиях и прочие найденные вами сведения – как письменные заметки, так и аудиозаписи. Непрочитанные или непрослушанные заметки выделены ярким шрифтом; прочитанные и прослушанные – бледным. Чтобы прослушать аудиозапись, щелкните на ней левой кнопкой мыши (запись будет продолжать проигрываться, даже если вы закроете меню Pip-Boу). Переключиться между списком всех заметок и заметок к текущему квесту можно так же с помощью мыши.

## РАДИО



Все обнаруженные вами радиосигналы перечислены на экране «Радио» в меню «ИНФО» вашего Pip-Boу. Ярким шрифтом выделены сигналы, которые можно поймать и прослушать в данный момент. Бледным обозначены однажды обнаруженные вами

сигналы, которые в данный момент недоступны. Чтобы настроиться на эту волну, нужно попасть туда, где будет слышен сигнал.



# СИСТЕМА S.P.E.C.I.A.L.



## СИЛА

Определяет физические возможности персонажа, например, от силы зависит, какой груз он может нести. Кроме того, этот параметр определяет эффективность ближнего боя.



## ВОСПРИЯТИЕ

Высокое значение восприятия дает преимущества при использовании навыков «Взрывчатка», «Взлом» и «Энергооружие», а также определяет время появления красных отметок на компасе (т.е. когда вы замечаете противника).



## ВЫНОСЛИВОСТЬ

Выносливость – мера физической подготовки. Высокая выносливость дает бонус к здоровью, устойчивость к влиянию окружающей среды и преимущество при использовании навыков «Тяжелое оружие» и «Без оружия».



## ХАРИЗМА

Если у вашего персонажа сильное обаяние, люди будут лучше к нему относиться. Этот параметр дает преимущества при использовании навыков «Бартер» и «Красноречие».



## ИНТЕЛЛЕКТ

Дает преимущество для навыков «Наука», «Ремонт» и «Медицина». Чем выше интеллект, тем больше очков навыков появляется при достижении нового уровня.



## ЛОВКОСТЬ

От этого параметра зависит использование навыков «Легкое оружие» и «Скрытность», а также количество очков действия в режиме V.A.T.S.



## УДАЧА

При высокой удаче все способности работают чуть лучше. Кроме того, удачливый персонаж имеет больший шанс критического попадания для всех видов оружия.

VDSG PRE VTB-003-101

## ПРИСПОСОБЛЕНИЕ



Рис. 3.1

### В ИДЕАЛЕ ВЫ ХОТИТЕ ЧУВСТВОВАТЬ СЕБЯ НА ПУСТОШАХ КАК ДОМА

Научитесь подражать окружающим вас людям. Делайте то же, что и другие, тогда им будет легче общаться с незнакомцем. Однако – и об этом нельзя забывать – не теряйте головы. Приспособление не означает отказ от моральных принципов. Скажите «нет» неприятной ситуации. Доверяйте своим инстинктам.

VDSG PRE VTB-003-101

## ПОИСК ДРУЗЕЙ

### ВАШИ СОСЕДИ ДЕЛАЮТ, ЧТО МОГУТ, ЧТОБЫ ВЫЖИТЬ

Эксперименты показывают, что под влиянием постоянной борьбы за выживание в человеческой психике происходят огромные изменения. У вас будут соседи, все существование которых кажется непрерывным кошмаром. Но помните, хотя эти обитатели поверхности и буквально пропитались ужасами пустышей, они такие же люди, как и вы. Не давайте им повода для враждебности – и они будут к вам дружелюбны.

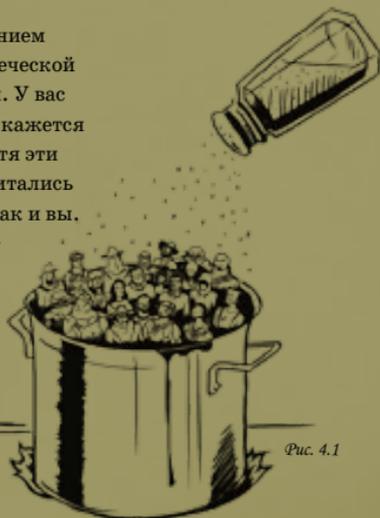


Рис. 4.1

# НАВЫКИ



## Бартер

Этот навык влияет на то, по каким ценам персонаж будет покупать и продавать предметы. В общем случае, чем выше навык бартера, тем дешевле удается что-то купить.

*Базовый параметр S.P.E.C.I.A.L.: Харизма*



## Тяжелое оружие

Навык определяет, насколько эффективно персонаж использует в бою тяжелое вооружение: «Толстяк», гранатомет, огнемет, миниган или гатлинг-лазер.

*Базовый параметр S.P.E.C.I.A.L.: Выносливость*



## Энергооружие

Навык определяет, насколько эффективно персонаж использует в бою такое оружие, как лазерный пистолет, лазерная винтовка, плазменная винтовка или плазменный пистолет.

*Базовый параметр S.P.E.C.I.A.L.: Восприятие*



## Взрывчатка

Навык определяет мощность установленных персонажем мин, удачу при обезвреживании вражеских мин и эффективность брошенных гранат.

*Базовый параметр S.P.E.C.I.A.L.: Восприятие*



## Взлом

Навык используется для открывания запертых дверей и контейнеров.

*Базовый параметр S.P.E.C.I.A.L.: Восприятие*



## Медицина

Навык определяет, сколько очков здоровья восстанавливается при использовании стимулятора, а также эффективность Рад-Х и антирадина.

*Базовый параметр S.P.E.C.I.A.L.: Интеллект*



### Холодное оружие

Навык определяет, насколько эффективно персонаж использует различное холодное оружие – от свинцовой трубы до высокотехнологичной суперкувалды.

*Базовый параметр S.P.E.C.I.A.L.: Сила*



### Ремонт

Навык позволяет поддерживать оружие и снаряжение в исправности. Кроме того, чем выше навык ремонта, тем лучше начальное состояние любого самодельного оружия.

*Базовый параметр S.P.E.C.I.A.L.: Интеллект*



### Наука

Представляет общий уровень научных познаний персонажа и используется в первую очередь для взлома компьютеров.

*Базовый параметр S.P.E.C.I.A.L.: Интеллект*



### Легкое оружие

Навык определяет, насколько эффективно персонаж использует все виды традиционного стрелкового оружия: 10-мм пистолет, пневматическую винтовку, штурмовую винтовку или боевой дробовик.

*Базовый параметр S.P.E.C.I.A.L.: Ловкость*



### Скрытность

Чем выше навык скрытности, тем легче персонажу спрятаться, что-то украсть или залезть кому-то в карман. При успешной атаке с использованием этого навыка автоматически засчитывается критическое попадание.

*Базовый параметр S.P.E.C.I.A.L.: Ловкость*



### Красноречие

Навык определяет, насколько ваш персонаж может влиять на собеседника во время разговора и получать доступ к информации, которая иначе осталась бы для вас тайной.

*Базовый параметр S.P.E.C.I.A.L.: Харизма*



### Без оружия

Навык используется для драк без оружия или с кастетами, включая силовые.

*Базовый параметр S.P.E.C.I.A.L.: Выносливость*

# СПОСОБНОСТИ

## УРОВЕНЬ 2



### Черная вдова/ Женоубийца

Доступные ранги: 1  
Требования: нет

В бою с противником-мужчиной (Черная вдова) или противником-женщиной (Женоубийца) персонаж наносит +10% урона. Вне боя: у персонажа иногда появляются уникальные реплики в разговоре с противоположным полом.



### Папенькин сынок/ Папенькина дочка

Доступные ранги: 3  
Требования: Интеллект 4

Как и любимый папочка, ваш герой посвящает много времени интеллектуальным изысканиям. Персонаж получает 5 дополнительных очков к навыкам «Наука» и «Медицина».



### Фанатик оружия

Доступные ранги: 3  
Требования: Ловкость 4, Интеллект 4

Ваш герой одержим огнестрельным оружием. Каждый новый ранг этой способности приносит 5 дополнительных очков к навыкам «Легкое оружие» и «Ремонт».



### Интенсивная тренировка

Доступные ранги: 10  
Требования: нет

Эта способность позволяет добавить одно очко к любому из параметров S.P.E.C.I.A.L.



### Бейсболист

Доступные ранги: 3  
Требования: Сила 4

За несколько лет в детской бейсбольной лиге Убежища ваш герой отточил мастерство удара и броска. Каждый новый ранг приносит по 5 очков к навыкам «Без оружия» и «Взрывчатка».



### Прилежный ученик

Доступные ранги: 3  
Требования: Интеллект 4

Каждый новый ранг добавляет 10% к общей сумме очков опыта всякий раз, когда вашему герою начисляется опыт.



### Ворюга

Доступные ранги: 3  
Требования: Ловкость 4, Восприятие 4

Каждый новый ранг приносит 5 дополнительных очков к навыкам «Скрытность» и «Взлом».

## УРОВЕНЬ 4

**Вечное дитя**

Доступные ранги: 1  
Требования: Харизма 4

Эта способность сильно облегчает общение с детьми (как правило, в диалогах появляются уникальные варианты реплик).

**Понимание**

Доступные ранги: 1  
Требования: Интеллект 4

С этой способностью герой получает дополнительное очко навыков при прочтении каждой учебной книги.

**Образованный**

Доступные ранги: 1  
Требования: Интеллект 4

Эту способность лучше взять пораньше, поскольку она дает 3 дополнительных очка опыта на уровень.

**Энтомолог**

Доступные ранги: 1  
Требования: Интеллект 4, Наука 40%

Эта способность позволяет наносить на 50% больше урона мутировавшим насекомым, таким как радтараканы, гигантские муравьи или радскорпионы.

**Стальной кулак**

Доступные ранги: 3  
Требования: Сила 4

Обладая этой способностью, герой наносит 5 дополнительных очков урона на уровень при драке без оружия.

**Прохвост**

Доступные ранги: 3  
Требования: Харизма 4

Обладая этой способностью, герой может использовать свое неотразимое обаяние, чтобы влиять на людей – с каждым рангом навыки «Красноречие» и «Бартер» улучшаются на 5 очков.

## УРОВЕНЬ 6



### Кровавая баня

Доступные ранги: 1

Требования: нет

Если у персонажа есть эта способность, люди и существа, павшие от его руки, зачастую взрываются, превращаясь в кровавый фарш. Круто! Да, и ваш герой наносит 5% дополнительного урона любым оружием.



### Эксперт-сапер

Доступные ранги: 3

Требования: Взрывчатка 50%

С каждым новым рангом вся взрывчатка, имеющаяся в арсенале вашего героя, наносит на 20% больше урона.



### Кладоискатель

Доступные ранги: 1

Требования: Удача 5

С этой способностью герой будет находить в ящиках значительно больше крышек от «Ядер-колы».



### Дуэлист

Доступные ранги: 1

Требования: нет

Меткость в V.A.T.S. при стрельбе из пистолета (или похожего одноручного оружия) значительно увеличивается.



### Свинцовое брюхо

Доступные ранги: 1

Требования: Выносливость 5

Эта способность на 50% снижает получаемую героем дозу радиации, когда он пьет зараженную воду.



### Стойкость

Доступные ранги: 1

Требования: Выносливость 5

Эта способность добавляет 10% к общей сопротивляемости урону (но в пределах 85%).

## УРОВЕНЬ 8

**Коммандо***Доступные ранги: 1**Требования: нет*

Меткость в V.A.T.S. при стрельбе из винтовки (или похожего двуручного оружия) значительно увеличивается.

**Третейский судья***Доступные ранги: 1**Требования: Харизма 5*

Эта способность дает дополнительные 30 очков к навыку «Красноречие», но только до тех пор, пока карма вашего героя нейтральна.

**Рад-сопротивление***Доступные ранги: 1**Требования: Выносливость 5*

Рад-сопротивление позволяет герою – вот неожиданность! – сопротивляться радиации. Эта способность добавляет 25% к сопротивляемости радиации.

**Халявщик***Доступные ранги: 1**Требования: Удача 5*

Благодаря этой способности ваш персонаж находит в ящиках гораздо больше боеприпасов.

**Размер имеет значение***Доступные ранги: 3**Требования: Выносливость 5*

Ваш герой – фанат очень, ОЧЕНЬ больших пушек. Каждый новый ранг этой способности приносит дополнительные 15 очков к навыку «Тяжелое оружие».

**Крепкий хребет***Доступные ранги: 1**Требования: Сила 5, Выносливость 5*

Обладая этой способностью, герой может нести на 50 фунтов больше, чем без нее.

## УРОВЕНЬ 10



### Друг животных

Доступные ранги: 2  
Требования: Харизма 6

На первом ранге этой способности животные на вашего героя не нападают. На втором ранге они даже приходят на помощь в бою – но только не с другими животными. Эта способность действует на собак, яо-гаев, кротокрысов и браминов.



### Точность

Доступные ранги: 1  
Требования: нет

Эта способность дает больше шансов нанести критический удар в бою; эквивалентно 5 дополнительным очкам удачи.



### Здесь и сейчас

Доступные ранги: 1  
Требования: нет

При выборе этой способности, ваш персонаж сразу получает следующий уровень со всеми его преимуществами.



### Песочный человек

Доступные ранги: 1  
Требования: Скрытность 60%

Эта способность дает возможность незаметно убивать любого человека или гуля во сне в режиме скрытности. Все убийства Песочного человека приносят ему дополнительные очки опыта.



### Таинственный незнакомец

Доступные ранги: 1  
Требования: Удача 6

Ваш герой получает личного ангела-хранителя... вооруженного заряженным «Магнумом» 44-го калибра. Таинственный незнакомец время от времени появляется в режиме V.A.T.S., чтобы весьма эффективно подать вам руку помощи.



### Бешенство ботаника

Доступные ранги: 1  
Требования: Интеллект 5, Наука 50%

Довольно терпеть издевательства! Когда здоровье Бешеного ботаника падает до 20% или ниже, сила возрастает до 10, а сопротивляемость урону – на 50%.



### Ночное существо

Доступные ранги: 1  
Требования: нет

После захода солнца Ночное существо получает +2 к интеллекту и восприимчивости (но не выше 10). Эта способность переводит «внутренние часы» и потому действует как в помещении, так и вне его.

## УРОВЕНЬ 12

**Каннибал**

Доступные ранги: 1  
Требования: нет

Эта способность дает возможность съесть труп, чтобы восстановить здоровье, находясь в режиме скрытности. Но после каждого такого пира ваш герой теряет очки кармы, а если его кто-то увидел, пирушка расценивается как преступление в форме извращения.

**Ускоренный метаболизм**

Доступные ранги: 1  
Требования: нет

Эта способность дает дополнительные 20% здоровья при использовании стимуляторов.

**Фонтан жизни**

Доступные ранги: 1  
Требования: Выносливость 6

Эта способность дает дополнительные 30 очков здоровья.

**Пироман**

Доступные ранги: 1  
Требования: Взрывчатка 60%

С этой способностью герой наносит на 50% больше урона, когда использует любой огнемёт – от обычного до «Шиш-кебаба».

**Робототехник**

Доступные ранги: 1  
Требования: Наука 50%

С этой способностью герой наносит на 25% больше урона любому роботу. А что еще лучше, если он подберется к роботу незамеченным и похимичит с ним, робот выключится. Совсем.

**Бесшумный бег**

Доступные ранги: 1  
Требования: Ловкость 6, Скрытность 50%

Эта способность дает дополнительные 10 очков к скрытности, кроме того, бег перестанет влиять на скрытность.

**Снайпер**

Доступные ранги: 1  
Требования: Восприимчиве 6, Ловкость 6

Эта способность серьезно увеличивает шансы попасть противнику в голову в режиме V.A.T.S.

## УРОВЕНЬ 14



### Алмазный скелет

Доступные ранги: 1

Требования: нет

С этой способностью конечности героя получают всего 50% обычного урона.



### Химик

Доступные ранги: 1

Требования: Медицина 60%

На обладающего этой способностью героя любые химикаты действуют вдвое дольше.



### Наемный убийца

Доступные ранги: 1

Требования: нет

С этой способностью ваш герой получит возможность срезать ухо у каждого убитого доброго персонажа. Ухо можно продать определенному человеку (кому – узнаете в момент взятия способности) за крышки и плохую карму.



### Киборг

Доступные ранги: 1

Требования: Наука 60%, Медицина 60%

Механические имплантаты навсегда расширили возможности тела вашего героя! Киборг получает дополнительные 10% к сопротивляемости урону, ядам и облучению, а также 10 очков к навыку «Энергооружие».



### Законник

Доступные ранги: 1

Требования: нет

С этой способностью герой получит возможность отрезать палец у каждого убитого злого персонажа. Пальцы можно продавать определенному человеку (кому – узнаете в момент взятия способности) за крышки и хорошую карму.



### Легкий шаг

Доступные ранги: 1

Требования: Ловкость 6, Восприятие 6

Обладающий этой способностью герой никогда не наступит на вражескую мину и не попадет в напольную ловушку.



### Великий торговец

Доступные ранги: 1

Требования: Харизма 6, Бартер 60%

С этой способностью цена любой покупки снижается на 25%.

## УРОВЕНЬ 16

**Живчик**

Доступные ранги: 1  
Требования: Ловкость 6

Эта способность дает дополнительные 25 очков действия в V.A.T.S.

**Критический урон**

Доступные ранги: 1  
Требования: Восприятие 6, Удача 6

С этой способностью ваш герой наносит на 50% больше урона при каждом критическом ударе по врагу.

**Спротивляемость химии**

Доступные ранги: 1  
Требования: Медицина 60%

Эта способность означает, что у вашего персонажа вдвое меньше шансов подсесть на химию – например, на психу или винт.

**Приз!**

Доступные ранги: 1  
Требования: нет

Эта способность позволяет выбрать призовой четвертый навык – что сразу поднимет его на 15 очков.

## УРОВЕНЬ 18

**Массированный огонь**

Доступные ранги: 1  
Требования: Легкое оружие 60%, Энергооружие 60%

С этой способностью точность выстрелов по конкретным частям тела в V.A.T.S. несколько увеличивается при каждом последующем попадании по этой части.

**Хакер**

Доступные ранги: 1  
Требования: Интеллект 7, Наука 70%

Провалить попытку взлома и не суметь залезть в чужой компьютер? Это случается, но не с настоящим Хакером! Благодаря этой способности ваш герой может попытаться заново взломать любой компьютер, доступ к которому был заблокирован.



### Домушник

Доступные ранги: 1

Требования: Восприятие 7, Взломщик 70%

Домушник может попытаться повторно взломать уже поврежденный и теоретически не поддающийся взлому замок, в том числе и испорченный при попытке взлома силой.



### Парализующая ладонь

Доступные ранги: 1

Требования: Без оружия 70%

С этой способностью герой может иногда нанести удар ладонью в V.A.T.S., парализовав противника на 30 секунд. Не забывайте, что для этого необходимо быть безоружным.

## УРОВЕНЬ 20



### Исследователь

Доступные ранги: 1

Требования: нет

При взятии этой способности на карте появятся все локации игры. Так что идите и исследуйте!



### Смерть на взлете

Доступные ранги: 1

Требования: нет

Если ваш герой убивает противника в режиме V.A.T.S., все очки действия восстанавливаются после выхода из V.A.T.S.



### Ниндзя

Доступные ранги: 1

Требования: Скрытность 80%, Холодное оружие 80%

Эта способность дает силу сказочных воинов тени. Атакуя холодным оружием или без оружия, ваш герой получает на 15% большую вероятность нанести критический удар. Критический удар в режиме скрытности наносит на 25% больше урона, чем обычно.



### Солнечная батарейка

Доступные ранги: 1

Требования: Выносливость 7

Находясь под прямыми солнечными лучами, ваш персонаж получает дополнительные 2 очка к силе и медленно восстанавливает потерянное здоровье.

## ОЧКИ ОПЫТА И ПОЛУЧЕНИЕ НОВЫХ УРОВНЕЙ



Получив необходимое количество очков опыта (00), ваш герой автоматически переходит на следующий уровень, если не участвует в бою. При каждом переходе на новый уровень увеличивается здоровье персонажа, он получает очки навыков, которые вы можете распределить, кроме того, вы можете выбрать новую способность.

**Примечание:** при расчете навыков используется реальный уровень героя, без учета улучшений, полученных благодаря химикатам или специальным предметам.

29

VDSG PRE VTB-003-101

## НЕ УЧИТЕСЬ НА СВОИХ ОШИБКАХ

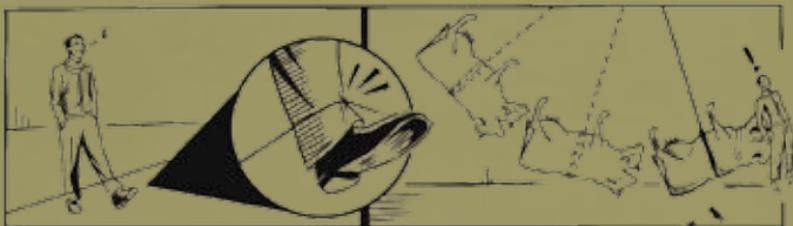


Рис. 5.1

### СКРЫТАЯ УГРОЗА

Уверяем, что вам встретится немало тайных ловушек, которые могут прервать ваш жизненный путь. Лучше избегать этих коварных устройств. То, что кажется безобидным предметом – общественный туалет, ящик с патронами или даже детская коляска – может на самом деле оказаться хитроумным и смертельно опасным устройством. Обнаружив такую ловушку, не забывайте о ней. Учтите, что часто ее можно использовать против того, кто ее поставил.

# БОЙ

Любой, кто отважился выйти на Столичную пустошь, должен научиться пользоваться как оружием, так и броней.

## ОРУЖИЕ

В игре существует несколько типов оружия, но в общем случае все они подпадают в одну из пяти базовых категорий: стрелковое, холодное, кастеты, гранаты и мины. Эффективность использования оружия определяется навыками персонажа, состоянием оружия и устойчивостью противников к урону.



Используя любое оружие, наведите его с помощью прицела и щелкните мышью, чтобы атаковать противника. При использовании автоматического оружия щелчки мыши позволят вам вести постоянный огонь с максимально возможной скоростью. Ваш персонаж автоматически перезарядит оружие, расстреляв все патроны – при условии, что боеприпасы еще остались. Чтобы перезарядить оружие в нужный момент, нажмите R.

Точность стрельбы и наносимый урон определяются уровнем навыков владения соответствующим оружием (например, «Тяжелое оружие» или «Энергооружие»). Состояние оружия также влияет на объем наносимого урона, равно как и на вероятность, что его заклинит при перезарядке. Починка оружия может увеличить наносимый им урон (подробнее – в разделе «Ремонт оружия и снаряжения») и понизить вероятность заклинивания. С помощью правой кнопки мыши вы можете целиться и стрелять точнее, но медленнее.

Если вы прячетесь (для чего нажмите левый Ctrl), ваш персонаж будет двигаться медленнее, зато у него появится возможность провести скрытную атаку любого объекта, который его не заметил (подробнее о режиме скрытности – на стр. 35).

## АТАКИ ХОЛОДНЫМ ОРУЖИЕМ И БЕЗ ОРУЖИЯ

Если враг достаточно близко, его можно атаковать холодным оружием или врукопашную.

**Левая кнопка мыши** – атака холодным оружием. Удерживайте клавишу, чтобы ударить с удвоенной силой.

**Правая кнопка мыши** – блок. Блоки в ближнем бою сильно повышают сопротивляемость урону.

## **БРОНЯ/ОДЕЖДА**

Каждый элемент надетой на вашего героя брони улучшает защиту, или сопротивляемость урону. Чем выше сопротивляемость урону, тем лучше защищен ваш персонаж. Степень защиты, предоставляемой каждым элементом брони, зависит от самой брони и ее состояния.

Сопротивляемость урону рассчитывается в процентах от нанесенного вашему герою урона, которые будут поглощены броней. Броня принимает на себя удар, и ее состояние ухудшается. Это снижает степень обеспечиваемой ею защиты. Сопротивляемость урону суммируется по всем надетым на героя защитным элементам. Одни детали могут предоставлять больше защиты, чем другие. Некоторые предметы одежды не дают существенной защиты, но улучшают определенные характеристики – например, привлекательность или навык ремонта.

## **РЕМОНТ ОРУЖИЯ И СНАРЯЖЕНИЯ**

От состояния предмета зависит, насколько хорошо он работает и сколько стоит. Оружие в плохом состоянии наносит меньше урона, и его чаще заедает. Изношенная броня защищает хуже.

Вы можете ремонтировать предметы в меню Rip-Boo, выделив предмет и выбрав «Ремонт» (R). Это можно сделать только в том случае, если у вас есть аналогичный предмет, который будет разобран на запчасти. При этом разбираемый предмет полностью уничтожается.

Степень восстановления предметов при ремонте зависит от навыка «Ремонт». Зачастую вы не сможете починить оружие или фрагмент снаряжения, если навык ремонта вашего персонажа невысок.

# **ПРОЧИЕ БОЕВЫЕ СИТУАЦИИ**

## **ВЗРЫВЧАТЫЕ ПРЕДМЕТЫ**

Некоторые предметы могут взрываться, когда им нанесен определенный урон. Огнетушители взрываются довольно слабо, а вот взрывы старых машин будут сопровождаться небольшим грибовидным облаком из-за остатков ядерного топлива в двигателях.

## **ПОТЕРЯ СОЗНАНИЯ**

Если ваш герой окажется вблизи сильного взрыва, он будет сбит с ног и потеряет сознание. Обзор переключится на вид от третьего лица. Через несколько секунд персонаж автоматически поднимется, и обзор переключится на вид от первого лица.

## **СДАЧА**

Ввязавшись в безнадежную схватку, вы можете попытаться сдаться противнику. Для этого уберите оружие (удерживая R) – и, если ваша сдача принята, противник прекратит бой. В противном случае вам придется продолжать драку или убежать.

## V.A.T.S.

Система автоматизированного наведения Vault-Tec, или V.A.T.S., позволяет вам приостановить игру, оценить тактическую ситуацию в бою и прицелься по определенным частям тела противников.



### Управление в режиме V.A.T.S.

V	Вход в режим V.A.T.S. <i>Удерживать для сканирования</i>
Щелчок левой кнопкой мыши	Выбрать цель
Щелчок левой кнопкой мыши на стрелках вправо/влево	переключиться на другую цель.
<b>Используйте мышь</b> , чтобы выделить конкретные части тела, а затем щелкните левой кнопкой.	
E	Принять цель V.A.T.S.
Щелчок правой кнопкой мыши	Выход из V.A.T.S., отмена атак в очереди

### ПРОЦЕНТЫ (%)

Вероятность попадания по данной части тела (например, 95%).

### СОСТОЯНИЕ ЧАСТИ ТЕЛА

Отображает относительное здоровье каждой части тела противника. Если индикатор исчезает, часть тела считается покалеченной.

### ОД (ОЧКИ ДЕЙСТВИЯ)

Этот индикатор уменьшается, когда вы организуете очередь атак. Мигающая часть показывает количество необходимых для атаки ОД. Если у вас осталось мало ОД, удерживайте клавишу мыши, чтобы узнать, сколько ОД понадобится для следующей атаки.

### ЗДОРОВЬЕ ВРАГА

Показывает, сколько осталось здоровья у оппонента. Мигающая часть показывает, сколько урона нанесет ваш удар, если вы попадете по врагу. Целясь в разные части тела, вы зачастую можете нанести разный урон.

Чтобы приостановить игру и осмотреться для выбора следующей цели, нажмите и удерживайте клавишу V.

Чтобы приблизить изображение противника, выделите его и отпустите клавишу V. Теперь можно целиться по отдельным частям тела врага.

При использовании стрелкового оружия процентные значения напротив частей тела указывают вероятность попадания в эту часть при каждом выстреле. Небольшие индикаторы возле частей тела показывают их состояние: если индикатор пустой, часть тела считается покалеченной, а раненый противник будет испытывать определенные последствия увечья: если покалечена нога, снижается скорость передвижения и выпадов; если рука – страдает точность, и т.д.

В ближнем бою, чтобы нанести удар, придется подойти к противнику вплотную. И холодное оружие, и кулаки, и гранаты наносят урон телу «в целом» – прицельться по отдельным частям тела нельзя.

Удары по отдельным частям тела истощают запас очков действия. В общем, чем меньше оружие, тем меньше ОД требуется для каждого выстрела. Не забывайте, что стрелять только по одной цели вовсе не обязательно – в любой момент можно переключиться и атаковать другого противника, пока у вас остались ОД.

Если запас ОД истощен, и вы хотите выключить режим V.A.T.S., нажмите клавишу E. Количество возможных атак ограничено суммой ОД.

Последствия увечья зависят от того, какая часть тела пострадала. Ваш персонаж страдает от увечий так же, как и ваши враги.

- **Голова** – снижается восприятие, эффект сотрясения мозга.
- **Руки** – ухудшается меткость. В момент, когда у противника рука выходит из строя, он роняет оружие.
- **Грудь** – увеличивается шанс упасть при получении урона.
- **Ноги** – снижается скорость бега. Противник теряет возможность атаковать в прыжке или с разбега.

У некоторых ваших противников есть антенны или боевые ограничители. Выход их из строя приводит врагов в состояние бешенства; они кидаются на все, что рядом.

VDSG PRE VTB-003-101

## ОЦЕНКА СИТУАЦИИ

### ПРАВИЛЬНО ПОДБИРАЙТЕ ИНСТРУМЕНТ

Если вы способны воспринимать этот жестокий, полный насилия мир хладнокровно, вы сможете отточить свои навыки.

Комбинируйте оружие и стратегию, не думая об ужасных намерениях врага. В одной ситуации вам пригодится лазерная винтовка, а в других хватит и железной трубы.

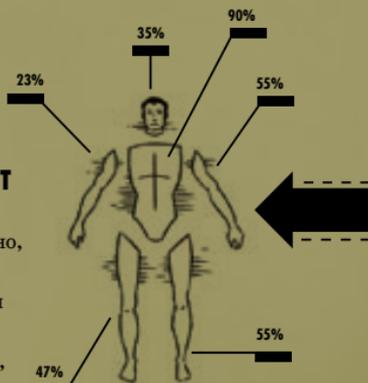


Рис. 6.1

## ЛЕЧЕНИЕ



Если вас ранили, есть несколько способов восстановить здоровье.

- Сходить к врачу и заплатить за лечение.
- Использовать стимулятор.
- Что-то съесть или попить воды.
- Поспать на кровати.

Каждый раз, когда вы принимаете химикаты или пьете алкоголь, повышается вероятность на них «подсесть». Если вы на время перестанете это делать, шансы снизятся. Вероятность выработки зависимости индивидуальна для каждого вещества, так что употребление одного не повышает шанса получить зависимость от другого.

Появление зависимости неблагоприятно сказывается на ваших параметрах S.P.E.C.I.A.L. Ухудшения на время проходят при очередном принятии наркотика. Однако наркомания сама по себе не лечится. Врач избавит вас от любой зависимости – за кругленькую сумму. Нельзя «подсесть» на стимуляторы, Рад-Х и антирадин.

Существует три способа вылечить покалеченную конечность: поспать на кровати, найти врача или заняться самолечением при помощи стимулятора. Стимуляторы используются для общего исцеления (которое включает также некоторую степень восстановления покалеченной части тела), либо же применяются для устранения увечья какой-то отдельной части тела (в этом случае общее здоровье также немного улучшится). Чтобы вылечить увечную конечность с помощью стимулятора, откройте экран «ИНФО» в вашем Pip-Boo, выделите мышью пострадавшую конечность, а затем вколите в нее стимулятор, нажав клавишу S.

## СКРЫТНОСТЬ



Персонаж в состоянии скрытности изображается пригнувшимся (нажмите левый Ctrl). [ВАС НЕ ВИДЯТ] означает, что вас никто не видит. [ВАС ОБНАРУЖИЛИ] значит, что вас кто-то заметил, но пока что это не враг. [ВНИМАНИЕ] значит, что кто-то вас ищет. [ОПАСНОСТЬ] – враг вас расскретил.

Способность скрываться зависит от многих факторов.

- **Навык «Скрытность»** – помогает только в том случае, если персонаж пригнулся. Чем лучше навык, тем легче оставаться незамеченным, украсть предмет или залезть кому-нибудь в карман.
- **Восприятие врага** – некоторые противники обладают менее чутким восприятием и поэтому вряд ли вас заметят.
- **Прямая видимость** – у врага гораздо меньше шансов вас обнаружить, если он вас не видит. Логично, да?
- **Уровень освещенности** – вашего героя труднее заметить в темных углах или ночью (если он находится на улице).
- **Движение** – вашего героя сложнее обнаружить, если он неподвижен, и легче всего, если он бежит.
- **Вес снаряжения** – тяжелое снаряжение гремит при движении.
- **Звук** – большинство видов холодного оружия почти бесшумны; большие пушки производят много шума.

При удачно проведенной скрытной атаке (если ваш герой остался незамеченным) автоматически засчитывается критический удар.



## ВЗЛОМ



Клавиши W, A, S, D – повернуть замок отверткой.

Мышь – повернуть шпильку.

F – выломать замок.

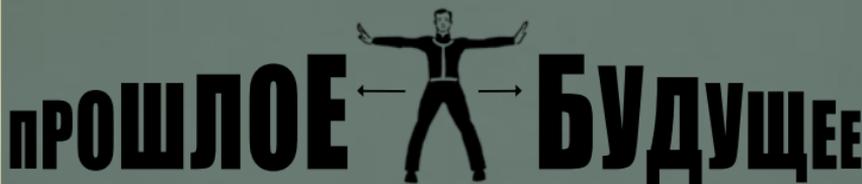
E – выход.

Чем ближе шпилька находится к правильной позиции, тем больше повернется замок при нажатии отверткой до того, как сломается шпилька. Замок повернется полностью и откроется только в том случае, если шпилька будет стоять в абсолютно правильной позиции.

Можно также попытаться выломать замок силой, но если вам это не удастся, он будет окончательно испорчен и открыть его получится только ключом.

VDSG PRE VTB-003-101

## ПАНИКА



### ТОЛЬКО ОДИН ИЗ СТА УЧАСТНИКОВ ЭКСПЕРИМЕНТОВ СМОГ СОХРАНИТЬ СПОКОЙСТВИЕ

Рис. 7.1

при искусственном нагнетании тревоги. Сама природа подземной жизни после ядерной катастрофы порождает тревогу. Полезно сосредоточиться на текущей проблеме, спросив себя, что можно сделать сейчас. Не увязайте в воспоминаниях прошлого или тревоге о будущем.

Если паника все же начнется, признайтесь себе, что паникуете. Держите рядом с собой что-нибудь успокаивающее – мягкое одеяло, детскую игрушку или даже любимый камешек. Что-то, чтобы отвлечься от мыслей.

## ХАКЕРСТВО



Некоторые компьютеры защищены паролем. Если у вашего персонажа достаточно высокий навык науки, можно попытаться взломать их.

При попытке взлома вы увидите на экране возможные пароли. Ваша задача – определить, какой пароль верный.

После каждой неудачной попытки вы увидите, сколько букв в выбранном вами слове стоит на тех же местах, что и в правильном пароле (например, 2/5 означает, что две из пяти букв слова стоят на тех же местах). Необходимо методом исключения определить верный пароль, пока не закончились попытки. Вы имеете как минимум четыре.

При неудаче терминал не даст вам доступ, пока вы не получите пароль. Вы можете прервать процесс взлома в любой момент нажатием клавиши E и начать его заново. После выхода и повторного входа в режим пароль сменится, а количество попыток восстановится.



Вы можете найти секретные наборы символов – тогда у вас появится возможность убрать с экрана фальшивые пароли, а также восстановить число попыток. В каждом таком наборе содержатся открывающая и закрывающая скобка в одной строке. Между скобками могут быть символы, а может не быть.

# ПРЕСТУПЛЕНИЕ И НАКАЗАНИЕ

Преступления делятся на две категории – тяжкие и мелкие.

При совершении мелких преступлений на вас обижаются только пострадавшие.

- **Кража** – если владелец поймал вас на краже своей собственности, он попытается ее отобрать. Если вы пытаетесь сбежать или оставить краденое у себя, он нападет (или побежит за помощью). Дав сдачи, вы совершите тяжкое преступление (нападение, см. ниже).
- **Взлом** – если владелец заметит вас за взломом его двери, ящика или компьютера, он немедленно на вас нападет.

При совершении тяжких преступлений на вас бросаются не только пострадавшие, но и их друзья.

- **Нападение** – неспровоцированное нападение на кого-то или оказание сопротивления пострадавшему от мелкого преступления.
- **Убийство** – если есть небезразличные к жертве свидетели, они нападут на вас.

Если завязывается драка, в которую вы не хотите вступать, вы можете попытаться сдать, убрав оружие. Успех сдачи зависит от того, насколько зол на вас нападающий. Если вы разозлили кого-то в городе и в результате подверглись нападению, попытайтесь уйти и вернуться через несколько дней, когда все успокоится. В некоторых городах это работает... но не везде.

VDSG PRE VTB-003-101

## БУДЬТЕ ОСТОРОЖНЫ



### **ТОТ МИР, О КОТОРОМ ВАМ РАССКАЗЫВАЛИ,**

изменился до неузнаваемости. Все, что осталось от мирных времен – гниющие руины и поваленные указатели. Исследуйте этот мир с осторожностью: торчащая арматура и сломанные лестницы полуразрушенных зданий могут быть опасны. Если получите травму, но сможете встать, отряхнуться и уйти, считайте, что получили хороший урок.

Рис. 8.1

## РАЗГОВОРЫ



Беседа с персонажами, просто выбирайте ответ, который кажется вам наиболее подходящим к ситуации... и будьте готовы к тому, что ваш собеседник может отреагировать соответственно.

Иногда вам будут попадаться задачи на внушение. Это ответы, перед которыми стоит слово «Красноречие» и процентный шанс успеха (например, [Красноречие 25%]). Чем выше навык красноречия, тем больше вероятность успеха.

Если внушение прошло успешно, вы получите указанный в ответе результат. Если внушение провалилось, в будущем внушить что-то этому персонажу будет еще труднее.

Время от времени в вариантах ваших реплик будут встречаться слова без процентных значений (например, [Сила] или [Женубийца]). Это означает, что реплика доступна благодаря высокому уровню одной из характеристик S.P.E.C.I.A.L., имеющемуся навыку или способности. Выбрав эту реплику, вы никогда не ошибетесь. В то же время для каждого внушения у вас только одна попытка, так что, если процент вероятного успеха низок, лучше выйти из диалога и попытаться выполнить внушение позже, улучшив навык красноречия.

VDSG PRE VTB-003-101



Рис. 9.1  
Вы подобны камню, брошенному в пруд

### НАЙДИТЕ СВОЕ МЕСТО В ОБЩЕСТВЕ ПУСТОШЕЙ

Вы чужак. Кто бы ни встретился вам на пути, отголоски пойдут по всему обществу. То, как вас будут воспринимать люди – и как вы будете их воспринимать – откроет или закроет для вас море возможностей. Ваша жизнь не раз будет зависеть от друзей. Постарайтесь помочь как можно большему количеству людей. Отказывайтесь только тем, кто представляет собой непосредственную и очевидную угрозу вашей безопасности. Помните: вы – это ваши поступки.



# КОНТЕЙНЕРЫ



К контейнерам относятся такие объекты, как трупы, столы, ящики, шкафчики и прочее. Чтобы заглянуть в контейнер, направьте на него прицел и нажмите клавишу E. Если прицел становится красным, контейнер кому-то принадлежит: если взять оттуда что-нибудь, вы совершите кражу, а если вас накроют – станете преступником.

Ваше снаряжение изображено слева, содержимое контейнера – справа. Вы можете переключаться между списками с помощью мыши. Чтобы отсортировать списки («Все», «Оружие», «Снаряжение», «Помощь», «Разное», «Боеприпасы»), используйте стрелки вправо/влево или щелкайте мышью на стрелках, расположенных рядом с названием контейнера.

Вы можете брать вещи из контейнера или перемещать их из своего вещмешка в контейнер. Для этого выберите предмет в списке и щелкните мышью. Для прокрутки списков используйте колесико мыши или стрелки вверх/вниз.

Чтобы забрать из контейнера все предметы, нажмите клавишу A.

Чтобы закрыть контейнер, нажмите X.

**Внимание! Не оставляйте свои вещи в чужих контейнерах! Потом их там может не оказаться!**



## БАРТЕР



Экран бартера позволяет вам покупать, продавать и обменивать предметы. Цены, которые вы получите при торговле, зависят от навыка бартера. Доступ в меню осуществляется так же, как на экране контейнеров (см. предыдущую страницу).

Торговля осуществляется просто: выберите предмет и щелкните на нем мышью, чтобы переместить его из вашего вещмешка в чужой, если вы хотите продать или обменять один из своих предметов, или же из чужого в свой, если вы хотите купить или выменять предмет.

При перемещении предметов бутылочные крышки (валюта этого мира) также автоматически поменяют владельца. Этот процесс символизируется большой стрелкой с надписью «крышки» в середине.

Если стрелка затемнена, это означает, что у вас не хватает крышек на покупку. Вы не можете принять сделку, если у вас не хватает крышек. Однако вы можете ее принять, если их не хватает у второй стороны – правда, в этом случае вы выбросите ценные вещи на ветер.

VDSG PRE VTB-003-101

## НЕАППЕТИТНАЯ ПРАВДА



Рис. 10.1

### ВСЕГДА СТАРАЙСЯ ПОНЯТЬ, ЧТО ТЫ ЕШЬ

Возможно, вам приходилось слышать, что на пустошах нет ни еды, ни питья. Это полная ерунда. Исследования показывают, что там будут здоровая пища и чистая вода. Однако, возможно, вам придется есть радиоактивную пищу, например сырое мясо двухголовых браминов. А в тяжелые времена, когда нет другого выбора, может быть, вы к стыду своему обнаружите себя поедающим плоть себе подобных.

# НАСТРОЙКИ И ПРЕДПОЧТЕНИЯ

Меню настроек можно открыть из главного меню при загрузке Fallout 3 или в любой момент игры, нажав клавишу ESC. В меню настроек можно скорректировать параметры игрового процесса, аудио, видео и управления.

## **ИГРА**

В этом меню можно менять сложность игры, включать и отключать определенные параметры. Уровень сложности определяет сложность боя. Чем труднее вы делаете игру, тем больше опыта получаете в бою.

## **ЭКРАН**

В этом меню находится ползунок настройки яркости. Если у вас не слишком яркий экран или вы играете в ярко освещенном помещении, рекомендуем увеличить яркость. Здесь же можно настроить цвета Pip-Boys, уровень прозрачности HUD и отображение субтитров.

## **АУДИО**

Здесь настраивается громкость различных звуков. Обратите внимание, что громкость радио настраивается отдельно в Pip-Boys.

## **КЛАВИШИ**

В этом меню вы можете настраивать чувствительность мыши по горизонтали и вертикали, инвертировать ось Y. Здесь же можно переназначить команды на клавиши.

## **ВАЖНОЕ ЗАМЕЧАНИЕ О ГРАФИКЕ И ДОСТИЖЕНИИ ОПТИМАЛЬНОГО ЕЕ КАЧЕСТВА**

В игре Fallout 3 используются современные видеоэффекты, направленные на создание более богатой виртуальной реальности и обеспечение зрелищности. Игра разработана и протестирована для видеокарт серий NVIDIA® GeForce™ 8, 9 и GTX 200, и оптимальное качество графики достигается именно на них. При наличии видеокарт GeForce 8600 или более мощных вы можете включить все спецэффекты NVIDIA при высоком разрешении экрана.

# ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА КОМПАНИИ «1С-СОФТКЛАБ»

## КОНТАКТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Вы всегда можете получить квалифицированный ответ на технические вопросы о компьютерных играх и мультимедийных программах, изданных компанией «1С-СофтКлуб», позвонив по телефону +7 (495) 981-23-72 с 9:30 до 20:00 по московскому времени.

Вы также можете отправить свой запрос по электронной почте [support@softclub.ru](mailto:support@softclub.ru).

В письме обязательно укажите:

- \* название приобретенного продукта,
- \* регистрационный номер (находится на наклейке под диском),
- \* подробное и максимально конкретное описание проблемы,
- \* конфигурацию вашего компьютера.

Перед обращением в службу технической поддержки обязательно уточните:

- марку и модель компьютера,
- марку и модель процессора,
- объем оперативной памяти,
- марку и модель видеокарты, объем видеопамати,
- марку и модель звуковой карты.

Fallout® 3 Game of the Year Edition © 2009 Bethesda Softworks LLC, компания ZeniMax Media. Bethesda Softworks, Bethesda Game Studios, ZeniMax и их логотипы являются зарегистрированными товарными знаками или товарными знаками ZeniMax Media Inc. в США и других странах. Fallout, Prepare for the Future и их логотипы являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Bethesda Softworks LLC в США и других странах. Используется технология Havok™. © Copyright 1999-2008 Havok.com Inc. (или ее лицензиары). Все права защищены. См. [www.havok.com](http://www.havok.com). Данное программное обеспечение использует технологию SpeedTree. © 2001-2004 Interactive Data Visualization, Inc. SpeedTree® является зарегистрированным товарным знаком Interactive Data Visualization, Inc. Все права защищены. Используется Bink Video. Copyright © 1997-2007 RAD Game Tools, Inc. Используется программное обеспечение Gamebryo © 1999-2006 Emergent Game Technologies. Все права защищены. Используется FaceGen компании Singular Inversions, Inc. Для анимации лиц используется программное обеспечение FaceFX. © 2002-2006, OC3 Entertainment, Inc. и ее лицензиары. Все права защищены. NVIDIA, логотип NVIDIA и The Way It's Meant To Be Played являются товарными знаками и/или зарегистрированными товарными знаками NVIDIA Corporation. Все права защищены. Alienware и логотип Alienware являются товарными знаками и зарегистрированными товарными знаками Alienware Corporation. Windows, кнопка «Пуск» Windows Vista и Xbox 360 являются товарными знаками группы компаний Майкрософт, Games for Windows и эмблема кнопки «Пуск» Windows Vista используются по лицензии корпорации Майкрософт. © 2010 000 «1С-СофтКлуб». Все права защищены.

# FALLOUT 3



Fallout® 3 Game of the Year Edition © 2009 Bethesda Softworks LLC, компания ZeniMax Media. Bethesda Softworks, Bethesda Game Studios, ZeniMax и их логотипы являются зарегистрированными товарными знаками или товарными знаками ZeniMax Media Inc. в США и других странах. Fallout, Prepare for the Future и их логотипы являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Bethesda Softworks LLC в США и других странах. Используется технология Havok™. © Copyright 1999-2008 Havok.com Inc. (или ее лицензиары). Все права защищены. См. [www.havok.com](http://www.havok.com). Данное программное обеспечение использует технологию SpeedTree. © 2001-2004 Interactive Data Visualization, Inc. SpeedTree® является зарегистрированным товарным знаком Interactive Data Visualization, Inc. Все права защищены. Используется Bink Video. Copyright © 1997-2007 RAD Game Tools, Inc. Используется программное обеспечение Gamebryo © 1999-2006 Emergent Game Technologies. Все права защищены. Используется FaceGen компании Singular Inversions, Inc. Для анимации лиц используется программное обеспечение FaceFX. © 2002-2006, OC3 Entertainment, Inc. и ее лицензиары. Все права защищены. NVIDIA, логотип NVIDIA и The Way It's Meant To Be Played являются товарными знаками и/или зарегистрированными товарными знаками NVIDIA Corporation. Все права защищены. Alienware и логотип Alienware являются товарными знаками и зарегистрированными товарными знаками Alienware Corporation. Windows, кнопка «Пуск» Windows Vista и Xbox 360 являются товарными знаками группы компаний Майкрософт, Games for Windows и эмблема кнопки «Пуск» Windows Vista используются по лицензии корпорации Майкрософт. © 2010 ООО «iC-СофтКлуб». Все права защищены.