



THE ПОСЛЕДНИЕ ДНИ МИРА FALL

Уважаемые покупатели и покупательницы,

Коллектив разработчиков игры поздравляет Вас с покупкой данного диска. Мы приложили все усилия для того, чтобы представить Вам зрелый, интересный по содержанию и увлекательный мультимедийный продукт. Мы надеемся, что игра Вам понравится, и будем рады, если Вы порекомендуете её Вашим друзьям и знакомым.

Если Вас заинтересуют другие мультимедийные продукты нашей компании или информация общего характера о компании, Вы сможете получить каталог нашей продукции или ознакомительный проспект фирмы, обратившись с запросом по следующим адресам:

Желаем Вам приятного времяпрепровождения за новой компьютерной игрой компании KOCH Media.

С уважением,
коллектив компании KOCH Media

ВСТУПЛЕНИЕ	5	Взаимодействие с невраждебными NPC или с животными	20	Интеллект	48	Критическое попадание	69
ПРЕДСТАВЛЯЕМ ПЕРВУЮ ПОСТ- АПОКАЛИПТИЧЕСКУЮ ТРЁХМЕРНУЮ РОЛЕВУЮ ИГРУ	5	Боевые действия	20	Харизма	49	Быстрая перезарядка	69
ПРЕДЫСТОРИЯ	6	Мины, взрывчатка и ловушки	21	НАВЫКИ	51	Тяжёлое оружие	70
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ	9	Действия, связанные с транспортными средствами	21	Развитие особых талантов	52	Точность попадания	70
Минимальные системные требования	9	Меню отображения группы	22	Ближний бой	52	Стабильность выстрелов	70
Рекомендуемые системные требования	9	Инвентарь	23	Лёгкое оружие	53	Быстрая перезарядка	70
ЗНАКОМСТВО С ИГРОЙ	10	Меню комбинирования	24	Тяжёлое оружие	54	Критическое попадание	70
ЗАПУСК ИГРЫ	10	Миникарта	25	Снайперское оружие	55	Плечи	71
Установка	10	Боевое меню	26	Метательное оружие	56	Снайперское оружие	71
Конфигурация	11	Авторежим (поведение)	27	Взрывчатка	58	Точность попадания	71
Запуск игры	12	Автопауза	28	Навык Выживания	59	Ночная видимость	71
ИНТРЕФЕЙС ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ		Кнопка камера: автопауза	29	Разделка животных	59	Выстрел в голову	71
В ИГРЕ «THE FALL»	13	Кнопка пауза	29	Варка / термообработка мяса	59	Маскировка	71
Управление игровым персонажем	13	Регулировка скорости боя	29	Поиск воды	60	Стабильность выстрела	72
Пользовательский интерфейс	13	Обозначение уязвимости врага	30	Бесшумное передвижение	60	Метательное оружие	72
Используемые клавиши	14	Досье	31	Карманная кража	61	Точность броска	72
Контекстное меню	16	Карта маршрута	32	Взлом замков	62	Стабильность броска	72
Действия общего характера	17	Дневник	33	Техника	63	Ниндзя	72
Смена положения тела персонажа	17	Торговое меню	34	Вождение	64	Двойной бросок	73
Взаимодействие с группой	18	Меню	36	Красноречие	65	Специализация по гранатам	73
Взаимодействие с предметами и с окружающим игровым пространством	19	РУКОВОДСТВО ИГРОКА	37	Медицина	66	Взрывчатка	73
		СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА	37	ТАЛАНТЫ	67	Разминирование	73
		Быстрое создание персонажа	37	Ближний бой	67	Ловушка со взрывчаткой	73
		Атрибуты	37	Успешная атака	67	Умение взрывать замки	74
		Список атрибутов	37	Уклонение	68	Эффективный взрыв	74
		Влияние базовых параметров на навыки	38	Выносливость	68	Создание взрывчатки	74
		Сила	39	Уловка	68	Выживание	74
		Подвижность	43	Комбинированные удары	68	Умение готовить	74
		Телосложение	47	Лёгкое оружие	68	Прикинуться мёртвым	75
				Точность попадания	68	Власть над животными	75
				Стабильность выстрелов	69	Лучшее место для отдыха	75
				Выстрел в голову	69	Воля к жизни	75
						Бесшумное передвижение	76
						Быстро подкрадываться	76

Красться на полуприсяди	76	Оскорблять	81
Маскировка	76	Поднимать морально-боевой дух	
Ночная маскировка	76	группы	81
Групповая маскировка	76	Медицина	82
Карманная кража	77	Лёгкие ранения	82
Внутренние карманы	77	Восстановление	82
Отвлечь	77	Оживление	82
Подкрасться	77	Альтернативная медицина	82
Обольстить	77	Психология	83
Оправдаться	77		
Открытие замков	78	ПЕРСОНАЖИ И БОЙ	83
Находить ловушку в замке	78	Персонажи, готовые к бою,	
Специализация на дверях	78	т.е. всегда агрессивные	83
Ящики и сундуки	78	Персонажи, готовые к переговорам	83
Специализация на сейфах	78	Применение оружия	84
Ловушка в замке	78		
Техника	78	ОЧКИ ЗА ОПЫТ И РАЗВИТИЕ	85
Починить оружие	78		
Защита элементов	79	СНАРЯЖЕНИЕ И ДРУГИЕ	
Усилить защиту	79	ПОЛЕЗНЫЕ ПРЕДМЕТЫ	86
Улучшить боеприпасы	79	Огнестрельное оружие	
Тюнинг	79	и боеприпасы	86
Вождение	80	Подрывное оружие	87
Бой с применением транспортных		Метательное оружие и оружие	
средств	80	для ближнего боя	87
Маневренность	80	Обмундирование	88
Экономичная езда	80	Вода и пища	88
Бронированные транспортные		Лекарственные средства	
средства	80	и наркотические вещества	89
Вертолёт	80	Побочные продукты животного	
Красноречие	80	происхождения	89
Убеждать	80	Прочее снаряжение	90
Торговаться	81	Бесполезные объекты	90
Беседовать	81		

ВСТУПЛЕНИЕ

Представляем первую пост-апокалиптическую трёхмерную ролеву ю игру.

В игре «The Fall — Последние дни мира» перед Вами разворачиваются мрачные футуристические картины жизни на планете после глобальной Катастрофы, низвергшей в прах человеческую цивилизацию. Повсюду бесчинствуют жестокие банды, выживает только сильнейший. И только Вы, собрав отряд численностью до 6 бойцов, сможете вернуть человечеству утраченную надежду.

Сразитесь за место под солнцем, вступите в жестокую схватку с безжалостными бандами и чудовищными мутантами. Погрузитесь в атмосферу Последних Вреён, станьте участником событий эпического масштаба. Вам откроется мир, населённый сотнями героев, которые живут своей повседневной жизнью, выполняют различную рутинную работу, любят или ненавидят, обманывают или поддерживают друг-друга. Благодаря нашей эффективной технологии «Living World Architecture» этот мир предстанет перед Вами удивительно живым и реалистичным.

Ещё одной важной особенностью «The Fall» является богатый выбор вариантов взаимодействия с персонажами и с окружающим игровым пространством. Ройте колодцы в поисках воды, ходите на охоту, разделывайте добытых животных — и Вам не придётся скучать. Для решения практически любой задачи существуют разные способы. Вы сами определяете, как достичь цели — убеждением, подкупом или же прибегнув к силе оружия.

А теперь — желаю приятно порезвиться на просторах Пустошей! И передайте от меня привет Президенту.

Карстен Штресе
Ведущий дизайнер «The Fall»

**Предыстория
События...**

Шёл 2062 год, когда человечеству пришлось начать изнурительную борьбу за выживание. Стремительное внедрение новейших технологий вошло в привычку, стало обыденным, повседневным делом. За первыми удачными клонами человека последовал контролируемый ядерный синтез и использование технологии квантовых перемещений в аэрокосмической отрасли. Открытие внеземных форм жизни, равно как и предстоящая колонизация Марса, было воспринято скорее с безразличием, чем с восторгом. Человеческая раса привыкла к роли бильярдного шара, влекомого собственной любознательностью. Никто и подумать не мог, что именно этот прорыв в новый мир станет предвестником падения старого.



21 января 2062 года: НАСА обнародовало свои, к тому времени давно уже ставшие секретом полишинеля, планы колонизации Марса, объявив о создании шести Терраформеров.

Предназначением этих циклопических машин было сделать красную планету пригодной к жизни, изменив состав её атмосферы. Углекислый газ, этот Дамоклов меч человечества, от которого люди веками тщетно пытались избавиться, теперь должен был вдохнуть жизнь в Марс. Создание Терраформеров имело целью молниеносно наполнить марсианскую атмосферу гигантскими объёмами двуокиси углерода, чтобы вызвать на планете глобальное потепление. По замыслу НАСА, на Марсе вскоре должна была сформироваться атмосфера, пригодная для жизни человека. Но всему этому уже не суждено было сбыться.

2 октября 2062 года: 11 дней оставалось до запуска грузового корабля Армстронг-1, которому предстояло доставить на Марс все шесть Терраформеров. Внезапно шокирующая новость облетела весь мир: последователи некоей крошечной, никому доселе не известной секты захватили Терраформеры. Используя новейшее оружие, они смогли нейтрализовать сложную систему безопасности НАСА, и весь мир оказался в их руках. Что именно побудило фанатиков пойти на такой шаг, осталось невыясненным, так как до переговоров дело просто не дошло. Тотчас же после захвата адепты секты активировали Терраформеры, и машины начали стремительно закачивать в атмосферу Земли чудовищные количества углекислого газа. Истинные причины тогдашних событий сегодня уже не имеют большого значения. А от последствий человечество не может оправиться до сих пор.



Катастрофа не заставила себя долго ждать. Прежде чем удалось уничтожить фанатиков и вернуть контроль над всеми шестью Терраформерами, в атмосферу поступило столько углекислого газа, что теперь Земле понадобятся века на восстановление после удара. Эксперты утверждали, что глобальная температура на Земле повысится в среднем на 4 градуса по Цельсию. В действительности же эта цифра составила 10,5 градуса.

Нетрудно догадаться, что за этим последовало. Ураганы неимоверной силы стирали с лица земли миллионные города, а растаявшие полярные льды затапливали континенты. Новые, неизвестные ранее болезни окутали Землю погребальным саваном. Те, кто выжил, повели ожесточенные войны за обладание скудными запасами питьевой воды. В мире воцарились кровавый хаос и анархия.

Сегодня, 21 год спустя, человечество живёт в эпоху сухих штормов. Мать-природа до сих пор жестоко мстит людям за их небрежность и яростно обрушивает на землю раскалённые смерчи невыносимой, небывалой мощи. Питьевая вода и еда — огромный дефицит. Единственное, чего на Земле теперь вдоволь — это песок. Люди обречены на прозябание среди бесплодных пустошей, вечно одержимые страхом. Смерть — обыденное, повсеместное явление. Большинство живущих считает, что нет смысла уповать на лучшее в ситуации, когда все надежды уже давным-давно погребены под горами песка. Но сообщения о формировании нового правительства и о назначении Президента где-то на юго-западе США кажутся крошечным проблеском света...



Что произошло с Вами...

Ещё ребенком Вы видели катастрофу 2062 года. Память о светлых временах очень слаба. Ваша семья была среди немногих выживших, кому удалось начать новую жизнь после катастрофы, но недавно даже эта хрупкая удача повернулась к вам спиной. Пока Вы были в Пустошах, одна из местных банд совершила налёт на Вашу деревню. Вы вернулись и не нашли ничего, кроме пепла, обломков и... смерти. Четыре долгих дня Вам пришлось хоронить мёртвых, среди которых была Ваша мать. Ваш отец и Ваша сестра Эни пропали без вести. Вы не знаете, что с ними произошло, и живы ли они до сих пор.

Оцепенение сменилось глубокой скорбью, скорбь — жадной мести. Вы не знаете, где искать тех отморожков, что убили Вашу семью; Вы не знаете, как драться с ними, если Вы их найдёте; но, вне всякого сомнения, Ваши друзья и семья должны быть отмщены. Это будет непросто, потому что Вы в одиночестве, а окрестности кишмя кишат бандами.

Совсем недавно вы узнали из слухов, что на Юго-западе сформировано новое правительство. Поговаривают, там даже объявился некто, именующий себя Президентом! Он якобы хочет собрать армию, чтобы восстановить правопорядок и стабильность в регионе. Да, судьба определённо на Вашей стороне. Как солдат нового правительства, Вы сможете бороться с местными бандами; возможно, Вам даже удастся найти убийц Вашей семьи.

Мысль о мести подталкивает Вас к действию, и вот однажды утром Вы оказываетесь у ворот резиденции нового правительства...

Системные требования

Минимальные системные требования

- Windows 98, ME, 2000, XP
- 256 Мб ОЗУ
- Процессор 1,2 ГГц
- 1,5 Гб свободного места на диске
- Видеокарта, совместимая с DirectX, объём памяти 32 Мб
- CD-ROM
- Мышь, клавиатура

Рекомендуемые системные требования

- Windows 98, ME, 2000, XP
- 512 Мб ОЗУ
- Процессор 1.8 ГГц
- 1,5 Гб свободного места на диске
- Видеокарта, совместимая с DirectX, объём памяти 64 Мб
- Звуковая карта, совместимая с DirectX
- CD-ROM
- Мышь, клавиатура

ЗНАКОМСТВО С ИГРОЙ

Запуск игры

Установка

Для установки игры «The Fall» вставьте диск 1 в дисковод для лазерных дисков Вашего компьютера и следуйте дальнейшим указаниям. Если в течение 1 минуты, после того как Вы вставили диск не появляется меню программы автозапуска, значит, функция «Автозапуск» неактивна, и Вам необходимо начать установку игры вручную. Найдите на диске программу «setup.exe» и дважды щёлкните по ней мышью.

После завершения установки у Вас имеется выбор: прочесть текстовый файл readme, который содержит ссылки на изменения и обновления, появившиеся уже после выхода данной брошюры с руководством, или же незамедлительно приступить к игре. Внимание: данный продукт технологически защищён от копирования. Если ни одна из программ, ранее установленных в Вашей системе, не использует Star-Force, то после завершения установки драйверов защиты от копирования система даст указание выполнить перезагрузку.

Когда Вы запускаете игру в первый раз, появляется диалоговое окно, где Вам необходимо ввести Ваш CD-Кей для регистрации, который можно найти в коробке с игрой. Для каждой из четырёх групп символов, из которых состоит CD-Кей, имеется соответствующее поле, в которое необходимо ввести данные символы. После того как Вы полностью введёте в диалоговое окно CD-Кей, указанный на оборотной стороне обложки Вашего руководства, щёлкните на кнопке ОК. В случае положительного результата проверки подлинности ключа игра запустится. При последующих запусках игры введение CD-Кей не требуется.

Если после проверки Вашего CD-Кей появляется сообщение об ошибке, пожалуйста, тщательно перепроверьте правильность введённого Вами ключа.

Конфигурация

Перед запуском игры Вы можете вызвать программу конфигурации игры «The Fall» с помощью меню «Пуск» операционной системы Windows (Пуск→Программы→Russobit-M→The Fall — Последние дни мира→Настройки игры).

С помощью данной программы Вы можете задать необходимое Вам графическое разрешение, качество текстур и теней, наличие или отсутствие мипмэппинга и т.д. — там содержатся подробные пояснения относительно всех опций и их возможностей.



Запуск игры

Запустите игру «The Fall», щёлкнув по ярлыку игры на рабочем столе или из меню «Пуск». После того как перед Вами откроется стартовое меню игры, выберите «Новая игра». Появится экран с изображением коммуникатора.



Активируйте коммуникатор (кнопка питания) и выберите один из портретов (кнопки со стрелками). Затем подтвердите свой выбор, нажав ОК (кнопка с галочкой).

Внимание: Выполнив эти действия, Вы тем самым выбрали внешность и пол Вашего главного героя! Всё остальное выполняется уже в ходе игры.

Теперь начинается сама игра, и выбранный Вами персонаж оказывается у ворот резиденции «Правительства Нового Порядка». Отправляйтесь в лагерь и переговорите с Президентом. Возможно, у него уже есть для Вас задание!

Интерфейс пользователя в игре «The Fall»

Управление игровым персонажем.

Вы можете передвигать игровой персонаж, кликнув на желаемую цель правой кнопкой мыши. Вы можете также для прямого управления маневром использовать клавиши W, A, D и S.

Пользовательский интерфейс.



1. Отображение членов группы (можно переключить на отображение инвентаря).
2. Миникарта (включает отображение миникарты).
3. Зона вывода комментариев об игре и о системе.

ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ КЛАВИШИ

В данной таблице приведены важнейшие клавиши, используемые в игре.

Выполняемые действия	Горячая клавиша А / мышь	Горячая клавиша В / мышь
Вращать камеру влево	NUM 4	Стрелка влево
Вращать камеру вправо	NUM 6	Стрелка вправо
Приблизить камеру	+	Стрелка вверх
Отдалить камеру	-	Стрелка вниз
Повернуть камеру вверх	/	
Повернуть камеру вниз	*	
Вращать камеру	ALT+движение мышью	Средняя кнопка мыши + движение мышью
Дать стандартную команду (указывается на стрелке мыши)	Щелчок правой кнопкой мыши	
Атаковать	B	
Привести в действие вторичное оружие	TAB	
Лечь	F	
Присесть	G	
Встать	H	
Отменить команду	J	
Дать последовательно несколько команд	SHIFT	
Выбор персонажа	Левая кнопка мыши	
Добавить для выбора или удалить	CTRL+левая кнопка мыши	1,2,3,4,5,6
Выбрать следующего персонажа	X	
Выбрать предыдущего персонажа	Y	
Выбрать всех персонажей	C	
Прямое управление персонажами и транспортными средствами: вперёд	W	
Прямое управление персонажами и транспортными средствами: влево	A	
Прямое управление персонажами и транспортными средствами: вправо	D	
Прямое управление персонажами и транспортными средствами: назад	S	
Посмотреть Паспорт	I	
Показать инвентарь персонажей	F1,F2,F3,F4,F5,F6	
Вызвать меню игры	ESC	
Дневник	F7	
Пауза	P	Клавиша «пробел»
Расширенная помощь	T	
Быстрое сохранение	F8	
Быстрая загрузка : загрузить быстросохраненную игру	F9	

Выполняемые действия	Горячая клавиша А / мышь	Горячая клавиша В / мышь
Открыть инвентарь группы	E	
Режим FreeLook	Средняя кнопка мыши	
Дозарядка боеприпасами	R	
Собирать предметы	N	
Открыть контекстное меню	Правая кнопка мыши (держат нажатой)	
Переключение режима прозрачности миникарты	M	

Контекстное меню






Контекстное меню предоставляет Вам доступ к широчайшим возможностям интерактивных взаимодействий игры «The Fall». Откройте контекстное меню, двигая стрелку мыши над целевым объектом или целевым персонажем и держа нажатой правую кнопку мыши. На экране тут же появятся все действия, которые возможны в данный момент. Как только вы выберете одно из действий наведением на него стрелки мыши и отпустите правую кнопку мыши, персонаж выполнит действие.






Контекстное меню предлагает к выполнению только те действия, которые свойственны выбираемому объекту или выбираемому лицу. В частности, многочисленные действия, связанные с наличием того или иного таланта, появляются на экране только в том случае, если выбранные персонажи обладают данным талантом.

Существуют следующие варианты действий:


Действия общего характера

-  Отдых. Ваша группа высматривает подходящее место для привала и располагается, если это возможно, на отдых.
-  Перелезть через стены / заборы / изгороди.
-  Отменить выполняемое действие.

Смена положения тела персонажа

-  Идти обычной походкой.
-  Идти крадучись.
-  Опуститься на колени.
-  Лечь.
-  Встать.

Взаимодействие с группой






-  Лечить себя или другого персонажа с использованием аптечки.
-  Лечить себя или другого персонажа с использованием целебных трав (талант «Медицина»).
-  Лечить себя или другого персонажа от отравления с помощью целебных трав (талант «Медицина»).
-  Лечить лёгкие ранения себе или другому персонажу (талант «Медицина»).
-  Оживить другого персонажа (талант «Медицина»).
-  С помощью психологии временно повысить базовые параметры группы (талант «Медицина»).
-  Поднять беспомощного/мёртвого.
-  Положить (опустить на землю) беспомощного (мёртвого).
-  Временно повысить жизненную энергию (ЖЭ) группы, используя сильную волю к выживанию (талант «Выживаемость»).
-  Хорошим убеждением поднять морально-боевой дух группы (талант «Красноречие»).
-  Обучение. Герой может передать другому персонажу свой наиболее развитый навык. Последний получает 5 %-ный бонус (талант «Красноречие»).

Взаимодействие с предметами и окружающим игровым пространством

-  Использовать объект (привести взрывпакет в боеготовность. Это также возможно произвести двойным щелчком мыши по взрывпакету).
-  Исследовать объект.
-  Поднять объект с земли и добавить в инвентарь.
-  Поднять всё с земли и положить в инвентарь.
-  Ремонтировать оружие (талант «Техника»).
-  Принять наркотики / зелье / лекарственные растения.
-  Жарить мясо (талант выживаемости).
-  Разделывать добытых животных.
-  Копать в поисках воды.
-  Надеть / приложить предмет.
-  Снять / отложить предмет.
-  Предмет из инвентаря положить на землю.
-  Усилить доспехи/элементы доспехов.








Разобрать объект и разложить его на отдельные детали возможно только через меню комбинирования.

Взаимодействие с невраждебными NPC или с животными






-  Разговаривать/вступить в диалог.
-  Торговаться с NPC (неигровыми персонажами).
-  Карманная кража.
-  Потрошение / выгон животных.
-  Развлечение. Даёт герою возможность развлечь NPC. За это он получает от них вознаграждение (талант «Красноречие»).

Влияние на животных распространяется автоматически, поэтому в контекстном меню нет соответствующей иконки.

Боевые действия






-  Атаковать.
-  Привлечь к себе внимание противника, используя оскорбления (талант «Красноречие»).
-  Метнуть ручную гранату.
-  Метнуть дымовую шашку.
-  Зарядить оружие.
-  Разрядить оружие.
-  В бою притвориться мертвым для противника (талант «Выживание»).

Мины, взрывчатые вещества и ловушки

-  Поставить мину на боевой взвод.
-  Поставить взрывчатку на боевой взвод.
-  Обезвредить / разрядить взрывчатку / мину.
-  Открыть замок.
-  Подорвать замок.

Обезвреживание ловушек в замках и мин теперь происходит автоматически при открытии ящика или двери.

Действия, связанные с транспортными средствами

-  Заставить персонажа выйти из транспортного средства.
-  Заставить всех персонажей выйти из транспортного средства.
-  Заставить всех персонажей сесть в транспортное средство.
-  Наладить транспортное средство.
-  Починка транспортного средства. Восстановление повреждённой машины.

Для заправки транспортного средства нужно затащить канистры с бензином на машину.

Меню отображения группы



На панели индикации группы изображены все ныне действующие члены группы.

Под портретом бойца подписано его имя, под именем расположен индикатор состояния его жизненной энергии.

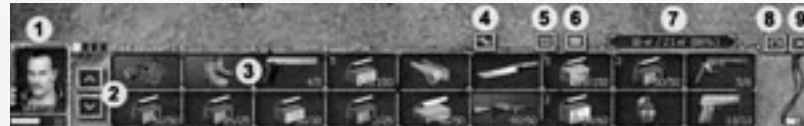
Справа от портрета изображено вверху — первичное оружие, внизу — вторичное оружие.

Панель, расположенная справа от портрета персонажа, сообщает сведения о состоянии персонажа:

- (1) Зелёный индикатор: персонаж выбран;
- (2) Жёлтый индикатор: мигает, если персонаж получил дополнительные очки умения, которые нужно распределить;
- (3) Красный индикатор: светится, если персонаж не выбрал ни первичное, ни вторичное оружие;
- (4) Голубой индикатор: светится, если персонажу необходим отдых.

Последовательность расположения членов группы можно изменять, перетаскивая мышью портрет персонажа на новое место. Персонаж, чей портрет расположен в самой левой ячейке, возглавляет группу.

Инвентарь



Открыть инвентарь для просмотра можно, щёлкнув правой кнопкой мыши по портрету того или иного персонажа. Открывается инвентарь соответствующего персонажа (1), чей портрет находится в самой левой ячейке панели. Расположенная рядом с ним ячейка со стрелками (2) позволяет прокручивать отдельных членов группы для просмотра.

Из инвентаря можно назначать персонажу используемое оружие или надевать на него предметы одежды и снимать их (щелчок левой кнопкой мыши по объекту). Соответствующие ячейки приобретают зелёный фон (3).

Поверх инвентаря находятся прочие элементы управления:

- (4) Кнопка открывает меню комбинирования;
- (5) Упорядочить предметы в инвентаре;
- (6) Показать инвентарь всех персонажей;
- (7) Индикатор веса;
- (8) Кнопка «Уменьшить / увеличить» показывает дополнительные базовые параметры и навыки (меню увеличивается в размере);
- (9) Закрыть меню.



Расширенный просмотр инвентаря включает в себя портреты персонажей (внизу слева), для возможности прямого переключения индикатора инвентаря (1), а также обзор базовых параметров (2), навыков (3), показатели опыта, уровня и защиты (4).

Меню комбинирования



Меню комбинирования позволяет собирать / создавать предметы или улучшать их свойства.

Когда меню комбинирования открыто, все объекты инвентаря, пригодные для комбинирования, приобретают коричневый фон. В меню можно втаскивать все объекты, которые необходимо подвергнуть комбинированию. Щелчок на значок «комбинировать» (1) комбинирует объекты в меню (т.е. подбирает объекты, сочетающиеся один с другим и соединяет воедино), щелчком на кнопку «отмена» (2) можно отменить процесс комбинирования.

Некоторые предметы можно также разбирать на отдельные детали. Для этого предмет необходимо перенести в меню комбинирования. Если предмет поддается разборке, то значок «гаечный ключ» превращается в «разорванный гаечный ключ».

Ремонт

Меню комбинирования позволяет также ремонтировать оружие. Для этого персонаж должен обладать талантом «ремонт оружия». Так же, как и при комбинировании, необходимо перетащить оружие, нуждающееся в ремонте, в ячейку и нажать на значок «гаечный ключ».

Миникарта



Миникарта изображает вид сверху той территории, где в данный момент происходит действие.

Щёлкнув правой кнопкой мыши по месту на карте, можно направить выбранных персонажей к желаемой цели. В заглавной строке компас (1) указывает направление движения выбранных персонажей.

Прочие функции:

- (2) Кнопка «закрыть» закрывает миникарту. Вновь открыть её можно, щёлкнув на значок «К».
- (3) Кнопка изменения размера находится внизу справа. Она позволяет изменять размер миникарты.
- (4) Кнопка вкл. / выкл. прозрачности внизу слева. С ее помощью можно делать изображение миникарты прозрачным или непрозрачным.
- (5) Маркеры, указывающие расположение важных целей. В процессе игры включаются сами. Если поводить над ними мышью, можно получить дополнительную информацию.

Боевое меню



Используя боевое меню, можно детально настраивать процесс боя. Слева расположены портреты шести персонажей **(1)**. Здесь можно выбрать того или иного персонажа, настройку которого необходимо выполнить.

Правее находится меню **(2)**, которое позволяет провести точную настройку поведения отдельных игровых персонажей в бою.

Ещё правее расположено меню «автопаузы» **(3)**. С его помощью можно скомпоновать систему, учитывающую индивидуальные особенности, так сказать, базирующуюся на коллективных свойствах группы, при которой все желаемые действия протекают в режиме реального времени, в то время как прочие действия, которые Вы хотите полностью контролировать, автоматически приостанавливаются.

С помощью кнопки «камера» **(6)** можно перенестись в то место, где был начат бой.

В текстовой ячейке **(7)** указывается причина, по которой была включена автопауза.

Кнопка «пауза» **(8)** приостанавливает и/или возобновляет игру.

Правее расположено меню скорости боя **(4)**. В этом меню Игрок может снизить скорость игры в бою, чтобы полностью сохранять контроль над процессом боя, в том числе и в бою, идущем в режиме реального времени.

Крайняя правая кнопка **(5)** закрывает боевое меню и заканчивает паузу в игре.

Авторежим (поведение)

Чтобы обеспечить абсолютный контроль над игровыми персонажами, Вам предлагается воспользоваться так называемым меню авторежима. С его помощью можно моделировать поведение персонажей в бою, что будет выполняться автоматически.

Персонажам можно задавать следующие команды:

- Захват после контакта с врагом - атакуй сразу после контакта с врагом
- Захват обороны - атакуй как только атаковали тебя
- Захват ближайшего врага - в первую очередь атакуй противника, стоящего ближе всех
- Захват слабого врага - в первую очередь атакуй слабейшего противника
- Атака на сильного врага - в первую очередь атакуй сильнейшего противника
- Вести бой на присяди - веди бой по возможности из положения сидя на корточках
- Вести бой лежа - веди бой по возможности из положения лежа
- Использовать второе оружие - участвуй в битве, применяя вторичное оружие
- Самолечение 50% здоровья - автоматически лечить самого себя, как только индикатор жизненной энергии опустится ниже 50%
- Самолечение 25% здоровья - автоматически лечить самого себя, как только индикатор жизненной энергии опустится ниже 25%
- Лечение 50% здоровья - автоматически лечить членов группы, как только индикатор их жизненной энергии опустится ниже 50%
- Лечение 25% здоровья - автоматически лечить членов группы, как только индикатор их жизненной энергии опустится ниже 25%
- Автоматическая перезарядка - автоматически перезаряжать оружие
- Смена оружия - автоматически смени оружие, если боеприпасы полностью израсходованы
- Пассивное поведение - веди себя полностью пассивно и предоставь Игроку контроль за происходящим

Если функция «Авторежим» не используется, персонажи действуют самостоятельно, в соответствии со своими AI. Если AI выключен, персонажам необходимо отдавать отдельные команды для ведения боя.

Меню «Авторежим» можно вызвать только в том случае, если выбран один или несколько персонажей. Заданные установки действительны для всех выбранных персонажей.

Автопауза

Бой протекает в режиме реального времени, причем ход боя можно в любой момент приостановить вручную (клавиша «Space») или с помощью автопаузы. Автоматическое прерывание боя можно запрограммировать, используя специальное меню. Можно выбрать условия, при которых бой будет автоматически прерван:

• Враг замечен	- после визуального контакта с врагом
• Враг атаковал	- после того, как Вас атаковали
• Попадание во врага	- после попадания в одного врага
• Враг мёртв	- после того, как один враг был убит
• Персонаж утомлён	- после того, как атаковал один из персонажей
• Попадание в персонажа	- после попадания в одного из персонажей
• Осталось 25% здоровья	- у одного персонажа осталось менее 25% жизненной энергии
• Персонаж беспомощен	- один персонаж обессилел
• Персонаж мёртв	- один из персонажей мёртв
• Персонаж бездействует	- одному персонажу не была подана команда (он находится в состоянии ожидания)
• Обойма пуста	- у персонажа не осталось боеприпасов в используемой обойме
• Осталась одна обойма	- у персонажа есть ещё только одна обойма для используемого оружия
• Нет боеприпасов	- у персонажа нет боеприпасов для используемого оружия
• Нет второго оружия	- у персонажа нет вторичного оружия
• Произошёл взрыв	- после того как произошёл взрыв

Разумеется, для автопаузы можно выбрать любое количество условий, поэтому бой можно детально контролировать.

Во время паузы можно подавать персонажам все те же команды, что и в ходе боя. В инвентаре можно менять и перемещать оружие и прочие принадлежности персонажа (в том числе возможна перезарядка оружия). Во время паузы можно подать команду о передаче предмета одним персонажем другому, однако сама передача возможна только в процессе боя, да и то если персонажи находятся рядом. Если это не так, то после отмены паузы передающий персонаж направляется в позицию, позволяющую выполнить передачу предмета.

Кнопка камера: автопауза

Если возникает условие для прерывания боя, то причина паузы указывается в специальной текстовой ячейке. Нажатием кнопки со значком «камера» камера переносится к тому месту, в котором некое событие вызвало активацию паузы. Повторное нажатие кнопки возвращает камеру на прежнее место (стрелка после символа «влево»).

Ручная пауза

Щелчком по кнопке со значком «пауза» идущий бой приостанавливается, и персонажам можно подавать команды. Повторный щелчок по кнопке, на которой во время паузы изображён значок «пуск», продолжает игру. Если игра прерывается автопаузой, то значок на кнопке также автоматически меняется с «пауза» на «пуск». В качестве альтернативы можно использовать клавишу «Space».

Регулировка скорости боя

Отдельный регулятор скорости позволяет регулировать скорость всех участников боя — как персонажей Игрока, так и врагов.

Обозначение уязвимости врага

Во время паузы дополнительная маркировка врага указывает, насколько тот уязвим для того или иного выделенного персонажа и его оружия, используемого им в данный момент. Красная маркировка означает «не попасть», оранжевая — «тяжело попасть», жёлтая — «можно попасть», зелёная — «легко попасть». Если выделено несколько персонажей, то цвета маркировки ориентируются по персонажу, стоящему ближе всех к тому или иному врагу. Если не выделен ни один персонаж, маркировки полностью исчезают.

Досье



Досье выдается вскоре после начала игры. В нём содержатся данные о дате рождения, гражданстве, месте жительства, жизненном опыте, особых приметах, а также о некоторых особенностях, о которых желает знать «Правительство Нового Порядка» (1).

Но самая важная часть досье — это сведения о базовых параметрах, навыках и талантах. Они содержатся в нескольких информационных таблицах, которые можно переключать кнопками меню, расположенными внизу справа (2). Кроме того, в досье указаны такие важные сведения о персонаже, как уровень жизненной энергии, степень эффективности брони, количество очков за опытность и уровень опытности, а также количество очков, которые необходимо набрать для достижения следующего уровня (3). Закрывать досье можно кнопкой «выход».

Карта маршрута



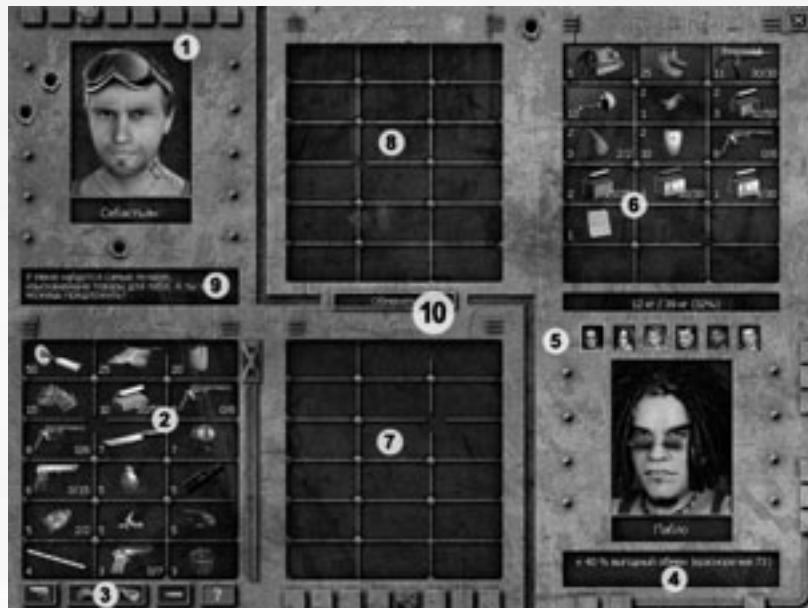
С помощью маршрутной карты осуществляется навигация группы между отдельными регионами игрового пространства игры. Места, доступные для посещения **(2)**, отмечены соответствующими символами. Место, в котором Вы находитесь в данный момент, отмечается красным цветом **(1)**.

Дневник



В дневнике указываются все текущие **(1)**, выполненные **(2)** и пропущенные **(3)** квесты. Кроме того, здесь находятся записи всех диалогов, проведённых во время игры. Кнопками, расположенными у верхнего края экрана, можно перелистывать отдельные рубрики дневника. Здесь можно прервать выполнение задания, если ход игры не требует их срочного выполнения. После этого они появляются под рубрикой «пропущенные квесты», откуда их можно запустить вновь.

Торговое меню



Через торговое меню осуществляется большая часть торговых сделок. Деньги при этом не используются. В игре «The Fall» действует только меновая торговля.

Слева вверху изображён торговец (1), прямо под ним — ассортимент его товаров (2). Значки у левого нижнего края экрана (3) позволяют переключаться на различные категории объектов (оружие, броня, пища, боеприпасы, прочее).

Внизу справа расположен портрет действующего персонажа (снизу, под портретом, отмечены возможные бонусы на торговые операции) (4). Панель, расположенная прямо над портретом, позволяет переключаться на всех остальных персонажей, входящих в состав группы (5).

Справа вверху расположен инвентарь выделенного персонажа.

Обмен осуществляется перетаскиванием желаемых объектов из ассортимента торговца в ячейку (7), расположенную внизу в центре. Этим Вы показываете торговцу, какие предметы Вам необходимы. Ваши товары, предлагаемые Вами к обмену, необходимо перетащить в ячейку (8), расположенную вверху в центре.

Комментарии торговца (9) под его портретом поясняют, приемлема ли для торговца сделка, предлагаемая вами, или нет.

Торг совершается щелчком по кнопке «обменять» (10). Если Торговец не примет Ваше предложение, появляется соответствующий комментарий.

Меню



Меню позволяет выполнять важнейшие операции:

Загрузить игру: вновь загрузить игру с того места, на котором она была сохранена;

Сохранить игру: сохранить игру на данном месте;

Настройки позволяют менять настройки игры. Пояснения находятся в самом меню «Настройка»;

Главное меню: завершить нынешнюю игру и вернуться к стартовому меню;

Выйти из программы: завершить нынешнюю игру и вернуться к рабочему столу Windows.

РУКОВОДСТВО ИГРОКА

Создание персонажа

Создание персонажа как таковое происходит в диалоге с Люкасом. Он спрашивает Игрока насчёт заявления о выдаче Паспорта. Теперь у Игрока есть возможность предоставить заполнение Паспорта Люкасу (ускоренное создание) или же внести все данные самостоятельно (обычное создание персонажа).

Быстрое создание персонажа

Люкас спрашивает Игрока о его выдающихся способностях и самостоятельно заполняет все последующие графы Паспорта, в том числе и даёт имя Игроку.

Атрибуты

Игрок должен в начале игры создать своего персонажа или загрузить уже подготовленного персонажа. Для создания персонажа определенного типа в распоряжении Игрока имеются 6 атрибутов и 14 навыков.

Список атрибутов

- Сила
- Подвижность
- Ловкость
- Телосложение
- Интеллект
- Харизма

Максимальным показателем / количеством очков / базового параметра является 20, минимальным показателем — 1. Чем выше количество очков, тем эффективнее действует данный базовый параметр персонажа.

При создании персонажа базовое количество очков на все базовые параметры равно 10. В начале игры Игрок может распределить десять очков по базовым параметрам, причём одному параметру можно присваивать не более пяти очков.

Если персонаж поднимает уровень, ему разрешается присвоить одно очко одному из параметров, на выбор.

Влияние базовых параметров на навыки

Сила	Ближний бой
Сила	Тяжёлое оружие
Подвижность	Бесшумное передвижение
Ловкость	Лёгкое оружие
Ловкость	Снайперское оружие
Ловкость	Метательное оружие
Ловкость	Карманная кража
Ловкость	Открывание замков
-	Выживание
-	Взрывчатка
-	Техника
-	Водительское мастерство
Харизма	Красноречие
-	Медицина

Сила

Влияет на: грузоподъёмность, меткость при использовании тяжёлого оружия, бонус на нанесение повреждений в ближнем бою.

Грузоподъёмность

грузоподъёмность 3 кг без ограничений / на одно очко силы

- 1 = грузоподъёмность 3 кг
- 2 = грузоподъёмность 6 кг
- 3 = грузоподъёмность 9 кг
- 4 = грузоподъёмность 12 кг
- 5 = грузоподъёмность 15 кг
- 6 = грузоподъёмность 18 кг
- 7 = грузоподъёмность 21 кг
- 8 = грузоподъёмность 24 кг
- 9 = грузоподъёмность 27 кг
- 10 = грузоподъёмность 30 кг
- 11 = грузоподъёмность 33 кг
- 12 = грузоподъёмность 36 кг
- 13 = грузоподъёмность 39 кг
- 14 = грузоподъёмность 42 кг
- 15 = грузоподъёмность 45 кг
- 16 = грузоподъёмность 48 кг
- 17 = грузоподъёмность 51 кг
- 18 = грузоподъёмность 54 кг
- 19 = грузоподъёмность 57 кг
- 20 = грузоподъёмность 60 кг

Если вес поклажи превышает указанную максимальную грузоподъёмность без ограничений, это влечет за собой последствия:

Вес поклажи от 0 до 100%	= нет ограничений
Вес поклажи от 101% до 110%	= скорость снижается на 5%, карабкаться через стены невозможно
Вес поклажи от 111% до 120%	= скорость снижается на 15%, бежать пригнувшись и ползти невозможно
Вес поклажи от 121% до 130%	= скорость снижается на 30 %
Вес поклажи от 131% и выше	= скорость снижается на 45%

Если Игрок с поклажей, вес которой превышает допустимый, пытается карабкаться через стены, бежать пригнувшись или ползти на животе, появляется предупреждение о том, что это невозможно.

Меткость при использовании тяжёлого оружия

С каждым очком силы увеличивается меткость при стрельбе из тяжёлого оружия:

От 1 до 3	= - 60% меткости из тяжёлого оружия
От 4 до 6	= - 40% меткости из тяжёлого оружия
От 7 до 8	= - 20% меткости из тяжёлого оружия
От 9 до 12	= 0% меткости из тяжёлого оружия
От 13 до 15	= + 10% меткости из тяжёлого оружия
От 16 до 18	= + 15% меткости из тяжёлого оружия
19	= + 20% меткости из тяжёлого оружия
20	= + 25% меткости из тяжёлого оружия

С каждым очком силы увеличивается скорость стрельбы из тяжёлого оружия:

От 1 до 3	= - 30% скорость стрельбы из тяжёлого оружия
От 4 до 6	= - 20% скорость стрельбы из тяжёлого оружия
От 7 до 8	= - 10% скорость стрельбы из тяжёлого оружия
От 9 до 12	= 0% скорость стрельбы из тяжёлого оружия
От 13 до 15	= + 10% скорость стрельбы из тяжёлого оружия
От 16 до 18	= + 15% скорость стрельбы из тяжёлого оружия
19	= + 20% скорость стрельбы из тяжёлого оружия
20	= + 25% скорость стрельбы из тяжёлого оружия

Бонус на ближний бой

С каждым очком силы увеличивается урон, наносимый в ближнем бою (любым оружием для ближнего боя):

От 1 до 3	= - 60% урон в ближнем бою
От 4 до 6	= - 40% урон в ближнем бою
От 7 до 8	= - 20% урон в ближнем бою
От 9 до 12	= 0% урон в ближнем бою
От 13 до 15	= + 10% урон в ближнем бою
От 16 до 18	= + 15% урон в ближнем бою
19	= + 20% урон в ближнем бою
20	= + 25% урон в ближнем бою

Подвижность

Влияет на: скорость передвижения, доспехи, бесшумное передвижение

Скорость передвижения

Чем выше показатель «ловкость», тем выше скорость всех выполняемых действий, кроме стрельбы: (ходить, бегать, мчаться, перелезть через стену, ложиться, присесть на колени, бежать пригнувшись, ползти, садиться в транспортные средства):

От 1 до 3	=	- 30% скорость движения
От 4 до 6	=	- 20% скорость движения
От 7 до 8	=	- 10% скорость движения
От 9 до 12	=	0% влияния на скорость движения
От 13 до 15	=	+ 10% скорость движения
От 16 до 18	=	+ 20% скорость движения
19	=	+ 30% скорость движения
20	=	+ 40% скорость движения

Доспехи

Чем выше показатель ловкости, тем эффективнее защищает Игрока его броня:

От 1 до 3	=	- 6 штраф на Уклонение (защитные свойства доспехов снижены)
От 4 до 6	=	- 4 штраф на Уклонение (защитные свойства доспехов снижены)
От 7 до 8	=	- 2 штраф на Уклонение (защитные свойства доспехов снижены)
От 9 до 12	=	Никакого влияния на Уклонение и на доспехи
От 13 до 15	=	+ 2 бонус на Уклонение (защитные свойства доспехов увеличены)
От 16 до 18	=	+ 4 бонус на Уклонение (защитные свойства доспехов увеличены)
19	=	+ 6 бонус на Уклонение (защитные свойства доспехов увеличены)
20	=	+ 8 бонус на Уклонение (защитные свойства доспехов увеличены)

Скрытное движение

Высокий показатель подвижности дает бонус на бесшумное передвижение:

От 1 до 3	=	- 30% на бесшумное передвижение
От 4 до 6	=	- 20% на бесшумное передвижение
От 7 до 8	=	- 10% на бесшумное передвижение
От 9 до 12	=	0% на бесшумное передвижение
От 13 до 15	=	+ 5% на бесшумное передвижение
От 16 до 18	=	+ 10% на бесшумное передвижение
19	=	+ 15% на бесшумное передвижение
20	=	+ 20% на бесшумное передвижение

Ловкость

Влияет на: меткость при использовании любых видов оружия, кроме тяжёлого, скорость стрельбы из любых видов оружия, кроме тяжёлого.

Меткость при использовании любого оружия

Чем выше показатель ловкости, тем выше меткость стрельбы из любого вида оружия, кроме тяжелого оружия.

От 1 до 3	=	- 30% меткости стрельбы из любого оружия, кроме тяжёлого
От 4 до 6	=	- 20% меткости стрельбы из любого оружия, кроме тяжёлого
От 7 до 8	=	- 10% меткости стрельбы из любого оружия, кроме тяжёлого
От 9 до 12	=	0% меткости стрельбы из любого оружия, кроме тяжёлого
От 13 до 15	=	+ 10% меткости стрельбы из любого оружия, кроме тяжёлого
От 16 до 18	=	+ 15% меткости стрельбы из любого оружия, кроме тяжёлого
19	=	+ 20% меткости стрельбы из любого оружия, кроме тяжёлого
20	=	+ 25% меткости стрельбы из любого оружия, кроме тяжёлого

Чем выше показатель ловкости, тем выше скорость стрельбы из любого вида оружия, кроме тяжёлого оружия:

От 1 до 3	=	- 30% скорость стрельбы из любого оружия, кроме тяжёлого
От 4 до 6	=	- 20% скорость стрельбы из любого оружия, кроме тяжёлого
От 7 до 8	=	- 10% скорость стрельбы из любого оружия, кроме тяжёлого
От 9 до 12	=	0% скорость стрельбы из любого оружия, кроме тяжёлого
От 13 до 15	=	+ 10% скорость стрельбы из любого оружия, кроме тяжёлого
От 16 до 18	=	+ 15% скорость стрельбы из любого оружия, кроме тяжёлого
19	=	+ 20% скорость стрельбы из любого оружия, кроме тяжёлого
20	=	+ 25% скорость стрельбы из любого оружия, кроме тяжёлого

Высокий показатель ловкости дает бонус на карманную кражу:

От 1 до 3	=	- 30% на карманную кражу
От 4 до 6	=	- 20% на карманную кражу
От 7 до 8	=	- 10% на карманную кражу
От 9 до 12	=	0% на карманную кражу
От 13 до 15	=	+ 10% на карманную кражу
От 16 до 18	=	+ 15% на карманную кражу
19	=	+ 20% на карманную кражу
20	=	+ 25% на карманную кражу

Высокий показатель ловкости даёт бонус на открывание замков:

От 1 до 3	=	- 30% на открывание замков
От 4 до 6	=	- 20% на открывание замков
От 7 до 8	=	- 10% на открывание замков
От 9 до 12	=	0% на открывание замков
От 13 до 15	=	+10% на открывание замков
От 16 до 18	=	+ 15% на открывание замков
19	=	+ 20% на открывание замков
20	=	+ 25% на открывание замков

Телосложение

Влияет на количество жизненной энергии.

Чем выше показатель телосложения, тем больше жизненной энергии. При запуске игры:

От 1 до 3	=	5 в начале игры
От 4 до 6	=	10 в начале игры
От 7 до 8	=	15 в начале игры
От 9 до 12	=	20 в начале игры
От 13 до 15	=	25 в начале игры
От 16 до 18	=	30 в начале игры
19	=	35 в начале игры
20	=	40 в начале игры

При поднятии уровня жизненная энергия каждого персонажа увеличивается на число очков от 4 до 8. Показатель телосложения влияет на показатель жизненной энергии таким образом:

От 1 до 3	=	- 6 при подъёме на следующий уровень
От 4 до 6	=	- 4 при подъёме на следующий уровень
От 7 до 8	=	- 2 при подъёме на следующий уровень
От 9 до 12	=	0 при подъёме на следующий уровень
От 13 до 15	=	+ 2 при подъёме на следующий уровень
От 16 до 18	=	+ 4 при подъёме на следующий уровень
19	=	+ 6 при подъёме на следующий уровень
20	=	+ 8 при подъёме на следующий уровень

Интеллект

Влияет на: число распределяемых очков на навыки при создании персонажа и при поднятии уровня.

Высокий показатель интеллекта означает наличие большего числа очков, распределяемых на навыки, при создании персонажа и при поднятии уровня.
При поднятии уровня персонаж получает 10 очков на навыки плюс бонус за интеллект от - 6 до + 8:

От 1 до 3	=	- 6 очков на навыки при подъеме на поднятии уровня
От 4 до 6	=	- 4 очка на навыки при поднятии уровня
От 7 до 8	=	- 2 очка на навыки при поднятии уровня
От 9 до 12	=	0 очков на навыки при поднятии уровня
От 13 до 15	=	+ 1 очка на навыки при поднятии уровня
От 16 до 18	=	+ 2 очка на навыки при поднятии уровня
19	=	+ 3 очков на навыки при поднятии уровня
20	=	+ 4 очков на навыки при поднятии уровня

Харизма

Влияет на: бонус на красноречие, реакцию NPC на Игрока после совершённых им «дурных поступков».

Высокий показатель харизмы дает бонус на красноречие:

От 1 до 3	=	- 30% на красноречие
От 4 до 6	=	- 20% на красноречие
От 7 до 8	=	- 10% на красноречие
От 9 до 12	=	0 % на красноречие
От 13 до 15	=	+ 10% на красноречие
От 16 до 18	=	+ 15% на красноречие
19	=	+ 20% на красноречие
20	=	+ 25% на красноречие

Высокий показатель харизмы сокращает время, в течение которого NPC отрицательно реагируют на Игрока, если застукали его за совершением «дурного поступка» (кражи, убийства и т.д.):

От 1 до 3	=	+ 30% продолжительность отрицательных реакций NPC
От 4 до 6	=	+ 20% продолжительность отрицательных реакций NPC
От 7 до 8	=	+ 10% продолжительность отрицательных реакций NPC
От 9 до 12	=	0% влияния на отрицательные реакции NPC
От 13 до 15	=	- 10% продолжительности отрицательных реакций NPC
От 16 до 18	=	- 20% продолжительности отрицательных реакций NPC
19	=	- 30% продолжительности отрицательных реакций NPC
20	=	- 40% продолжительности отрицательных реакций NPC

Навыки

Существуют следующие навыки:

Ближний бой
Лёгкое оружие
Тяжёлое оружие
Снайперское оружие
Метательное оружие
Взрывчатка
Выживание
Скрытность
Карманная кража
Взлом замков
Техника
Вождение
Красноречие
Медицина

Чем выше показатель, тем эффективнее работает навык персонажа. При создании персонажа базовый показатель на все навыки 50 (± бонусы, штрафы в зависимости от жизненного опыта). Игрок может в начале игры распределить по навыкам 50 очков плюс бонус за интеллект или минус за интеллект. Затем он может вычестить в общей сложности 50 очков со всех навыков и распределить вычтенные очки по другим навыкам. Совершенно неважно, с какого показателя сняты распределяемые очки, одному навыку можно присваивать максимум 25 очков.

Если персонаж поднимает уровень, он может распределить по навыкам 10 очков + бонус за интеллект, выбор свободный. Перераспределять очки, как при создании персонажа, уже невозможно.

Развитие особых талантов

Достигнув порога 75, 85 и 99 очков, можно выбирать себе соответственно по таланту. Предлагаются по три таланта из списка в пять.
См. главу «Таланты».

Ближний бой

Влияет на: точность попадания в бою без оружия, урон в бою без оружия.

При высоком показателе на ближний бой возрастает точность попадания (для любого оружия ближнего боя):

От 1 до 10	=	- 60%	точность попадания
От 11 до 29	=	- 40%	точность попадания
От 30 до 44	=	- 20%	точность попадания
От 45 до 54	=	0%	точность попадания
От 55 до 69	=	+ 20%	точность попадания
От 70 до 84	=	+ 40%	точность попадания
От 85 до 94	=	+ 60%	точность попадания
От 95 до 99	=	+ 80%	точность попадания
От 100 и выше	=	+ 100%	точность попадания

При высоком показателе ближнего боя возрастает урон, причиняемый противнику попаданием (для любого оружия ближнего боя):

От 1 до 10	=	- 60%	урона в ближнем бою
От 11 до 29	=	- 40%	урона в ближнем бою
От 30 до 44	=	- 20%	урона в ближнем бою
От 45 до 54	=	0%	урона в ближнем бою
От 55 до 69	=	+ 20%	урона в ближнем бою
От 70 до 84	=	+ 40%	урона в ближнем бою
От 85 до 94	=	+ 60%	урона в ближнем бою
От 95 до 99	=	+ 80%	урона в ближнем бою
От 100 и выше	=	+ 100%	урона в ближнем бою

Лёгкое оружие

Влияет на: меткость стрельбы из лёгкого оружия, скорость стрельбы из лёгкого оружия.

При высоком показателе на лёгкое оружие возрастает меткость стрельбы

От 1 до 10	=	- 60%	меткости
От 11 до 29	=	- 40%	меткости
От 30 до 44	=	- 20%	меткости
От 45 до 54	=	0%	меткости
От 55 до 69	=	+ 20%	меткости
От 70 до 84	=	+ 40%	меткости
От 85 до 94	=	+ 60%	меткости
От 95 до 99	=	+ 80%	меткости
От 100 и выше	=	+ 100%	меткости

При высоком показателе на лёгкое оружие возрастает скорость стрельбы:

От 1 до 10 = - 60% скорости стрельбы
 От 11 до 29 = - 40% скорости стрельбы
 От 30 до 44 = - 20% скорости стрельбы
 От 45 до 54 = 0% скорости стрельбы
 От 55 до 69 = + 20% скорости стрельбы
 От 70 до 84 = + 40% скорости стрельбы
 От 85 до 94 = + 60% скорости стрельбы
 От 95 до 99 = + 80% скорости стрельбы
 От 100 и выше + 100% скорости стрельбы

Тяжёлое оружие

Влияет на: меткость при стрельбе из тяжёлого оружия, скорость стрельбы из тяжёлого оружия.

При высоком показателе на тяжёлое оружие возрастает меткость стрельбы:

От 1 до 10 = - 60% меткости
 От 11 до 29 = - 40% меткости
 От 30 до 44 = - 20% меткости
 От 45 до 54 = 0% меткости
 От 55 до 69 = + 20% меткости
 От 70 до 84 = + 40% меткости
 От 85 до 94 = + 60% меткости
 От 95 до 99 = + 80% меткости
 От 100 и выше + 100% меткости

При высоком показателе на тяжёлое оружие возрастает скорость стрельбы:

От 1 до 10 = - 60% скорости стрельбы
 От 11 до 29 = - 40% скорости стрельбы
 От 30 до 44 = - 20% скорости стрельбы
 От 45 до 54 = 0% скорости стрельбы
 От 55 до 69 = + 20% скорости стрельбы
 От 70 до 84 = + 40% скорости стрельбы
 От 85 до 94 = + 60% скорости стрельбы
 От 95 до 99 = + 80% скорости стрельбы
 От 100 и выше + 100% скорости стрельбы

Снайперское оружие

Влияет на: меткость стрельбы из снайперского оружия, скорость стрельбы из снайперского оружия.

При высоком показателе на снайперское оружие возрастает меткость стрельбы:

От 1 до 10 = - 60% меткости
 От 11 до 29 = - 40% меткости
 От 30 до 44 = - 20% меткости
 От 45 до 54 = 0% меткости
 От 55 до 69 = + 20% меткости
 От 70 до 84 = + 40% меткости
 От 85 до 94 = + 60% меткости
 От 95 до 99 = + 80% меткости
 От 100 и выше + 100% меткости

При высоком показателе на снайперское оружие возрастает скорость стрельбы:

От 1 до 10	=	- 60% скорости стрельбы
От 11 до 29	=	- 40% скорости стрельбы
От 30 до 44	=	- 20% скорости стрельбы
От 45 до 54	=	0% скорости стрельбы
От 55 до 69	=	+ 20% скорости стрельбы
От 70 до 84	=	+ 40% скорости стрельбы
От 85 до 94	=	+ 60% скорости стрельбы
От 95 до 99	=	+ 80% скорости стрельбы
От 100 и выше	=	+ 100% скорости стрельбы

При высоком показателе на метательное оружие возрастает скорость броска:

От 1 до 10	=	- 60% скорости метания
От 11 до 29	=	- 40% скорости метания
От 30 до 44	=	- 20% скорости метания
От 45 до 54	=	0% скорости метания
От 55 до 69	=	+ 20% скорости метания
От 70 до 84	=	+ 40% скорости метания
От 85 до 94	=	+ 60% скорости метания
От 95 до 99	=	+ 80% скорости метания
От 100 и выше	=	+ 100% скорости метания

Метательное оружие

Влияет на: точность и скорость метания метательного оружия, точность метания гранат, бутылей с коктейлем Молотова и т.д.

При высоком показателе на метательное оружие возрастает точность броска:

От 1 до 10	=	- 60% меткости
От 11 до 29	=	- 40% меткости
От 30 до 44	=	- 20% меткости
От 45 до 54	=	0% меткости
От 55 до 69	=	+ 20% меткости
От 70 до 84	=	+ 40% меткости
От 85 до 94	=	+ 60% меткости
От 95 до 99	=	+ 80% меткости
От 100 и выше	=	+ 100% меткости

При высоком показателе на метательное оружие возрастает точность метания гранат, бутылей с коктейлем Молотова и т.д.

От 1 до 10	=	60% погрешности на метр броска
От 11 до 29	=	50% погрешности на метр броска
От 30 до 44	=	40% погрешности на метр броска
От 45 до 54	=	30% погрешности на метр броска
От 55 до 69	=	20% погрешности на метр броска
От 70 до 84	=	10% погрешности на метр броска
От 85 до 94	=	5% погрешности на метр броска
От 95 до 99	=	0% погрешности на метр броска
От 100 и выше	=	0% погрешности на метр броска

Взрывчатка

Влияет на: умение пользоваться взрывчатыми веществами и минами.

В зависимости от показателя на взрывчатку определяется, какими разновидностями взрывчатых веществ и устройств может пользоваться персонаж:

- От 1 до 14 = 90% того, что взрывчатка взрывается от прикосновения к ней (в том числе и входящая в инвентарь) независимо от типа взрывчатки; персонаж теряет от 90% до 95% имеющейся у него жизненной энергии.
- От 15 до 39 = 50% того, что взрывчатка взрывается от прикосновения к ней (в том числе и входящая в инвентарь) независимо от типа взрывчатки; персонаж теряет от 90% до 95% имеющейся у него жизненной энергии.
- От 40 до 54 = Использование взрывчатых веществ и мин невозможно.
- От 55 до 69 = Использование бензиновых бомб, динамита.
Обезвреживание бензиновых бомб, динамита: 30%
- От 70 до 84 = Использование С4, противотанковых мин, противопехотных мин.
Обезвреживание бензиновых бомб, динамита: 50%
Обезвреживание С4 и мин: 30%
- От 85 до 94 = Использование разрезного заряда
Обезвреживание бензиновых бомб, динамита: 70%
Обезвреживание С4 и мин: 50%
Обезвреживание разрезных зарядов: 30%
- От 95 до 99 = Обезвреживание всех взрывчатых веществ
Обезвреживание бензиновых бомб, динамита: 70%
Обезвреживание С4 и мин: 70%
Обезвреживание разрезных зарядов: 70%
Обезвреживание бензиновых бомб, динамита: 70%

Навык Выживания

Влияет на: умение разделять добытых животных и находить воду.

Разделка животных

В зависимости от показателя навыка выживания определяется, может ли персонаж разделять туши добытых животных и обрабатывать их для употребления в пищу, и если да, то как. Определяется также, в состоянии ли персонаж обнаружить воду, которую он может добыть, копая днём.

- От 1 до 14 = + 40% опасности пораниться при разделке (-5 ЖЭ)
- От 15 до 39 = + 20% опасности пораниться при разделке (-5 ЖЭ)
- От 40 до 54 = разделка мяса 1 ЖЭ (размер 1)
- От 55 до 69 = разделка мяса 3 ЖЭ (размер 2)
- От 70 до 84 = разделка мяса 6 ЖЭ (размер 3) + снять шкуру + 40% обнаружение воды в радиусе 30 м
- От 85 до 94 = разделка мяса 8 ЖЭ (размер 4) + добыть когти + 60% обнаружение воды в радиусе 50 м
- От 95 до 99 = разделка, пища 10 ЖЭ (размер 5) + добыть клыки + 80% обнаружение воды в радиусе 80 м

Для разделки необходим нож или большой нож, а не мачете.

Варка / термообработка мяса

Мясо восстанавливает жизненную энергию, а варка / жарка мяса вдвое усиливает его восстанавливающие свойства.

Вам понадобятся сковородка, кастрюля или шампур, а также огонь, который можно использовать для термической обработки мяса.

Поиск воды

Источники воды можно находить с помощью навыка выживания или используя водоискатель (список инвентаря).

Если Вы обнаружили воду, то этот источник можно откопать, обратившись к контекстному меню. Персонаж направится к соответствующему месту и будет копать. Впоследствии найденной водой можно будет пополнять запасы.

Бесшумное передвижение

Влияет на: обнаружение Игрока врагами

В зависимости от показателя способности «двигаться бесшумно» определяется, вероятность обнаружения вашего персонажа NPC и врагами:

От 1 до 14	мультипликатор 8.0 к базовому шансу обнаружения
От 15 до 39	мультипликатор 4.0 к базовому шансу обнаружения
От 40 до 44	мультипликатор 2.0 к базовому шансу обнаружения
От 45 до 59	мультипликатор 1.0 к базовому шансу обнаружения
От 60 до 64	мультипликатор 0.7 к базовому шансу обнаружения
От 65 до 69	мультипликатор 0.5 к базовому шансу обнаружения
От 70 до 74	мультипликатор 0.4 к базовому шансу обнаружения
От 75 до 79	мультипликатор 0.3 к базовому шансу обнаружения
От 80 до 84	мультипликатор 0.2 к базовому шансу обнаружения
От 85 до 89	мультипликатор 0.1 к базовому шансу обнаружения
От 90 до 94	мультипликатор 0.06 к базовому шансу обнаружения
От 95 до 99	мультипликатор 0.03 к базовому шансу обнаружения

Карманная кража

Влияет на: шансы обокрасть NPC.

В зависимости от показателя навыка «карманная кража» определяется, насколько высока вероятность того, что персонажу удастся совершить кражу:

Кража спереди:

Шанс на успешную кражу, не зависящий от показателя навыка «карманная кража», составляет 10%

От 1 до 14	=	- 10% успеха при совершении кражи спереди
От 15 до 39	=	- 5% успеха при совершении кражи спереди
От 40 до 54	=	0% успеха при совершении кражи спереди
От 55 до 69	=	+ 10% успеха при совершении кражи спереди
От 70 до 84	=	+ 30% успеха при совершении кражи спереди
От 85 до 94	=	+ 50% успеха при совершении кражи спереди
От 95 до 99	=	+ 70% успеха при совершении кражи спереди

Кража сзади:

Шанс на успешную кражу, не зависящий от показателя навыка «карманная кража», составляет 20%

От 1 до 14	=	- 20% успеха при совершении кражи сзади
От 15 до 39	=	- 10% успеха при совершении кражи сзади
От 40 до 54	=	0% успеха при совершении кражи сзади
От 55 до 69	=	+ 20% успеха при совершении кражи сзади
От 70 до 84	=	+ 40% успеха при совершении кражи сзади
От 85 до 94	=	+ 60% успеха при совершении кражи сзади
От 95 до 99	=	+ 80% успеха при совершении кражи сзади

Взлом замков

Влияет на: шансы открыть замки на дверях, ящиках и т.д.

В зависимости от показателя навыка «открывания замков» определяется, насколько высока вероятность того, что персонажу удастся открыть замок:

- От 1 до 14 = + 75% вероятности испортить замок при попытке открыть (замок больше не откроется вообще никогда)
- От 15 до 39 = + 50% вероятности испортить замок при попытке открыть (замок больше не откроется вообще никогда)
- От 40 до 54 = 0% влияния на открывание замка
- От 55 до 69 = + 20% открывание замка
- От 70 до 84 = + 40% открывание замка
- От 85 до 94 = + 60% открывание замка
- От 95 до 99 = + 80% открывание замка

Указанные значения действительны только в том случае, если персонаж пользуется стандартным набором отмычек. Если же он использует профессиональный набор отмычек, шанс улучшается на 5% для каждого диапазона значений.

Шанс, что отмычка при использовании сломается:

- От 1 до 14 = 50% шанс на сломанную отмычку
- От 15 до 39 = 40% шанс на сломанную отмычку
- От 40 до 54 = 30% шанс на сломанную отмычку
- От 55 до 69 = 10% шанс на сломанную отмычку
- От 70 до 84 = 5% шанс на сломанную отмычку
- От 85 до 94 = 2% шанс на сломанную отмычку
- От 95 до 99 = 0% шанс на сломанную отмычку

Техника

Влияние: навыки использования и ремонта техники, включая ремонт транспортных средств. Возможные комбинации деталей указываются в инвентаре (сборка предметов).

В зависимости от величины показателя «Техника» определяется, умеет ли персонаж пользоваться техническими агрегатами, ремонтировать и самостоятельно собирать их, и если да, то насколько успешно он это делает.

- От 1 до 14 = + 90% шанс повредить машину
- От 15 до 39 = + 50% шанс повредить машину
- От 40 до 54 = 0% обслуживать и ремонтировать машины
- От 55 до 69 = + 50% обслуживать машины
+ 40% ремонтировать машины
- От 70 до 84 = + 70% обслуживать машины
+ 60% ремонтировать машины
- От 85 до 94 = + 90% обслуживать машины
+ 80% ремонтировать машины
- От 95 до 99 = +100% обслуживать машины
+ 90% ремонтировать машины

В зависимости от величины показателя «Техника», в Инвентаре Игроку сообщается, из каких предметов и деталей он может создавать комбинации:

- От 1 до 54 = не может собирать предметы
- От 55 до 69 = может собирать простые предметы
- От 70 до 84 = может собирать предметы средней сложности
- От 89 до 94 = может собирать сложные предметы
- От 95 до 99 = может собирать предметы высокой сложности

Вождение

Влияет на: скорость вождения транспортных средств, меткость стрелков, находящихся на борту, расход бензина.

В зависимости от величины показателя «Вождение» определяется, может ли Игрок управлять транспортным средством, и если да, то с какой скоростью.

- От 1 до 14 = неспособен управлять транспортным средством
- От 15 до 39 = неспособен управлять транспортным средством
- От 40 до 54 = неспособен управлять транспортным средством
- От 55 до 69 = способен управлять транспортным средством, -40% к скорости езды
- От 70 до 84 = способен управлять транспортным средством, -20% к скорости езды
- От 85 до 94 = способен управлять транспортным средством, -10% к скорости езды
- От 95 до 99 = способен управлять транспортным средством, штрафа к скорости езды нет

В зависимости от величины показателя «Водительское мастерство» определяется расход бензина:

- От 1 до 14 = расход бензина невозможен
- От 15 до 39 = расход бензина невозможен
- От 40 до 54 = +30% расход бензина
- От 55 до 69 = никакого влияния на расход бензина
- От 70 до 84 = -10% расход бензина
- От 85 до 94 = - 20% расход бензина
- От 95 до 99 = - 30% расход бензина

Красноречие

Влияет на: ход диалогов и цены, назначаемые торговцами.

В зависимости от величины показателя «Красноречие» определяется, способен ли персонаж убеждать своих собеседников в диалогах, и, соответственно, способен ли он повернуть ход диалога к своей выгоде:

- От 1 до 14 = крайне негативное влияние на ход диалогов
- От 15 до 39 = негативное влияние на ход диалогов
- От 40 до 54 = никакого влияния на ход диалогов
- От 55 до 69 = + 30% шанс убедить собеседника
- От 70 до 84 = + 60% шанс убедить собеседника
- От 85 до 94 = + 80% шанс убедить собеседника
- От 95 до 99 = + 100% шанс убедить собеседника

Чем выше показатель «Красноречие», тем ниже цены у торговцев:

От 1 до 14	=	- 60% проигрыш при обмене
От 15 до 39	=	- 40% проигрыш при обмене
От 40 до 54	=	0% влияния на обмен
От 55 до 69	=	+ 20% выгоды при обмене
От 70 до 84	=	+ 40% выгоды при обмене
От 85 до 94	=	+ 60% выгоды при обмене
От 95 до 99	=	+ 80% выгоды при обмене

Медицина

Влияет на эффективность аптечки

Чем выше показатель «Медицина», тем больше восстанавливают жизненной энергии используемые аптечки. Стандартная аптечка восстанавливает 10 пунктов, большая аптечка — 25 пунктов.

Влияние на эффективность стандартной аптечки:

От 1 до 14	=	- 10 пунктов от стандартной аптечки
От 15 до 39	=	- 5 пунктов от стандартной аптечки
От 40 до 54	=	Никакого влияния на эффективность стандартной аптечки
От 55 до 69	=	+ 2 пункта к стандартной аптечке
От 70 до 84	=	+ 4 пункта к стандартной аптечке
От 85 до 94	=	+ 6 пунктов к стандартной аптечке
От 95 до 99	=	+ 10 пунктов к стандартной аптечке

Влияние на эффективность большой аптечки:

От 1 до 14	=	- 25 пунктов от большой аптечки
От 15 до 39	=	- 15 пунктов от большой аптечки
От 40 до 54	=	Никакого влияния на эффективность большой аптечки
От 55 до 69	=	+ 5 пунктов к большой аптечке
От 70 до 84	=	+ 10 пунктов к большой аптечке
От 85 до 94	=	+ 15 пунктов к большой аптечке
От 95 до 99	=	+ 25 пунктов к большой аптечке

Таланты

Таланты — это необыкновенные способности, которые персонаж приобретает, как только величины показателей его навыков достигают определённого порога. По каждому навыку Игроку предоставляется на выбор пять талантов, из которых, однако же, можно выбрать лишь по три. Выбор таланта осуществляется по мере продвижения персонажа как только величина показателя навыка достигает 75, 85 и 99.

Ближний бой

Успешная атака

На 10% увеличивает шанс нокаутировать противника при попадании в ближнем бою. Автоматически активируется у персонажей, обладающих данным талантом.

Уклонение

На 10% снижает шанс получить удар в ближнем бою. У персонажей, обладающих данным талантом, активируется автоматически.

Выносливость

На 30% снижает размер нанесённого урона при получении удара в ближнем бою. У персонажей, обладающих данным талантом, активируется автоматически.

Уловка

На 10% увеличивает шанс оглушить противника удачным ударом. В результате такого удара противник на три секунды теряет способность двигаться. Автоматически активируется у персонажей, обладающих данным талантом.

Комбинированные удары

На 20% увеличивает шанс нанесения противнику сразу трёх ударов подряд, не давая ему возможности среагировать. Автоматически активируется у персонажей, обладающих данным талантом.

Лёгкое оружие

Точность попадания

Более высокая меткость при стрельбе из лёгкого оружия на дальние расстояния. Максимальная дистанция выстрела увеличивается на 10%, а общая меткость возрастает (меткость +5). Автоматически активируется у персонажей, обладающих данным талантом.

Стабильность выстрелов

Выстрелы, которые производятся из положения лёжа, оказываются, как правило, более меткими, нежели выстрелы, сделанные в положении стоя или сидя на корточках. При обладании данным талантом выстрелы, произведённые стоя или сидя на корточках, обретают ту же меткость, что и выстрелы из положения лёжа. Данный талант распространяется только на лёгкое оружие. Автоматически активируется у персонажей, обладающих данным талантом.

Попадание в голову

На 5% увеличивает шанс на хэдшот при каждом попадании. Распространяется только на лёгкое оружие. Автоматически активируется у персонажей, обладающих данным талантом.

Критическое попадание

На 10% увеличивает шанс на нанесение двойного урона противнику при попадании из лёгкого оружия. Автоматически активируется у персонажей, обладающих данным талантом.

Быстрая перезарядка

Быстрая перезарядка лёгкого оружия за 1/10 обычного времени. Автоматически активируется у персонажей, обладающих данным талантом.

Тяжёлое оружие

Точность попадания

Более высокая меткость при стрельбе из тяжёлого оружия на дальние расстояния. Максимальная дальность выстрела увеличивается на 10%, а общая меткость возрастает (меткость +5). Автоматически активируется у персонажей, обладающих данным талантом.

Стабильность выстрелов

Выстрелы, которые производятся из положения лёжа, оказываются, как правило, более меткими, нежели выстрелы, сделанные в положении стоя или сидя на корточках. При обладании данным талантом выстрелы, произведенные стоя или сидя на корточках, обретают ту же меткость, что и выстрелы из положения лёжа. Данный талант распространяется только на тяжёлое оружие. Автоматически активируется у персонажей, обладающих данным талантом.

Быстрая перезарядка

Быстрая перезарядка тяжёлого оружия за 1/10 обычного времени. Автоматически активируется у персонажей, обладающих данным талантом.

Критическое попадание

На 10% увеличивает шанс на нанесение двойного урона противнику при попадании из тяжёлого оружия. Автоматически активируется у персонажей, обладающих данным талантом.

Плечи

Этот талант позволяет на 50% снизить нагрузку от тяжёлого оружия, которое несёт на себе персонаж. Автоматически активируется у персонажей, обладающих данным талантом.

Снайперское оружие

Точность попадания

Более высокая меткость при стрельбе из снайперского оружия на дальние расстояния. Максимальная дальность выстрела увеличивается на 10%, а общая меткость возрастает (меткость +5). Автоматически активируется у персонажей, обладающих данным талантом.

Ночная видимость

На 20% увеличивает меткость стрельбы в ночных условиях. Автоматически активируется у персонажей, обладающих данным талантом.

Выстрел в голову

На 5% увеличивает шанс на хэдшот при каждом попадании. Распространяется только на снайперское оружие. Автоматически активируется у персонажей, обладающих данным талантом.

Маскировка

Лежащий снайпер с расстояния от 10 метров становится невидимым для любого врага. Данный эффект постоянно активен у любого персонажа, обладающего этим талантом.

Стабильность выстрела

Выстрелы, которые производятся из положения лёжа, оказываются, как правило, более меткими, нежели выстрелы, сделанные в положении стоя или сидя на корточках. При обладании данным талантом выстрелы, произведенные стоя или сидя на корточках, обретают ту же меткость, что и выстрелы из положения лёжа. Данный талант распространяется только на снайперское оружие. Автоматически активируется у персонажей, обладающих данным талантом.

Метательное оружие

Точность броска

Более высокая меткость при броске метательного оружия на дальние расстояния. Максимальная дальность броска увеличивается на 20%, а общая меткость возрастает (меткость +10). Автоматически активируется у персонажей, обладающих данным талантом.

Стабильность броска

Броски, выполняемые из положения стоя, оказываются, как правило, более меткими, нежели броски из положения лёжа или сидя на корточках. При обладании данным талантом броски, выполненные лёжа или сидя на корточках, обретают ту же меткость, что и броски положения стоя. Автоматически активируется у персонажей, обладающих данным талантом.

Ниндзя

+ 10% к меткости метания сюрикена и + 100% к смертельному попаданию сюрикеном. Талант применяется автоматически.

Двойной бросок

Данный талант позволяет метнуть сразу две единицы оружия одновременно (ножи, сюрикены) и, соответственно, нанести двойной урон. Этот талант используется автоматически до тех пор, пока у персонажа имеется достаточное количество единиц метательного оружия.

Специализация по гранатам

+10%-ный экстра-бонус к бонусам на метательное оружие при метании гранат. Талант применяется автоматически.

Взрывчатка

Разминирование

Наличие данного таланта способствует 30%-ному повышению шансов на успех при обезвреживании всех видов взрывчатки. Если Вы выбрали этот талант, и при этом величина показателя по навыку «взрывчатка» составляет 95 и выше, то шанс на успешное обезвреживаниеравен 100%. Талант «обезвреживание» применяется через контекстное меню.

Символ:




Ловушка со взрывчаткой

При открывании дверей, ящиков или сейфов взрывчатые ловушки автоматически обнаруживаются и обезвреживаются.

Умение взрывать замки

Запертые замки на ящиках и дверях можно подорвать чёрным порохом. Талант применяется, когда Игрок наносит чёрный порох на дверь, ящик или сейф и затем взрывает замок через контекстное меню.

Символ: 

Эффективный взрыв

Подрывные заряды, которые устанавливает персонаж, могут нанести на 30% больший урон, если они установлены со знанием дела и в правильном месте. Этот талант применяется автоматически при размещении и установке зарядов.


Создание взрывчатки

Персонаж, обладающий этим талантом, способен самостоятельно изготавливать взрывчатые вещества или подрывные заряды с часовым или дистанционным взрывателем. Как только Вы выбрали этот талант, он автоматически предоставляется в Ваше распоряжение на панели для комбинаций.

Выживание


Умение готовить

Талант позволяет персонажу готовить добытое им мясо над костром, используя сковородку, шампур или кастрюлю. Мясо, прошедшее термическую обработку, возвращает Игроку на 50% больше жизненной энергии, нежели сырое мясо.

Символ: 


Прикинуться мёртвым

Персонаж может прикинуться мёртвым и останется нетронутым в бою. Талант применяется через контекстное меню.

Символ: 

Власть над животными

Обладая данным талантом, можно изменять поведение животных. Напуганные животные не убегают, агрессивные — не нападают. Талант применяется через контекстное меню.


Символ 

Лучшее место отдыха

Персонаж обладает необычным талантом — удачно подыскивать место для отдыха. Остановившись на отдых в таком месте, группа восстанавливает силы на 20% быстрее.

Воля к жизни

Воля членов группы к выживанию увеличивается, и на пять минут реального времени жизненная энергия каждого персонажа— участника группы возрастает на 10%. Применение данного таланта возможно лишь один раз за 24 часа игры. Этот талант применяется через контекстное меню.

Символ: 

Бесшумное передвижение

Быстро подкрадываться

Данный талант позволяет персонажу двигаться крадучись со скоростью бегущего человека. Талант автоматически активируется, как только персонаж начинает красться.

Красться на полуприсяди

Данный талант позволяет персонажу передвигаться ползком со скоростью крадущегося человека. Талант автоматически активируется, как только персонаж начинает ползти.

Маскировка

Данный талант позволяет персонажу подобраться к врагам на 20% ближе, не рискуя быть обнаруженным. Данный эффект постоянно активен у всякого персонажа, обладающего таким талантом.

Ночная маскировка

Данный талант позволяет персонажу в ночных условиях подобраться к врагам на 30% ближе, не рискуя быть обнаруженным. Данный талант постоянно активен у всякого персонажа, им обладающего.

Групповая маскировка

Данный талант распространяется на всех членов группы, находящихся в радиусе 30 метров от персонажа, обладающего этим талантом. Он позволяет всем этим персонажам подобраться к врагам на 10% ближе, не рискуя быть обнаруженным.

Карманная кража

Внутренние карманы

Талант позволяет Игроку при совершении карманной кражи похищать предметы из внутренних карманов жертвы. При этом существенно возрастает ценность добычи. Талант применяется автоматически, как только персонаж совершает карманную кражу.

Отвлечь

Данный талант позволяет отвлечь внимание жертвы, тем самым снижая ее шансы своевременно заметить карманную кражу, совершаемую спереди.

Подкрасться

Персонаж может незаметно подкрадываться к своей жертве сзади. При этом возрастают шансы успешно обокрасть жертву сзади.

Обольстить

Персонаж, используя лесть, сможет усыпить бдительность жертвы противоположного пола. При этом шансы на успешную кражу увеличиваются на 30%.

Оправдаться

Попались на совершении карманной кражи? Не проблема, если у Вас есть этот талант! Персонаж всегда сумеет выдумать какую-нибудь дурацкую отмазку, почему ценные вещи, принадлежавшие жертве, очутились в его кармане. Последствия поимки персонажа с поличным сводятся к нулю.

Открытие замков

Находить ловушку в замке

При открывании замков автоматически обнаруживаются замки с ловушками.

Специализация на дверях

20%-ный бонус на открывание дверей. Талант применяется автоматически.

Ящики и сундуки

20%-ный бонус на открывание ящиков. Талант применяется автоматически.

Специализация по сейфам

20%-ный бонус на открывание сейфов. Талант применяется автоматически.

Ловушка в замке

Замки-ловушки при открывании автоматически обезвреживаются.

Техника

Починить оружие

Талант позволяет персонажу ремонтировать повреждённое оружие. Данный талант применяется через контекстное меню.

Символ:



Защита элементов

Применение этого таланта даёт +1 бонус к защите на все каски, обувь и перчатки. Применение таланта осуществляется через контекстное меню, после щелчка правой кнопкой мыши по предмету в инвентаре.

Символ



Усилить защиту

Применение этого таланта дает на длительный период +1 бонус к защите на кожаные доспехи, кольчуги и пластинчатые панцири. Применение таланта осуществляется через контекстное меню после щелчка правой кнопкой мыши по предмету в инвентаре.

Символ



Улучшить боеприпасы

Данный талант позволяет делать из обычных патронов пули дум-дум. Управление процессом осуществляется через меню комбинирования.

Тюнинг

Позволяет на 20% увеличить скорость движения транспортного средства. Данный талант применяется через контекстное меню.

Символ



Вождение

Аккуратная езда

Наделяет персонажа способностью аккуратно ездить, тем самым избегая потерь здоровья во время поездки.

Маневренность

Водитель, обладающий данным талантом, может оптимизировать мобильные качества своей машины (выполнять более резкие повороты, более крутые подъёмы). Применяется автоматически.

Ремонт автомобиля

Полностью ремонтирует автомобиль.

Езда по дороге

Возможность отдохнуть во время езды, что восстанавливает здоровье группы.

Экономичная езда

Расход бензина уменьшается на 20%. Применяется автоматически.

Красноречие

Юмор

Способность развлекать NPC и получать за это вознаграждение.

Торговаться

20% бонус при обмене у торговца. Применяется автоматически.

Обучение

Персонаж может передавать свой самый сильный навык другому персонажу. Тот получает бонус 5% к соответствующему навыку.

Оскорбление

Взять на себя врага. Все противники (включая животных), находящиеся на расстоянии до 30 метров, принимают персонажа за врага.

Символ:



Высокая мораль

Повышение морали. Все члены группы получают + 10% ко всем навыкам на 5 минут.


Символ:



Медицина

Лёгкие ранения

Обладая данным талантом, можно полностью излечивать лёгкие ранения без аптечки. Персонажей, имеющих показатель жизненной энергии от 85% и выше, можно полностью восстанавливать при помощи данного таланта. Талант применяется через контекстное меню.

Символ 

Восстановление


На 20% ускоряет процесс восстановления во время отдыха.


Оживление

Данный талант позволяет вновь оживлять мёртвых персонажей, правда, лишь в течение первых пяти минут реального времени после их гибели.

Альтернативная медицина


Позволяет исцелять и спасать от отравления посредством различных лекарственных трав. Кроме того, имея такой талант, можно готовить целебные мази из лекарственных трав и пчелиного воска.

Символ «исцелять» 

Символ «спасать от отравления» 

Психология

Положительно влияет на психику персонажа, и он на пять минут реального времени получает бонус +1 ко всем базовым параметрам. Этот навык применяется через контекстное меню и может использоваться всего один раз за 24 часа игры.

Символ 

ПЕРСОНАЖИ И БОЙ

Под персонажами–Неигроками, или сокращенно NPC, подразумеваются все люди и прочие живые существа, которые могут повстречаться Вам в игре «The Fall». Они подразделяются на враждебно настроенных и тех, с кем можно пообщаться.

Персонажи, готовые к бою, т.е. всегда агрессивные

Такие персонажи, как правило, сразу же Вас атакуют. Единственно правильное действие для Вас — это атаковать их. Под эту категорию попадают также все животные, однако при этом животные некоторых видов принципиально спасаются бегством, видя всё, что кажется им представляющим для них угрозу.

Персонажи, готовые к переговорам

Большинство людей в «The Fall» всё-таки готовы выслушать Ваши пожелания и доводы, хотя это и не означает, что они непременно станут Вам помогать.

О том, как настроены персонажи по отношению к Вам, зачастую можно догадаться уже по их манере обращения к Вам.

Во многих диалогах Вам предоставляется возможность устранить собеседника, применив силу. Кстати: убить персонажа, готового к переговорам, Вы можете только в процессе диалога.



«Эй, если ты новый президент, то я провозглашаю монархию и объявляю себя императором».

Применение оружия

Применение оружия:

Взять оружие:

Левой кнопкой мыши щёлкнуть на ту ячейку в инвентаре, в которой лежит желаемое оружие.

Если оружие взято, ячейка приобретает зелёный фон.

Положить оружие:

Вновь щёлкнуть левой кнопкой мыши по ячейке.

Атаковать:

Направьте стрелку мыши на противника. Стрелка превращается в перекрестье оптического прицела.

Оружие, нуждающееся в ремонте, отмечено символом — маленький гаечный ключ.

Если расстояние до противника слишком велико, чтобы начать атаку (это зависит также от применяемого на данный момент оружия), перекрестье окрашено в серый цвет. Перекрестье имеет серый цвет также в том случае, если отсутствуют боеприпасы к применяемому оружию. Если с данной позиции противник достигаем и уязвим, перекрестье прицела окрашивается в красный цвет.

Щелчком правой кнопкой мыши по противнику отдается приказ к атаке (альтернативный вариант: старт бою даётся через контекстное меню). Если при этом расстояние между стрелком и целью слишком велико, стрелок автоматически начинает приближаться к цели.

Сведения об оружии:

Важные сведения об оружии можно получить из всплывающей подсказки. Она появится, если провести над оружием стрелкой мыши.

Оружие более низкого качества имеет больше шансов на промах. Но качество оружия можно повысить, обладая талантом «Ремонт оружия».

Очки за опыт и развитие

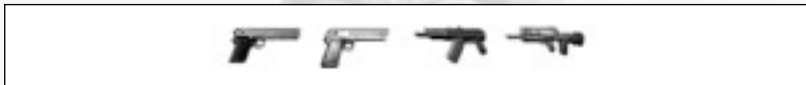
Как обычно в ролевых играх, за прохождение квестов или за ликвидацию противников персонаж получает очки опыта. Когда набирается определённое количество очков, персонаж повышает уровень. Количество очков, необходимое для подъёма на следующий уровень, указывается в Досье.

Игра «The Fall» устроена таким образом, что за прохождение квестов и за бои начисляется примерно одинаковое количество очков опыта. Лидер получает примерно в два раза больше остальных за выполнение заданий. За уничтожение врага опыт получает убивший его персонаж.

Как только персонаж поднялся на следующий уровень, можно, открыв его досье, распределить очки на базовые параметры и навыки и при необходимости выбрать талант.

Снаряжение и другие полезные предметы

В игре «The Fall» Вы найдёте сотни различных предметов. От некоторых из них нет никакого толку, другие же могут спасти Вам жизнь. Все важные сведения о любом предмете Вы сможете найти во всплывающей подсказке при наведении на предмет. Предлагаем Вам краткий обзор предметов, которые Вы можете найти в игре «The Fall»:



Огнестрельное оружие и боеприпасы

В игре «The Fall» фигурируют десятки единиц огнестрельного оружия всевозможных разновидностей. Различают лёгкое оружие, тяжёлое оружие, а также снайперское оружие.

В игре преобладают виды оружия, реально существующие и находящиеся в употреблении на сегодняшний день. Встречаются также усовершенствованные модификации нынешних видов огнестрельного оружия и несколько футуристических типов оружия. Многие виды оружия можно модифицировать, тем самым улучшив их боевые качества. Например, можно устанавливать глушители или приборы лазерного наведения для улучшения меткости.

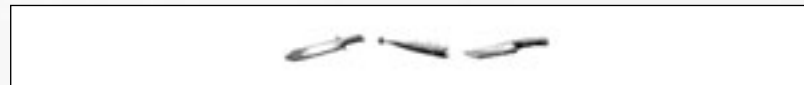
Боеприпасы в игре «The Fall» также обладают очень высокой ценностью. Помимо стандартных боеприпасов, можно приобретать усовершенствованные пули или даже изготавливать их самостоятельно, как например, патроны дум–дум.

Подрывное оружие



Игра «The Fall» позволяет Вам использовать большое количество самых разнообразных видов гранат, мин и взрывчаток. Последние можно изготавливать самостоятельно, обладая глубокими знаниями в области взрывчатых веществ. В свободном доступе такие бомбы встречаются редко.

Метательное оружие и оружие для ближнего боя



Метательное оружие и оружие для ближнего боя завершают ассортимент орудий для убийства, предлагаемых в игре «The Fall». Эти виды оружия служат, во-первых, для бесшумной ликвидации противника, а во-вторых, суровая жизнь в Пустошах то и дело предоставляет возможность показать себя сильным бойцом — воспользоваться ею можно чаще всего в ближнем бою. Метательный нож или бумеранг, кастет или бензопила — игра «The Fall» предложит Вам подходящее оружие для любой ситуации.

Обмундирование



В Пустошах то и дело посвистывают пули, поэтому любому из тех, кто хочет прожить долгую и счастливую жизнь, понадобится крепкое и надёжное защитное снаряжение.

Игра «The Fall» предлагает богатый выбор соответствующего обмундирования — от простого из грубой кожи до защитных элементов из спецматериалов, таких как M46 или DT21. Имеется защита для туловища, для головы, для рук и ног.

Вода и пища



Пища и вода служат для восстановления сил и боеготовности персонажей. Вода находится в стандартных ёмкостях: 1 литр (бурдюк воды), 2 литра (походная фляга), или 5 литров (канистра). Несмотря на общий дефицит продуктов питания, свойственный для Пустошей, игра «The Fall» предоставляет весьма широкий спектр продовольствия. Предлагается мясо различной величины, которое можно употреблять в сыром или приготовленном виде. Можно также найти сыр, хлеб и овощи различных сортов.

Лекарственные средства и наркотические вещества



Для лечения ран, полученных в боях, в распоряжение Игрока предоставляются медицинские аптечки разных размеров. Персонажи, обладающие талантом «нетрадиционная медицина», могут, кроме того, использовать целебные и обеззараживающие растения. Кроме того, из этих растений можно изготавливать мази, которыми персонажи, не обладающие особыми талантами, смогут затем воспользоваться в качестве аптечки.

Побочные продукты животного происхождения



При разделке добытых животных возникают побочные продукты. Помимо мяса, Игроку достаются, в зависимости от вида животного, шкура, клыки или когти. Последние весьма популярны среди торговцев и годятся для изготовления украшений.

Прочее снаряжение



Такие предметы как водоискатель, отмычки (для разграбления покинутых поселений) или посуда для приготовления пищи должны входить в инвентарь любого Воителя Пустошей.

Особую редкость и ценность представляют найденные бензин или керосин, у торговцев их можно очень выгодно обменять. И, конечно же, их можно использовать в качестве горючего для транспортных средств.

Бесполезные объекты



В Пустошах кругом полно всевозможного мусора, по большей части совершенно бесполезного. Однако находчивые натуры смогут смастерить из необычных материалов удивительные предметы, обладающие высокой ценностью, как, например, самодельное оружие, доспехи или украшения.

Многое из того, что валяется под ногами, можно также предложить местным торговцам в качестве обменного товара.

КОЛЛЕКТИВ РАЗРАБОТЧИКОВ

Ведущий дизайнер

Carsten Strehse

Ведущий программист

Ronny Knauth

Ведущий технический программист

Sebastian Tusk

Ведущий художник

Jan Jordan

Ведущий составитель скриптов

Roger Wiegels

Менеджер проекта

Stefan Hoffman

Игровой дизайн

Dr. Johannes Uibrich

Barbara Luzi

Angela Hoffmann

Jeff Husges

Damien Foletto

Программирование

Alexander Miseler

Andreas Bender

Mirko Konig

Sven Widmen

Художники

Daniel Topfer

Malte Fritzer

Adrian Kastorf

Christian Mauck

Martin Dietrich

Michael Tillmann

Danny Freitag

Ersin Macar

Markus Salinski

Составление скриптов

Carsten Staritz

Jan Boehm

Thomas Horn

Benjamin Peter

Michael Mosel

Sebastian Blaum

Thomas Schmidt

Heiko Aulbach

Patrick Busch

Оформление

Darkseed

Музыка & Звук

Thomas Herrmann

Jochen Gerold

Boris Nonte

Ведущий по диалогам

Viktor Pavel

Главная женская роль

Step Laube

Главная мужская роль

Frank Bruckner

Студия звукозаписи

IKSample

Администрирование

Dominik Deichsel

Редактор

Sara Schade

Особые благодарности

Karotte+

Tayl

J.D.

Glowbewohner

Projekt

Spectre

cid

Faramir

Bully

zed_den

Footpig

Mordrag

Monolith

Medusa (and his/her ghost)

Cokol

ninjamastertk

Bobbin

Skaw

rapryk

ZolonSilversprear

Revolver

2Coasts

Mub ich?

ShadowstormЛрфкт

Kharn

Dole

Mafio

ЛОКАЛИЗАЦИЯ

МиСТ ленд - ЮГ

Менеджер по локализации

Максим Сухов

Переводчики

Андрей Гордин

Ксения Моор

Редактор

Александр Ласкин

Игровые корректоры и бета-тестеры

Михаил Дементей

Михаил Кондратьев

Максим Политанский

Анастасия Шукаева

Звукоинженер

Павел Ануфриев

Ассистенты звукоинженера

Наталья Грехнёва

Надежда Ануфриева

Михаил Кондратьев

Художник

Наталья Грехнёва

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Руссобит–М

Менеджер по локализации

Евгений Сунгуров

Менеджер по полиграфии

Марина Гончарова

Тестеры

Святослав Мурзин

Алексей Артемов

Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59,
а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>

Руслан Исмаилов

Константин Фомин

Сайт Wasteland Chronicles (<http://wasteland.ag.ru/>)

THE
ПОСЛЕДНИЕ ДНИ МИРА
FALL

