

Spis treści

FALLOUT

TWOJA POSTAĆ	4
WSTĘP	4
POSTACIE STANDARDOWE	4
TWORZENIE NOWEJ POSTACI	4
CHARAKTERYSTYKI	6
UMIEJĘTNOŚCI GŁÓWNE	7
CECHY	8
OBSŁUGA	11
WSTĘP	11
MENU GŁÓWNE	11
EKRAN WYBORU POSTACI	12
WIDOK W CZASIE GRY	12
PANEL UŻYTKOWNIKA	13
PANEL UŻYTKOWNIKA I KURSORY ..	16
KURSORY	16
EKRAN POSIADANYCH PRZEDMIOTÓW ..	20
OKNO UMIEJĘTNOŚCI	23
EKRAN POSTACI	23
ROBCO PIPBOY 2000	26
MAPY	27
DIALOG	30
OPCJE	33
WALKA	36
LISTA WYPOSAŻENIA	42
DOŚWIADCZENIE	45
LISTA PROFITÓW	45

FALLOUT 2

INTERFEJS GRY	53
MENU GŁÓWNE	53
ROZPOCZĘCIE NOWEJ GRY	53
POSTACIE STANDARDOWE	54
TWORZENIE WŁASNEJ POSTACI	55
CHARAKTERYSTYKI	56
CHARAKTERYSTYKI WTÓRNE	56
CECHY	57
WIDOK W CZASIE GRY	60
KURSORY	60
PANEL UŻYTKOWNIKA	63
OKNO UMIEJĘTNOŚCI	66
EKRAN POSIADANYCH PRZEDMIOTÓW ..	66
EKRAN POSTACI	69
PODSTAWOWE DANE I STATYSTYKI ..	70
UŚWIĘCONY ROBCO PIPBOY 2000 ...	72

MAPY	73
INTERAKCJA Z INNYMI POSTACIAMI ..	75
DIALOG	75
HANDEL	76
POSTACIE TOWARZYSZĄCE	77
OPCJE	79
TWOJA POSTAĆ	82
PROFITY	82
DOŚWIADCZENIE	83
WALKA	84
DODATKI	91

FALLOUT TACTICS

WSTĘP	96
GRANIE	96
POCZĄTEK ROZGRYWKI	
DLA JEDNEGO GRACZA	97
POCZĄTEK ROZGRYWKI	
WIELOOSOBOWEJ	99
TRYBY ROZGRYWKI	102
EKRAN TAKTYCZNY	103
PASEK INTERFEJSU	104
LISTA UMIEJĘTNOŚCI	107
EKWIPUNEK	107
EKRAN POSTACI	108
PIPBOY	109
MENU	109
ROZMOWY	110
HANDEL	110
BUNKIER	111
MAPA ŚWIATA	112
POJAZDY	112
EKRAN OPCJI	113
ZAPISYWANIE / WCZYTYWANIE GRY ..	115
WALKA	115
POSTACIE	118
WSPÓŁCZYNNIKI	118
CECHY	119
UMIEJĘTNOŚCI	121

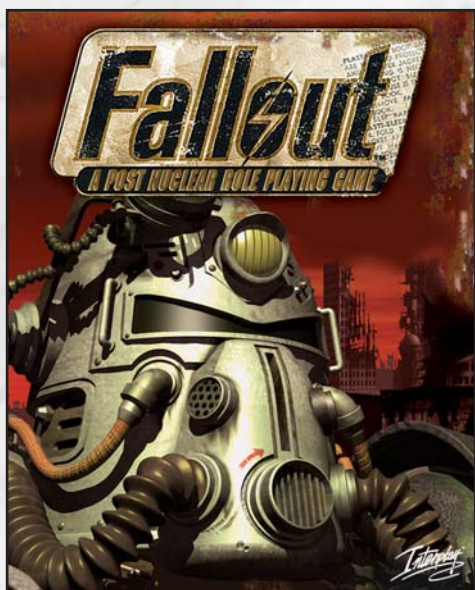
AUTORZY	137
POMOC TECHNICZNA	146
PRAWA AUTORSKIE	147
WARUNKI GWARANCJI	147
OSTRZEŻENIE O EPILEPSJI	148

INSTALACJA

Umieść płytę DVD w napędzie DVD-ROM. Uruchomi się system autoodtwarzania oraz wyświetli się ekran startowy. Jeśli funkcja autoodtwarzania nie działa, po włożeniu płyty do napędu instalację należy uruchomić samodzielnie. Dokonuje się tego poprzez wybranie napędu DVD (podwójne kliknięcie na ikonie), z którego następuje instalacja. Następnie należy kliknąć dwukrotnie na pliku „autorun.exe”. Teraz wybierz grę, którą chcesz zainstalować oraz postępuj zgodnie z wyświetlanymi na ekranie poleceniami.

Zainstalowane gry możesz uruchomić poprzez wybór odpowiedniego skrótu w menu start lub z programu startowego płyty DVD.

FALLOUT



TWOJA POSTAĆ

WSTĘP

Kluczem do odtworzenia cywilizacji na Ziemi po wybuchu jądrowym są ludzie. W naszym laboratorium trwają prace z ludźmi mającymi odrodzić umarły świat na nowo.

Postać, którą wybrałeś lub stworzyłeś, reprezentuje ciebie w świecie stworzonym dla potrzeb tej gry. Z tego względu pojęcia gracza i jego postaci występują zamiennie. Inne postacie, na przykład pozostali mieszkańcy Krypty, ludzie z zewnątrz lub mutanci, żyją własnym życiem i masz na nich tylko pośredni wpływ.

POSTACIE STANDARDOWE

Rozpoczynając nową grę mamy do dyspozycji trzy postacie standardowe: Maxa Stone'a, Natalię i Alberta. Są oni odpowiednio przystosowani do przeżycia na zewnątrz: Max jest osiłkiem, Natalia jest utalentowaną złodziejką, a Albert ma wrodzony talent do dyplomacji. Istnieje możliwość modyfikacji tych postaci.

TWORZENIE NOWEJ POSTACI

Poniższe wskazówki pozwolą ci na utworzenie postaci, która twoim zdaniem najlepiej będzie odpowiadała warunkom nowego świata.

Twoja postać będzie reprezentować ciebie w nowym świecie i będzie wykonywać twoje rozkazy. To jest właśnie piękno gier role-playing - ty jesteś komputerową postacią.

Postać jest zdefiniowana przez różne parametry i umiejętności. Jeżeli chcesz zobaczyć ich opis, to podświetl ich nazwę kursorem. Odpowiednia informacja pojawi się w prawej dolnej części ekranu.





Informacja zawarta w tym miejscu odpowie na wiele twoich pytań.

Aby stworzyć nową postać, wykonaj następujące czynności:

- (1) Wykorzystaj punkty postaci
- (2) Wybierz trzy umiejętności główne
- (3) Wybierz dwie cechy
- (4) Wybierz swój wiek
- (5) Wybierz swoją płć
- (6) Nazwij swoją postać
- (7) Ewentualnie skorzystaj z opcji
- (8) Gratulacje! Twoja postać jest gotowa. Naciśnij przycisk OK, aby rozpocząć grę!



Zawsze sprawdzaj powietrze pod względem radioaktywności i obecności wirusów. Ubranie ochronne jest twoim najlepszym przyjacielem.

KROK #1: WYKORZYSTANIE PUNKTÓW POSTACI

Każda postać ma siedem głównych współczynników:

Siła (SI). Fizyczna zdolność noszenia dużych ciężarów, używania ciężkich broni i skutecznego okładania przeciwników pięściami.

Percepcja (PE). Kombinacja wzroku, słuchu, węchu, dotyku i intuicji, pozwalająca na zauważanie rzeczy niedostrzegalnych dla innych. Umożliwia także skuteczne strzelanie do oddalonych celów.

Wytrzymałość (WY). Umiejętność wytrwałej walki z przeszkodami. Ma wpływ na punkty trafień i odporności.

Charyzma (CH). Połączenie wyglądu i sposobu zachowania się, umożliwiającego bezkonfliktowe przekonywanie innych postaci do swojego zdania.

Inteligencja (IN). Wysoki poziom inteligencji zwiększa umiejętności postaci oraz daje jej więcej opcji w czasie rozmowy z innymi postaciami.

Zręczność (ZR). Szybkość i zwinność - podstawa wielu umiejętności wymagających dobrej koordynacji.

Szczęście (SZ). Jest to współczynnik tego, czy siły naszego wszechświata sprzyjają ci, czy nie.

Wartość wszystkich Charakterystyk możesz ustalać w zakresie od 0 (najniższa) do 10 (najwyższa). Na początku wszystkie Charakterystyki mają wartość 5 (średnią), a ty dysponujesz 5 punktami do rozdzielania. Możesz zwiększyć z ich pomocą wartość jednej Charakterystyki, możesz też poprawić kilka.

Jeśli chcesz zwiększyć ilość dostępnych punktów, możesz zmniejszyć wartość którejś z Charakterystyk poniżej średniej; nie zaleca się obniżania wartości żadnej z Charakterystyk poniżej 4.

Aby zakończyć proces tworzenia postaci, musisz wykorzystać wszystkie wolne punkty.

Podczas zmieniania wartości głównych Charakterystyk zwróć uwagę, jakie zmiany wprowadza to w zależnych od nich charakterystykach Wtórnych i Umiejętnościach. Jeśli na przykład chcesz zwiększyć ilość Punktów Trafień swojej postaci, to musisz zwiększyć wartość jej Wytrzymałości.

CHARAKTERYSTYKI WTÓRNE

Poniżej znajdziesz listę Charakterystyk Wtórnych, których wartości są zależne jedynie od poziomu Charakterystyk Głównych. Lista jest uszeregowana w kolejności od najważniejszych do tych mniej ważnych.

Punkty wytrzymałości (PW). Jest to liczba trafień jaką można przyjąć pozostając przy życiu. Wyświetlana w formacie aktualna / maksymalna. Poniżej 1/30 maksymalnej liczby trafień potrzebujesz już pomocy lekarskiej. Początkowa wartość to $15 + (2 \times \text{Wytrzymałość} + \text{Siła})$.

Klasa pancerza. Jest to współczynnik odporności na ciosy przeciwników. Najprościej można go podnieść zakładając zbroję. Wartość początkowa jest równa Zręczności.

Punkty akcji. Określa, ile ruchów można wykonać w czasie trwania jednej tury walki. Każde działanie ma swój koszt wyrażony w punktach, które są odejmowane od całkowitej ilości Punktów akcji. Kiedy te punkty się skończą nie można wykonać żadnego ruchu, aż do następnej tury. Wartość początkowa jest równa $1/2 \text{ Zręczności} + 5$.

Zdolność do noszenia ciężarów. Jest to maksymalny ciężar przenoszonego ładunku. Wartość początkowa jest równa $25 \text{ funtów} + (\text{Siła} \times 25 \text{ funtów})$.

Obr. wal. wręcz. Obrażenia zadawane w walce wręcz (gołymi rękami, nożem, kastetem, włócznią). Wartość początkowa jest równa $\text{Siła} - 5$.

Odp. na obr. Jest to współczynnik obniżający skuteczność ciosów przeciwnika wyrażony w procentach. Dla przykładu, jeżeli wynosi on 10%, a skuteczność ciosu jest równa 20 punktów trafień, to rzeczywista ilość obrażeń odniesionych po ciosie wynosi 18. Wartość początkowa wynosi 0%.

Odp. na truc. Jest to współczynnik odporności na trucizny wyrażony w procentach, którego zasada działania jest podobna jak w przypadku odporności na ciosy. Wartość początkowa wynosi Wytrzymałość $\times 25\%$.

Odp. na prom. Współczynnik procentowy odporności na promieniowanie o zasadzie działania takiej samej jak odporność na ciosy i trucizny. Wartość początkowa jest równa $\text{Wytrzymałość} \times 2$.

Inicjatywa. Współczynnik decydujący, kto zada pierwszy cios w walce. Wartość początkowa jest równa Percepcja x 2.

Tempo zdrowienia. Jest to współczynnik określający jak szybko postać odzyskuje stracone punkty wytrzymałości. Wartość początkowa wynosi 1/3 Wytrzymałości, ale nie mniej niż 1.

Sz. na kryt. Szansa na zadanie trafienia krytycznego. Jest wyrażona w procentach i dodaje się do współczynnika szansy zadania krytycznego ciosu. Wartość początkowa jest równa wartości współczynnika szczęścia.

KROK #2: WYBRANIE TRZECH UMIEJĘTNOŚCI GŁÓWNYCH

Umiejętności są wyuczonymi zdolnościami. Każda z nich ma współczynnik wyrażony w procentach wyrażający skuteczność jej użycia.

Każdy mieszkaniec Krypt musi mieć trzy umiejętności w których będzie się specjalizował. Współczynnik wybranych umiejętności wzrośnie o 20%, a co najważniejsze, szybkość nabierania doświadczenia w tych umiejętnościach jest większa niż w pozostałych.

Aby wybrać umiejętność, zaznacz pole umieszczone po lewej stronie jej nazwy. Aby zmienić swój wybór, kliknij na tym polu ponownie.

Niektóre umiejętności są używane automatycznie, pozostałe wymagają wskazywania obiektu, którego dana umiejętność dotyczy.

Aby pomóc ci w wyborze, poniżej umieściliśmy listę umiejętności.

Ręczna broń palna. Zwiększa skuteczność użycia zwykłych pistoletów, pistoletów maszynowych oraz strzelb. Wartość początkowa jest równa $35\% + (1\% \times \text{Zręczność})$.

Broń ciężka. Zwiększa skuteczność użycia miotacza płomieni, działka, wyrzutni rakiet, itp. Wartość początkowa jest równa $10\% + (1\% \times \text{Zręczność})$.

Broń energetyczna. Zwiększa skuteczność użycia broni laserowej i plazmowej. Wartość początkowa jest równa $10\% + (1\% \times \text{Zręczność})$.

Walka wręcz. Zwiększa skuteczność w walce na pięści. Wartość początkowa jest równa $65\% + (1\% \times \text{średnia z Siły i Zręczności})$.

Rzucanie. Umiejętność posługiwania się bronią miotaną - ciskanyimi nożami, włóczniami i granatami. Wartość początkowa jest równa $40\% + \text{Zręczność}$

Broń Biała. Zasady posługiwania się bronią białą - kastetami, nożami, młotami, włóczniami itd. - w bezpośrednim starciu. Wartość początkowa jest równa $55\% + (\text{Siła} + \text{Zręczność}) / 2$

Pierwsza pomoc. Jest to podstawowa umiejętność postępowania w przypadku chorób i uszkodzeń ciała. Jej użycie jest aktywne (poprzez wskazanie na odpowiednią osobę) i możliwe tylko trzy razy dziennie. Wartość początkowa jest równa $30\% + (1\% \times \text{średnia z Percepcji i Inteligencji})$.

Leczenie. Zaawansowana umiejętność postępowania w przypadku chorób i uszkodzeń ciała. Zastosowanie takie samo jak przy pierwszej pomocy.

Skradanie się. Jest to umiejętność pozwalająca na przemieszczaniu się bez zwracania na siebie uwagi (dopóki jest się wystarczająco daleko od przeciwnika). Użycie jest aktywne, można tę umiejętność włączać i wyłączać. Wartość początkowa jest równa $25\% + (1\% \times \text{Zręczność})$.

Otwieranie zamków. Umożliwia pokonywanie zamków i zabezpieczeń bez posiadania odpowiedniego klucza. Wymaga wskazania celu włamania. Wartość początkowa jest równa $20\% + (1\% \times \text{średnia z Percepcji i Zręczności})$.

Kradzież. Jest to sztuka zdobywania przedmiotów bez wiedzy ich właścicieli. Pamiętaj, że mniejszy przedmiot jest łatwiej ukraść niż większy. Wartość początkowa jest równa $20\% + (1\% \times \text{Zręczność})$.

Pułapki. Jest to zdolność do zauważania i usuwania obiektów mogących zagrozić twojemu życiu i zdrowiu. Umożliwia także pozostawianie takich niespodzianek innym. Częściowo wymaga aktywnego użycia. Wartość początkowa jest równa $20\% + (1\% \times \text{średnia z Percepcji i Zręczności})$.

Nauki ścisłe. Umiejętność zdobywania wiedzy. Wymagana przy korzystaniu z komputerów, elektroniki, itp. Na ogół użycie jest automatyczne, ale dopuszcza się również aktywne. Wartość początkowa jest równa $25\% + (2 \times \text{Inteligencja})$.

Naprawa. Praktyczne zastosowanie nauki. Pozwala na przywracanie do sprawności uszkodzonych przedmiotów. Użycie aktywne, poprzez wskazanie obiektu. Wartość początkowa jest równa $20\% + (1\% \times \text{Inteligencja})$.

Retoryka. Jest to umiejętność rozmawiania, pozwalająca na uzyskiwanie od rozmówcy potrzebnych informacji, oszukiwanie go, itp. Wartość początkowa jest równa $25\% + (2\% \times \text{Charyzma})$.

Handel. Umiejętność uzyskania najwyższej ceny na sprzedawane przedmioty i najniższej na kupowane. Wartość początkowa jest równa $20\% + (2\% \times \text{Charyzma})$.

Hazard. Umiejętność pozwalająca wygrywać w grach losowych. Wartość początkowa jest równa $20\% + (3\% \times \text{Szczęście})$.

Sztuka przetrwania. Umiejętność pozwalająca na skuteczniejsze przetrwanie w niesprzyjających warunkach. Wartość początkowa jest równa $5\% + (1\% \times \text{średnia z Inteligencji i Wytrzymałości})$.

KROK #3: WYBRANIE DWÓCH CECH

Każda postać może się wyróżniać najwyżej dwiema cechami, mającymi jednak dwojakie skutki. Przyjmując dobre, trzeba zaakceptować złe. Na szczęście ich wybór jest opcjonalny, można nie wybrać żadnego.

Aby wybrać dodatkową cechę, zaznacz pole umieszczone obok jej nazwy. Ponowne kliknięcie na tym polu powoduje rezygnację danej cechy.

Lista opcjonalnych cech

CECHY	
Szybki metabolizm	Krwawa jatka
Mięśniak	Fatum
Drobna postura	Dobrotliwość
Jednoręczność	Chemiozależność
Finezja	Chemioodporność
Kamikadze	Dziecię nocy
Ciężka ręka	Kujon
Szybki cyngiel	Zdolniacha

Szybki metabolizm. Szybka przemiana materii sprawia, że trucizny i skutki napromieniowania są szybciej usuwane z twojego organizmu.

Mięśniak. Postać jest wolniejsza, ale jaka skuteczność uderzenia! Liczba punktów akcji jest obniżona o 2 punkty, a siła powiększona o 2 punkty.

Drobna postura. Mała postać o zwiększonej o 1 Zręczności. Wiąże się to z tym, że waga maksymalna przenoszonego bagażu jest obniżona do 15 lbs x Siła.

Jednoręczność. Sprawność posługiwania się jednoręczną bronią wzrasta (+20%), a dwuręczną maleje (-40%).

Finezja. Atakujesz z większą precyzją. Szansa uszkodzenia przeciwnika jest mniejsza (-30%), ale większa jest szansa na zadanie krytycznego ciosu (+10%).

Kamikadze. Nie posiadając żadnej obrony wykonujesz szybki atak. Twój współczynnik inicjatywy jest wyższy, ale twój naturalny współczynnik odporności jest równy 0. Jesteś odporny tylko tak, jak jest odporna twoja broń.

Ciężka ręka. Atakujesz bardzo brutalnie, ale bez finezji. Dostajesz +4 punkty w bezpośredniej walce, ale twoja szansa zadania trafienia krytycznego spada (-30%).

Szybki cyngiel. Nie musisz i nie możesz celować precyzyjnie przed strzałem, ale za to koszt użycia broni spada o jeden punkt.

Krwawa jatka. Dziwnym zbiegiem okoliczności postacie przebywające w twoim otoczeniu giną nagle śmiercią. Jesteś uosobieniem przemocy.

Fatum. Przynosisz pecha innym, ale jego działanie może dotknąć także ciebie.

Dobrotliwość. Twoje niemilitarne zdolności (pierwsza pomoc, leczenie, retoryka i handel) wzrastają o 20%, zaś te militarne maleją o 10%.

Chemiozależność. Łatwo uzależniasz się od chemicznych specyfików. Ryzyko wpadnięcia w nałóg jest w twoim wypadku dwukrotnie wyższe niż przeciętnie, ale z drugiej strony twój organizm szybciej zwalcza ich negatywne efekty.

Chemioodporność. chemiczne specyfiki oddziałują na ciebie tylko połowę standardowego czasu, ale ryzyko, że się od nich uzależnisz, także wynosi 50% normy.

Dziecię nocy. Percepcja i inteligencja jest wyższa od zmierzchu do świtu, a niższa od świtu do zmierzchu.

Kujon. Szybciej się uczysz. Co poziom dostajesz 5 punktów rozwoju więcej, ale z profitów możesz korzystać co 4, a nie 3 poziomy.

Zdolniacha. Twoje współczynniki są lepsze niż u innych postaci, ale za to umiejętności są niższe.



KROK #4: WYBRANIE WIEKU POSTACI

Wiek postaci nie wpływa na przebieg gry. Wiek wybierasz poprzez wciśnięcie przycisku WIEK i ustawieniu przy pomocy strzałek.

KROK #5: WYBRANIE PŁCI POSTACI

Płeć ma wpływ na przebieg gry, ponieważ niektóre postacie reagują odmiennie widząc mężczyznę i kobietę. Wyboru dokonujesz poprzez wciśnięcie przycisku FACET/KOBIETA, a następnie wskazaniu odpowiedniego symbolu na ekranie, który się pojawi. Zastanów się poważnie nad swoją decyzją, ponieważ w czasie gry już jej nie zmienisz.

KROK #6: NAZWANIE POSTACI

Nazwij swoją postać poprzez wciśnięcie przycisku NONE i wpisanie imienia. Po skończeniu wciśnij klawisz ENTER lub przycisk OK. Jeżeli nie podasz imienia postaci, to spotykane osoby będą do ciebie mówić „Nikt”. Jeżeli wykonałeś kroki 1 - 6, to możesz zakończyć proces tworzenia postaci (Krok #8) lub skorzystać z menu opcji.

KROK #7: OPCJE

Poniższe opcje są udostępniane po użyciu przycisku OPCJE.

Zapisz

Służy do zapisania stanu tworzenia postaci.

Wczytaj

Służy do załadowania poprzednio zachowanego stanu tworzenia postaci.

Do pliku TXT

Zachowuje obraz tworzenia postaci w formie pliku tekstowego.

Usuń

Umożliwia rozpoczęcie procesu tworzenia postaci od nowa.



KROK #8: ZAKOŃCZENIE TWORZENIA POSTACI

Naciśnij przycisk OK, aby zakończyć proces tworzenia postaci i rozpocząć grę.

OBSŁUGA

WSTĘP

Kiedy rozpocznieš grę „Fallout”, możesz nacisnąć klawisz spacji lub ESC, aby przerwać wyświetlanie początkowych animacji. Jednakże nie powinieneš tego robić, jeżeli poprzednio ich nie widziałeš, ponieważ zawierają one wiele ważnych informacji.

Pierwszą rzeczą jaką zobaczysz po zakończeniu animacji będzie Menu Główne.

MENU GŁÓWNE

Obsługa menu głównego jest bardzo prosta. Z tego miejsca możesz rozpocząć nową grę, załadować wcześniej zapisaną, ponownie obejrzeć animację początkową, obejrzeć listę autorów lub wyjść z gry.

WSTĘP

Ponownie wyświetla dwie pierwsze animacje. Zawsze możesz nacisnąć klawisz spacji lub ESC, aby przerwać.

NOWA GRA

Naciśnij ten klawisz, aby rozpocząć nową grę od początku.

W ten sposób przejdziesz do ekranu wyboru postaci. Jeżeli dopiero zainstalowałeś grę to właśnie to powinno być twoim pierwszym posunięciem.

TWÓRCY

Naciśnij ten przycisk, aby obejrzeć listę osób (bardzo długą), które pracowały nad grą „Fallout”.

WYJŚCIE

Naciśnięcie tego przycisku spowoduje natychmiastowe wyjście do sytemu operacyjnego. Dziękujemy ci za grę.

WCZYTAJ

Naciśnij ten przycisk, aby załadować wcześniej zapisaną grę. W ten sposób przejdziesz do standardowego ekranu ładowania gry.



EKRAN WYBORU POSTACI

Ekran ten ujrzysz po wybraniu opcji nowej gry z menu głównego. Teraz masz wybór pomiędzy wybraniem lub modyfikowaniem jednej z trzech istniejących już postaci oraz stworzeniem twojej postaci od podstaw.

Jeżeli wybierzesz opcję przerwania to powrócisz do menu głównego.



Ekran wyboru postaci.

Właściwa gra rozpocznie się po wybraniu przez ciebie jednej z istniejących postaci lub stworzeniu swojej własnej. Naciśnij klawisz ESC, aby przerwać animację na której twój zwierzchnik przekazuje ci treść misji.

Grę rozpoczynasz na zewnątrz Krypty-13. Twoim pierwszym zadaniem jest rozpoznanie najbliższego terenu, a następnie udanie się na wschód, w kierunku Krypty-15.

Za pomocą panelu użytkownika możesz kontrolować swoją postać i jej zachowanie w wirtualnym świecie.

WIDOK W CZASIE GRY

Przykład normalnego widoku w czasie gry jest zaprezentowany poniżej:

Normalny widok.

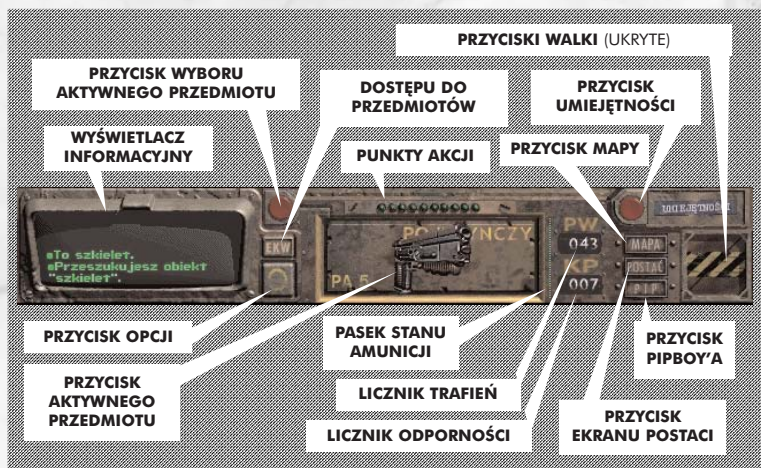


Górna część ekranu jest nazywana widokiem gry. Jest to miejsce gdzie rozgrywa się akcja. Twoja postać oraz postacie stworzone przez program przebywają w tej części ekranu. Również tam odbywają się najważniejsze zdarzenia: przemieszczanie się, podnoszenie i wyrzucanie przedmiotów, rozmowy z innymi postaciami, walka, otwieranie drzwi, odkrywanie i wiele innych.

Dolna część ekranu to panel użytkownika. Tutaj możesz wybrać dostęp do posiadanych przedmiotów, wybierać aktywną broń, przejść do ekranu postaci, przejść do ekranu opcji i inne.

PANEL UŻYTKOWNIKA

Dolna część ekranu jest nazywana panelem użytkownika. Oto jak on wygląda: Schemat i opis wszystkich funkcji panelu użytkownika znajduje się na kolejnych stronach.



Wyświetlacz informacyjny. Ekran ten wyświetla informacje adekwatne do podjętej przez Ciebie akcji. Te małe wiadomości są ważne, więc nie próbuj ich lekceważyć. Możesz przewijać zawartość ekranu, aby przejrzeć starsze wiadomości. Musisz w tym celu przesuwac kursor nad wyświetlaczem aż do momentu, gdy zmieni się on w małą strzałkę.

Jeżeli kursor jest w górnej części wyświetlacza, to będzie to strzałka skierowana do góry. Naciśnięcie lewego przycisku myszki spowoduje przewinięcie ekranu ku starszym wiadomościom.

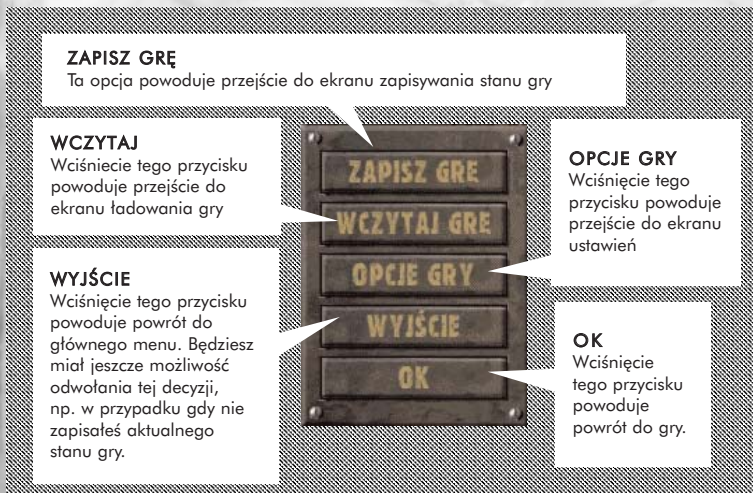
Jeżeli kursor jest w dolnej części wyświetlacza, to będzie to strzałka skierowana do dołu, a naciśnięcie lewego przycisku myszki spowoduje powrót do nowszych wiadomości.

Przycisk wyboru aktywnego przedmiotu. Możesz mieć przygotowane do natychmiastowego użycia dwa przedmioty, zwane aktywnymi. Wybierasz je spośród wszystkich przedmiotów na ekranie wyboru przedmiotów. Ten przycisk pozwala na wybór jednego spośród dwóch aktywnych przedmiotów. Jego działanie jest naprzemienne, tzn. pierwsze wciśnięcie wybiera przedmiot drugi, ponowne przedmiot pierwszy, kolejne znów przedmiot drugi itd.

Przycisk dostępu do przedmiotów. Wciśnięcie tego przycisku powoduje przejście do ekranu wyboru przedmiotów (patrz strona 18). W czasie walki użycie tego przycisku kosztuje kilka punktów akcji. Nawet jeżeli nie wykonasz żadnego działania na ekranie wyboru przedmiotów to punkty i tak są tracone.

Punkty akcji. Ten pasek światełek informuje, ile jeszcze ci pozostało punktów akcji w tej turze. Punkty akcji są wykorzystywane tylko w walce, więc jeżeli te światełka są zapalone, to znaczy, że jesteś w trakcie walki. W momencie gdy zużyjesz jeden punkt akcji, to jedno światełko gaśnie. Kiedy zużyjesz wszystkie punkty akcji (wszystkie światełka zgasną), to twoja tura się kończy. W następnej turze ponownie otrzymujesz wyjściową liczbę punktów akcji.

Przycisk opcji. Naciśnięcie tego przycisku powoduje wyświetlenie dostępnych opcji:



Przycisk aktywnego przedmiotu. Jest to miejsce, gdzie jest wyświetlony twój aktywny przedmiot. Naciśnięcie lewego przycisku myszki w momencie gdy kursor znajduje się nad tym przyciskiem powoduje użycie danego przedmiotu. Natomiast naciśnięcie prawego przycisku myszki powoduje przełączanie dostępnych trybów broni (bronie są jedynymi przedmiotami posiadającymi tryby działania).

Cyfra znajdująca się przy literach PA (Punkty akcji) informuje o koszcie użycia danego przedmiotu. Jeżeli ta cyfra jest większa od aktualnie posiadanej przez

ciebie liczby punktów akcji (widocznej na pasku światełek umieszczonym powyżej), to nie możesz użyć danego przedmiotu w aktualnej turze. Punkty akcji mają znaczenie tylko w walce.

W przypadku niektórych broni, w prawym górnym rogu, ukazuje się ikonka informująca o trybie użycia broni. W tym wypadku prawym przyciskiem myszki możesz zmieniać dostępne tryby.

Niektóre rodzaje broni posiadają np. możliwość celowania precyzyjnego.

Pasek stanu amunicji. Niektóre typy broni i przedmiotów posiadają pasek stanu amunicji informujący, ile strzałów bądź użyć jeszcze pozostało do wykorzystania. Dobrze jest zwracać uwagę na ten pasek. Kiedy jest pełny, masz do dyspozycji cały magazynek amunicji, zmniejsza się, gdy używasz broni, a gdy magazynek jest pusty, to pasek jest wyłączony.

Aby uzyskać dokładną informację o ilości amunicji lub energii, użyj funkcji oglądania na danym przedmiocie.

Licznik trafień. Ten licznik wskazuje pozostałą liczbę trafień jaką twoja postać może przyjąć. Kiedy postać jest zdrowa, licznik jest koloru białego, jeżeli zostanie ranna, kolor zmienia się na żółty, w przypadku ilości punktów zagrażającej utracie życia licznik staje się czerwony.

Jeżeli licznik osiągnie wartość zero lub mniej, to twoja postać jest martwa i gra się kończy. W tym wypadku musisz załadować poprzednio zapisaną grę lub rozpocząć nową.

Licznik odporności. Ten licznik wskazuje klasę pancerza twojej postaci, która jest skalkulowana na podstawie indywidualnych cech postaci oraz zbroi jaką aktualnie jest przez nią używana. W czasie walki wartość tego licznika może się zmieniać zarówno w górę jak i w dół. Jeżeli kończąc turę posiadasz jeszcze punkty akcji, to są one dodawane do twojej odporności.

Przycisk umiejętności. Wciśnięcie tego przycisku powoduje otworenie okna umiejętności.

Przycisk mapy. Wciśnięcie tego przycisku powoduje przejście do ekranu mapy.

Przycisk ekranu postaci. Wciśnięcie tego przycisku powoduje przejście do ekranu postaci.

Przycisk Pipboy'a. Wciśnięcie tego przycisku powoduje wyświetlenie ekranu minikomputera RobCo PIPBoy 2000.

Przyciski walki. Kiedy jesteś zaangażowany w walkę, uaktywniają się dwa przyciski:

PRZYCISK KOŃCA TURY

Wciśnięcie
tego przycisku
kończy aktualną
turę



PRZYCISK KOŃCA WALKI

Naciśnięcie tego przycisku jest propozycją zakończenia walki, która jest akceptowana, jeżeli w pobliżu nie ma żadnych przeciwników, którzy chcieliby tę walkę kontynuować.

PANEL UŻYTKOWNIKA I KURSORY

Jeżeli kursor celowania lub użycia umiejętności przesuniesz na panel użytkownika, to przerwiesz jego pierwotne działanie i zmienisz go na normalny wskaźnik. Jeżeli chcesz do kogoś strzelić i tym samym zacząć walkę, to musisz kliknąć na broni znajdującej się w przycisku aktywnego przedmiotu i wskazać czerwonym celownikiem przeciwnika.

KURSORY

Kontrolę nad swoją postacią sprawujesz dzięki aktywnemu kursorowi. Kursor pozwala na przesuwanie postaci, walkę, interakcję z otaczającym cię środowiskiem oraz na manipulowanie obiektami.

W normalnym widoku gry kursor może przyjmować trzy tryby:

Przemieszczania

Komendy

Celowania

Trzeci tryb, celowania, jest dostępny tylko podczas walki lub gdy wybierzesz broń, aby rozpocząć walkę.

Aby zmieniać tryb kursora, należy przycisnąć prawy przycisk myszki. Jeżeli przyciśniesz go ponownie, to tryby zaczną zmieniać się cyklicznie. W czasie walki, przyciśnięcie prawego przycisku myszy w trybie komendy powoduje przejście do trybu celowania.

KURSOR PRZEMIESZCZANIA

Domyślnym kursorem jest kursor przemieszczania, nazywany inaczej heksagonalnym.



Aby wykonać ruch postaci, należy ustawić kursor przemieszczania w miejscu do którego chcemy dotrzeć i nacisnąć lewy przycisk myszki. Jeżeli droga do tego punktu jest dostępna, to postać przemieści się najkrótszą drogą. Jeżeli ten punkt jest niedostępny, to w środku kursora pojawi się znak X, a wciśnięcie lewego przycisku nie spowoduje żadnej akcji. Jeżeli chcesz lepiej kontrolować ruch swojej postaci, musisz wskazywać jej bliższe miejsca przeznaczenia wykonując w ten sposób więcej krótszych ruchów.

Jeżeli chcesz aby twoja postać przemieszczała się biegiem to podczas wciskania lewego przycisku myszy musisz przytrzymać wciśnięty klawisz SHIFT. Jeżeli chcesz przerwać ruch postaci w pół drogi, to po prostu wskaż jej nowy punkt, do którego ma się przemieścić.

KURSOR KOMEND

Jeżeli chcesz zrobić coś konkretnego z innym obiektem (np. otworzyć drzwi, porozmawiać z inną postacią) to musisz użyć kursora komendy.



Najpierw musisz wskazać przedmiot lub osobę z którą chcesz nawiązać interakcję. Jeżeli pozostawisz na niej kursor przez około sekundę to pojawi się ikonka informująca o domyślnej czynności wywoływanej lewym przyciskiem myszki. Jeżeli już nauczyłeś się, jakie są domyślne działania, to nie musisz czekać na pojawienie się tej ikonki.

Aby wykonać domyślną akcję, wciśnij lewy przycisk myszki.

Jeżeli chcesz zobaczyć, jakie czynności możesz wykonać (poza domyślną), to musisz wcisnąć i przytrzymać prawy przycisk myszki. Wtedy pojawi się cała kolumna ikonek odpowiadających poszczególnym działaniom. Trzymając ciągle wciśnięty prawy przycisk poruszaj myszką w górę i w dół. Podświetlona ikonka odpowiada czynności, która zostanie wykonana, gdy zwolnisz przycisk.

Przytrzymanie kursora komendy nad przedmiotem lub postacią powoduje również wyświetlenie jego (lub jej) nazwy na wyświetlaczu informacyjnym. Aby uzyskać więcej informacji musisz użyć funkcji oglądania. Lista poszczególnych działań znajduje się na kolejnych stronach.

KURSOR CELOWANIA

Jeżeli wciśniesz przycisk aktywnego przedmiotu, który będzie przedstawiał broń, to uzyskasz kursor celowania. Często tak się postępuje, aby rozpocząć walkę.

Jeżeli umieścisz ten kursor na celu to pojawi się liczba albo czerwony znak X. Liczba wskazuje procentową szansę trafienia przeciwnika skalkulowaną na podstawie stopnia widoczności, odległości, twoich umiejętności oraz jego odporności.

Znak X oznacza brak szans na trafienie.

Aby uzyskać więcej informacji na ten temat, przeczytaj rozdział Szansa na trafienie.



JAK JEŚĆ SZCZURY



nowość '77:
od 15 pięciominutowych przepisów
po wspaniałe danie
„Gryzoń po Królewsku”!

Jak jeść szczury

Ponad 101 przepisów, od prostych posiłków po kompletne zestawy dań, na wszystkie sposoby od przekąsek po desery.

IKONY AKCJI

IKONA	OPIS
	UŻYCIE/PODNIESIENIE Przykładem użycia tej ikony jest podniesienie przedmiotu (np. skały) i przeniesienie jej do swojego bagażu lub użycie przedmiotu (np. otworenie drzwi). Jeżeli przedmiot jest niewielki, a ty masz wystarczającą ilość miejsca, to zostanie on dodany do Twojego bagażu (umieszczony na końcu listy). Jeżeli przedmiot jest za duży, to możesz nim jedynie manipulować, lecz nie możesz go zabrać. Możesz zabrać przedmiot ze sobą, przeszukiwać zwłoki oraz wykorzystywać możliwości użycia większych przedmiotów.
	OGLĄDANIE Ta funkcja pozwoli ci dowiedzieć się czegoś więcej na temat danej postaci lub przedmiotu. Uzyskasz bardziej wyczerpujący opis zawierający niekiedy bardzo przydatne informacje (np. ile amunicji pozostało w danej broni albo jak bardzo została zraniona dana osoba). Możesz zbadać każdy element pojawiający się w grze.
	WYKORZYSTANIE UMIEJĘTNOŚCI Wykorzystanie jakiegokolwiek umiejętności wymaga uprzedniego wybrania jej spośród wszystkich dostępnych. Wybierasz na ekranie umiejętności tę której chcesz użyć i wskazujesz obiekt, który ma być poddany działaniu tej umiejętności. Nie wszystkie umiejętności da się wykorzystać z dowolnymi przedmiotami. Możesz użyć tej funkcji na obiekcie, którego ma dotyczyć działanie danej umiejętności.
	WYRZUCENIE PRZEDMIOTU Ikona jest dostępna tylko na ekranie posiadanych przedmiotów. Użyj tej funkcji jeżeli nie masz ochoty nosić już jakiegoś przedmiotu lub masz za mało miejsca, aby wziąć następny. Używaj tej funkcji ostrożnie, bo jeżeli wyrzucisz jakiś ważny przedmiot, to może się zdarzyć, że gdy ponownie po niego wrócisz, już go nie będzie. Ta funkcja działa tylko na przedmiotach znajdujących się w twoim bagażu.
	OBRACANIE POSTACI Twoje ustawienie może być ważne. Użyj tej funkcji aby obrócić postać o 60 stopni zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. To działanie nie powoduje utraty punktów akcji w czasie walki. Ta akcja działa tylko na twojej postaci.

IKONY AKCJI

IKONA	OPIS
	ROZMOWA Jeżeli chcesz porozmawiać z inną postacią - wybierz tę ikonę. Pozwala ona rozpocząć dialog z żywą i komunikatywną postacią. Nie możesz rozmawiać z postacią martwą lub nieprzytomną. Niektóre osoby nie będą chciały w ogóle z tobą rozmawiać, niektóre powiedzą ci tylko parę słów, a inne będą tak gadatliwe, że pojawi się ekran dialogu rozszerzonego. W niektórych przypadkach komputery będą zaopatrzone w moduł komunikacji głosowej, także interakcja z nimi będzie bardzo podobna do rozmowy z żywą postacią. Ta czynność „działa” tylko na innych postaciach i niektórych komputerach.
	UŻYCIĘ PRZEDMIOTU Użyj tej funkcji jeżeli chcesz uleczyć inną postać posiadany stimpakiem lub otworzyć drzwi przy pomocy wytrychu. Jeżeli wybierzesz cel i ikonę tej akcji, to pojawi się mniejsza wersja ekranu z twoimi zasobami. Wybierz przedmiot którego chcesz użyć na danym obiekcie. Oczywiście użycie owoców na drzwiach nie przyniesie ciekawych rezultatów, ale użycie tych samych owoców na innej postaci spowoduje, że damy jej te owoce do zjedzenia. Przeczytaj także działy: ekran posiadanych przedmiotów oraz wyposażenia. Ta akcja działa na postaciach i innych obiektach.
	ROZŁADOWANIE BRONI Użyj tej akcji, jeżeli chcesz opróżnić broń z amunicji. Pojawia się ona na ekranie posiadanych przedmiotów oraz w czasie przeszukiwania zwłok. Zdarza się, że zależy ci tylko na amunicji przeciwnika, natomiast broń jest niepotrzebna. Możesz również zmienić rodzaj amunicji, jakiego używasz w swojej ulubionej broni. Działa tylko na broni zawierającej amunicję i to tylko na ekranie posiadanych przedmiotów lub przeszukiwania zwłok.
	ZANIECHANIE Użyj tej funkcji jeżeli nie chcesz wykonać na tym obiekcie żadnej z powyższych. Zawsze dostępna, w każdym miejscu i na każdym przedmiocie.

EKRAN POSIADANYCH PRZEDMIOTÓW



Ekran
posiadanych
przedmiotów

Ekran ten został stworzony abyś wiedział, co się dzieje z aktualnie posiadanymi przez ciebie przedmiotami oraz byś mógł ich używać. Twoje maksymalne zdolności do przenoszenia są ściśle określone i nie możesz ich przekroczyć. Każdy przedmiot ma określoną wagę - aby ją poznać, użyj funkcji oglądania na danym przedmiocie.

Prawym przyciskiem myszki możesz zmieniać kursor ze zwykłego kursora zasobów (dłoń) na kursor akcji.

Kursor zasobów wyglądem przypomina dłoń i umożliwia przenoszenie i opuszczanie przedmiotów. Wciśnij i przytrzymaj lewy przycisk myszki na przedmiocie. Teraz przesun kursor na miejsce gdzie chcesz umieścić wybrany przedmiot i zwolnij przycisk. Jeżeli przenosisz więcej niż jeden przedmiot to po zwolnieniu przycisku pojawi się specjalne menu.



Przenoszenie
wielu przed-
miotów na raz.

Kliknij na strzałkach aby zwiększyć bądź zmniejszyć liczbę przedmiotów do przeniesienia. Licznik na początku wskazuje jedną sztukę. Wciśnij przycisk CAŁOŚĆ aby wprowadzić maksymalną liczbę przenoszonych przedmiotów. Wybierz przycisk ANULUJ, aby przerwać operację przenoszenia.

Niektóre z przedmiotów są przechowywane w większych partiach; pomimo, że licznik pokazuje ich sumaryczną liczbę, to przenoszenie następuje tylko w tych grupach - np. amunicja jest z reguły umieszczana w magazynkach. Przenosząc

amunicję, przenosisz magazynki, nie pojedyncze naboje.

Kursor działań pozwala na wykonywanie różnych czynności na posiadanych przez ciebie przedmiotach; domyślną czynnością jest UŻYCIE przedmiotu, ale możesz go również np. WYRZUCIĆ. W 99% przypadkach będziesz go mógł potem odzyskać, czasami jednak ubiegnie cię inna postać. Ponadto pamiętaj, że przedmioty wyrzucone na obszarze głównej mapy świata giną na zawsze. Ekran podzielony jest na trzy części: wyświetlacz, listę wszystkich przedmiotów oraz tych aktualnie wybranych.

Wyświetlacz podaje ci informację na temat twojej postaci i oglądanych przedmiotów. Kiedy przenosisz przedmioty wyświetlacz pokazuje ci nowe dane na temat broni, zbroi oraz innych elementów wyposażenia. Używaj tego ekranu, aby porównywać parametry poszczególnych broni.

Lista aktualnie wybranych przedmiotów pokazuje ci, jaki nosisz pancerz oraz jakie przedmioty znajdują się w twoich dłoniach.

AMUNICJA

Broń możesz naładować, przeciągając amunicję na ikonę broni na ekranie posiadanych przedmiotów. Operacja powiedzie się, jeśli kaliber broni będzie się zgadzał z kalibrem amunicji; każdy kaliber występuje z reguły w kilku typach - możesz skorzystać z dowolnego, pamiętając o jego wadach i zaletach. Jeśli natomiast zechcesz rozładować broń, to wybierz odpowiednią ikonę działań.

INNE DZIAŁANIA

Lista wyposażenia

Ostatnią częścią ekranu posiadanych przedmiotów jest pionowa lista umieszczona po lewej stronie ekranu.

Jeżeli chcesz przemieścić przedmiot na inne miejsce w liście, musisz po prostu przeciągnąć jego ikonę na nowe miejsce.

Jeżeli przeciągniesz przedmiot na taki sam, to zostaną one dodane, co zostanie uwidocznione pojawieniem się cyfry wskazującej ich liczbę. W przypadku broni muszą one zawierać taką samą amunicję.

Zasobnik

Jest to specjalny przedmiot, który służy do przenoszenia innych przedmiotów. Zasobnikiem może być plecak albo torba. Tak naprawdę zasobniki nie podnoszą twojej maksymalnej nośności, tylko polepszają rozłożenie obciążenia.

Aby umieścić jakiś przedmiot w zasobniku, przeciągnij jego ikonę na ikonę zasobnika.

Aby dostać się do zasobnika, użyj kursora i wybierz ikonę użycia. Pojawi się zawartość zasobnika, a lista przedmiotów będzie przedstawiać listę przedmiotów w zasobniku.

Jeżeli chcesz wyjąć przedmiot z zasobnika, to przeciągnij jego ikonę na obrazek. Aby zamknąć zasobnik, kliknij na obrazku.

Nie można łączyć zasobników.

WYŚWIETLACZ INFORMACJI

Jeżeli otworzysz ekran posiadanych przedmiotów lub użyjesz funkcji oglądania na własnej postaci, to otrzymasz parę podstawowych informacji na swój temat.

PE

Twoja aktualna percepcja.

WT

Twoja aktualna wytrzymałość.

CH

Twoja aktualna charyzma.

IN

Twoja aktualna inteligencja.

ZR

Twoja aktualna zręczność.

LK

Twoje aktualne szczęście.

AKTYWNY PRZEDMIOT

Broń będzie opisana aktualnymi uszkodzeniami, zawartością amunicji, zasięgiem i innymi istotnymi cechami. Opis innych przedmiotów zawiera podstawowe cechy i ważne informacje.

SI

Twoja siła skalkulowana na podstawie wpływu promieniowania, chemikaliów i innych czynników.

IMIĘ

Na wypadek gdybyś zapomniał.

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI

Wartość aktualna/maksymalna



OBCIĄŻENIE

Informuje cię o wadze twojego wyposażenia. Jeżeli ilość przenoszonego przez ciebie ładunku zbliża się do wartości maksymalnej, to musisz się zacząć zastanawiać co wyrzucić. Nie noś niepotrzebnego wyposażenia.

KLASA PANCERZA

Ten obszar wskazuje klasę pancerza twojej postaci, odporność na uszkodzenia oraz próg uszkodzeń dla zbroi, której aktualnie używasz. Normalne uszkodzenia pochodzą od kul, noży, tępych narzędzi. Uszkodzenia energetyczne powstają na skutek oddziaływania promieniowania laserowego. Uszkodzenia na skutek działania ognia pochodzą od miotaczy płomieni. Uszkodzenia plazmowe pochodzą od broni zaawansowanych technologicznie. Uszkodzenia na skutek eksplozji pochodzą od granatów i rakiet. Uszkodzenia EMP (impulsu elektromagnetycznego) nie dotyczą ludzi, więc nie zostały wyszczególnione.

Klasa Panc.	7
Konw.	0/8%
Laser	0/8%
Ogień	0/8%
Plazma	0/8%
Wybuchy	0/8%

Klasa
odporności

Odporność na
uszkodzenia

Próg uszkodzeń dla zbroi

OKNO UMIEJĘTNOŚCI

Niektóre umiejętności są używane automatycznie, na przykład umiejętności bojowe. Kiedy strzelasz z pistoletu, automatycznie jest uwzględniana twoja umiejętność posługiwania się ręczną bronią palną. Inne umiejętności wymagają uaktywnienia. Są one wyszczególnione w oknie umiejętności.

Kliknij na nazwie umiejętności, aby jej użyć. Większość z nich wymaga jeszcze wskazania celu użycia. Jeżeli chcesz przerwać używanie umiejętności jeszcze przed wskazaniem celu, to musisz przemieścić kursor na panel użytkownika.

Do szybszego wybrania umiejętności można posłużyć się klawiszami od (1) do (8). Tak postępując można zaoszczędzić cenny czas.



Jedynie umiejętność skradania się nie wymaga wskazania celu. Aby przerwać jej działanie musisz ją wyłączyć poprzez ponowne użycie lub rozpoczęcie poruszania się biegiem. Dodatkowa ikonka wyświetlona ponad panelem użytkownika przypomina, że używasz tej umiejętności.

EKRAN POSTACI

Pełną informację na temat twojej postaci możesz uzyskać jedynie na ekranie postaci, do którego dostajesz się przy pomocy przycisku na panelu użytkownika.



Głównym zadaniem tego ekranu jest przekazanie informacji na temat stanu twojej postaci: czy jest poważnie ranna? Jeżeli tak, to gdzie? Zatruta? Ile masz punktów doświadczenia? Kiedy przejdziesz na następny poziom? Ile masz poszczególnych umiejętności? I tak dalej...

Ten ekran udzieli ci odpowiedzi na wszystkie te pytania.

Jeżeli stworzyłeś swoją własną postać albo modyfikowałeś jedną z dostępnych postaci to większość danych na tym ekranie będzie ci już znajoma. W przeciwnym wypadku zrozumienie znaczenia poszczególnych symboli może ci zająć dłuższą chwilę, ale nie jest to wcale trudne.

Możesz wskazać kursorem dowolny element, a wyświetlacz w dolnym prawym rogu ekranu wyświetli ci dodatkowe informacje.

Po prawej stronie ekranu wyświetlone jest imię twojej postaci i jej podstawowa statystyka.

Bezpośrednio pod nią znajduje się wskaźnik twojego całkowitego doświadczenia i aktualnego poziomu. Ważne dokonania i zwycięskie walki podnoszą twoje całkowite doświadczenie. Poziom wskazuje twoje aktualne doświadczenie przypisane do jednego z predefiniowanych zakresów. Im wyższy poziom, tym lepiej. Wskaźnik następnego poziomu wskazuje ile jeszcze punktów doświadczenia brakuje do przejścia na następny poziom.

Normalny licznik aktualnego i maksymalnego poziomu trafień widzisz na panelu użytkownika i na ekranie posiadanych przedmiotów. Tutaj jest jego rozszerzenie dotyczące konkretnych przypadłości.

Tekst poniżej licznika trafień powinien być ciemnozielony. Jeżeli zmieni kolor na jasnozielony, oznacza to, że masz problem ze stanem zdrowia.

Zatrucie oznacza, że w twoim organizmie znajduje się trucizna. Jej obecność jest niebezpieczna, ale rzadko kończy się śmiercią. Trucizna działa przez określony czas, który jest proporcjonalny do przyjętej dawki.

Napromieniowanie oznacza, że w twoim organizmie odłożyła się znacząca dawka promieniowania. Promieniowanie jest ciągle emitowane z pozostałego opadu radioaktywnego i innych napromieniowanych elementów. Wieść niesie, że występują również zwierzęta i ludzie, którzy przeżyli wybuch, a dawka promieniowania jaką przyjęli powoduje, że są niebezpieczni dla otoczenia. Trzeba takich kontaktów unikać. Napromieniowanie może mieć wiele nieprzyjemnych skutków - ogólna zasada jest taka, że im większa dawka, tym gorzej dla ciebie. Dokładne wskazanie pochłoniętego promieniowania można odczytać z licznika Geigera. Promieniowanie z organizmu można usuwać w Laboratorium Medycznym Krypty, które znajduje się koło wyjścia. Jest także możliwe znalezienie innych miejsc, gdzie tego można dokonać.

Uszkodzenie oka, okaleczone prawe ramię, okaleczone lewe ramię, okaleczona prawa noga i okaleczona lewa noga są wszystkimi możliwymi uszkodzeniami kończyn lub innych partii ciała. Obrażenia te można odnieść tylko w czasie walki. Wyleczenie ran jest możliwe w Laboratorium Medycznym Krypty, poprzez użycie umiejętności doktora lub poprzez odwiedzenie innej wykwalifikowanej osoby. Efekty poszczególnych uszkodzeń dodają się.

Efekty uszkodzeń ciała

USZKODZENIE EFEKT

Uszkodzenie oka Jeżeli jesteś ranny w oko, to zostanie obniżona twoja percepcja, co powoduje obniżenie skuteczności w walce bezpośredniej.

Uszkodzenie ramienia Jeżeli jesteś ranny w jedno ramię, to nie możesz używać broni oburęcznych. W przypadku uszkodzenia obu ramion nie można używać żadnej broni.

Uszkodzenie nogi Jeżeli masz okaleczoną jedną nogę to twoje poruszanie jest utrudnione (wymaga więcej punktów akcji do pokonania tego samego dystansu) oraz nie możesz poruszać się biegiem. W przypadku paraliżu obu nóg ledwo co możesz się poruszać (oczywiście o bieganiu nie może być mowy). Po zakończeniu walki twoja postać będzie wyglądała jakby poruszała się normalnie, ale jest to tylko udawanie wobec innych przeciwników. Powinieneś niezwłocznie udać się do lekarza.

Powyżej osobistej karty znajduje się wyszczególnienie twoich umiejętności. Jeżeli posiadasz nadmiarowe punkty umiejętności, to na tym ekranie możesz przeznaczyć je na zwiększenie wartości jednej lub kilku swoich umiejętności.

W trakcie poznawania świata, podejmowania decyzji i zdobywania doświadczenia możesz śledzić swoje postępy przy pomocy tego wielofunkcyjnego ekranu.

Pierwsza część danych nosi tytuł **Profity**. Jest to lista wszystkich dodatków, które wybrałeś dla swojej postaci, a wskazanie którejkolwiek pozwala ci na zapoznanie się z jej szczegółowym opisem. Dodatkowo są tu jeszcze wyświetlone Cechy, jeżeli oczywiście masz jakieś wybrane.

Druga część danych nosi tytuł **Karma**. Jeżeli byłeś niegrzeczny albo miły dla innych, to na tym ekranie zostanie to wyszczególnione. Każda postać ma Reputację, której początkowa wartość wynosi zero. Jeżeli zachowujesz się szlachetnie i dokonujesz wielkich rzeczy, to twoja reputacja będzie rosła. W przeciwnym wypadku (jeżeli będziesz dopuszczał się wykroczeń i przestępstw) będzie malała. Twoja reputacja będzie miała znaczenie podczas kontaktów z innymi postaciami. Jeżeli będziesz „dobry”, to inne „dobre” postacie będą się z tobą doskonale porozumiewać, ale ze „złymi” będzie już trudniej się dogadać. W przypadku, gdy to ty będziesz „zły”, to ta zależność będzie odwrotna.

Trzecia część danych jest zatytułowana **Zabici**. Wyszczególnia ona ile i jakiego rodzaju przeciwników wyeliminowałeś podczas walki (ludzi, zwierząt lub groźnych mutantów). Im więcej zabitych, tym większe doświadczenie i lepszy wynik. Dokładne wyszczególnienie rodzajów zabitych postaci będzie się rozwijać podczas gry.

W prawej dolnej części ekranu znajdują się trzy przyciski: Drukowanie, Anulowanie i OK.

Plik txt

Ta opcja pozwala ci na zapisanie aktualnych parametrów postaci do pliku tekstowego. Możesz wymieniać się takimi zestawieniami z przyjaciółmi. Gdy wybierzesz tę opcję, pojawi się następny ekran - będziesz musiał podać nazwę pliku tekstowego, do którego zostaną zapisane twoje osiągnięcia.

Anuluj

Powrót do gry, wszelkie zmiany dokonane na ekranie postaci zostaną zignorowane, a jej stan będzie identyczny jak w chwili wejścia do tego ekranu.

OK

Zapisuje wszelkie dokonane zmiany i powraca do gry.

ROBCO PIPBOY 2000

Aby pomóc mieszkańcom krypt w przechowywaniu i analizowaniu zdobytych informacji, inżynierowie Krypt skonstruowali minikomputer RobCo Industries PIPBoy 2000.



Główny ekran
minikomputera
PIPBoy 2000

Jest to małe, przenośne urządzenie mogące przechować olbrzymią ilość danych. Poszczególne klawisze odpowiadają funkcjom opisanym poniżej. Przesuwanie kursora ponad nimi powoduje ich rozjaśnienie.

Status

Opisuje zaawansowanie twojej misji i/lub przedstawia treść twojego zadania. Misje są posortowane, nieukończone są zaznaczone na zielono, ukończone są oznaczone przekreśleniem. Jeżeli dostaniesz jakieś nowe zadanie to zostanie ono tutaj wyszczególnione.

Automapa

Ta funkcja umożliwia ci oglądanie planów miejsc, które już odwiedziłeś. Są one zapisywane automatycznie w czasie twojej podróży.

Archiwum

PIPBoy automatycznie zapisuje wszelkie animacje które już widziałeś, abyś mógł je później przejrzeć.

Zamknij

Wyłącza minikomputer i powraca do gry.

Budzik

Zastosowanie budzika umożliwia przyspieszenie upływu czasu. Twoja postać odpoczywa do czasu budzenia, który ustawisz.

Ta część ekranu przedstawia aktualną datę i czas. Naciśnij przycisk dzwonka, aby wyświetlić listę dostępnych ustawień.



Budzik - opcjonalne urządzenie w minikomputerach RobCo PIPBoy 2000. W wersji dla Krypt standardowe.

Opcje pozwalają ci wybrać ile czasu chcesz odpoczywać. Użyj ustawień od 10 minut do 6 godzin. Niektóre postacie lub miejsca są dostępne tylko w określonych porach dnia i nocy (np. sklepy).

Budzik umożliwia również dostosowanie swojego trybu życia do pór dnia. Jeżeli nie lubisz działać w nocy to wypoczywaj od 6 wieczorem do 6 rano, jeżeli lubisz działać w nocy to odpoczywaj pomiędzy 6 rano a 6 wieczorem.

Na ekranie budzika jest także wyświetlony licznik trafień. Kiedy odpoczywasz, twój organizm szybciej się regeneruje. Możesz użyć funkcji odpoczywania, aż do całkowitego wyzdrowienia.

Użycie klawisza (ECS) przerywa odpoczynek twojej postaci.

ZADANIA DO WYKONANIA

PIPBoy może służyć również do przypominania o ważnych datach.

Przeprogramowaliśmy twój komputer, aby wskazywał liczbę dni pozostałą do wyczerpania zasobów wody w Krypcie. Znalezienie procesora umożliwiającego oczyszczanie wody to twoje podstawowe zadanie.

Jeżeli zasoby wody wyczerpią się zanim nam go dostarczysz, twoja misja już nie będzie miała znaczenia i zostanie zakończona. Wszyscy będziemy martwi. Nie dopuść do tego.

MAPY

Aby przypomnieć ci gdzie byłeś, twój minikomputer przechowuje schematy odwiedzonych miejsc.

W miarę poznawania świata schematów przybywa. Zawierają one obrysy ścian i budynków, które widziałeś.

Skrótem do planu miejsca, w którym aktualnie przebywasz jest przycisk MAPA na panelu użytkownika. Aby przeglądać schematy wszystkich odwiedzonych miejsc trzeba użyć PIPBoy'a.



Wyświetlona mapa

Przełącznik HI/LO przełącza obraz pomiędzy niską a wysoką rozdzielczością. Wyższa rozdzielczość zawiera więcej detali, niższa jest łatwiejsza do analizowania.

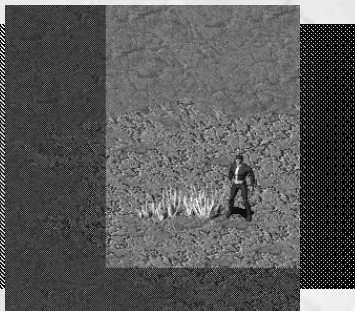
Przycisk skanera uaktywnia wykrywacz ruchu, jeżeli jest on aktywnym przedmiotem. Ta opcja pozwala ci zaobserwować przemieszczanie się innych postaci na bieżącej mapie.

Naciśnięcie przycisku anulowania powoduje powrót do gry.

MAPA ŚWIATA

Normalny widok gry oraz schematy są dobre do obserwowania małych obszarów, ale cały teren gry jest znacznie większy. Aby przesuwać się na tak dużych dystansach musisz użyć mapy świata.

Ciemniejsze obszary wskazują wyjścia do mapy świata.



Mapa świata jest włączana, gdy dojdiesz do skraju bieżącego obszaru, tak jak to pokazano powyżej.

Wejście na ciemniejszy obszar automatycznie przenosi cię na mapę świata. Możesz to potraktować jako ucieczkę przed wrogiem, ale nie spodziewaj się miłego powitania jeżeli powrócisz tam, skąd uciekłeś.

Mapa świata wygląda tak:



Użyj przycisku MAPA ŚWIATA/MIASTA, aby przełączać tryb mapy pomiędzy światem a miastami.

Na początku prawie cały świat będzie przysłonięty. To są miejsca w których nie byłeś. Teren dookoła ciebie będzie lekko oświetlony, oznacza to miejsca które widzisz. W czasie przesuwania się po mapie kolejne obszary są odkrywane.

Wskaz punkt na mapie, aby zacząć się do niego przemieszczać. Możesz także wskazać miejsce zakryte, będzie to oznaczało rozkaz eksploracji tego nieznanego terenu.

Aktualna data i czas są ciągle pokazywane w lewym górnym rogu. Czas jest najważniejszym czynnikiem w tej grze, także staraj się wykonywać swoje misje tak szybko, jak tylko jest to możliwe. Eksploracja nieznanych terenów jest najbardziej czasochłonnym zajęciem, więc wykonuj ją z umiarem, bo inni ludzie liczą na ciebie.

Ważne punkty na mapie są zaznaczone zielonym kołem. Kiedy odwiedzisz takie ważne miejsce, jego nazwa pojawi się na prawej części ekranu.

Aby ponownie odwiedzić wyszczególnione miejsce wystarczy kliknąć na jego nazwie, a nasza postać zacznie przemieszczać się najkrótszą drogą do tego miejsca. Kiedy dojdiesz do tego punktu pojawi się zielony trójkącik skierowany do dołu. Aby odwiedzić to miejsce musisz kliknąć na tym trójkącie.

Jeżeli twoja podróż zostanie przerwana przez jakieś wydarzenie, to zobaczysz tylko czerwony migający element i zostaniesz przeniesiony na ekran akcji, aby stanąć twarzą w twarz z pojawiającym się problemem. Pamiętaj, że wszystkie pozostawione na tym terenie przedmioty są bezpowrotnie tracone.

TEREN

Niektóre rodzaje terenu są trudniejsze do pokonywania od innych. W grze występują cztery rodzaje terenu: góry, pustynia, miasta oraz wybrzeże. Góry są terenem najtrudniejszym w przemieszczaniu się i tam traci się najwięcej czasu. Pustynia i wybrzeże są terenami normalnymi, natomiast tereny miejskie (także ruiny) pozwalają na jeszcze prostsze i szybsze przemieszczanie.

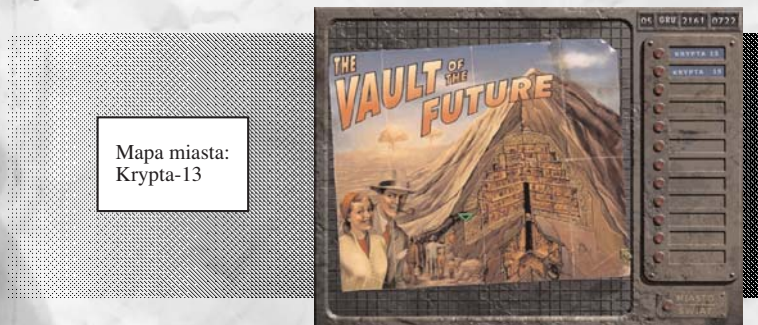
Rodzaj terenu wpływa na rodzaj zagrożeń jakie możesz na nim spotkać. Ludzie skupiają się wokół miast, natomiast potwory i inne nieprzyjemne „rzeczy” unikają cywilizacji.

Twoją podróż najczęściej przerywają przeciwnicy, ale mogą to być także inne wydarzenia - jak na przykład spotkanie przyjaznego kupca.

MAPY MIAST

Wszystkie ważniejsze miejsca w grze występują na mapach miast lub na bliższym widoku. Mapy miast mają kilka funkcji.

Aby przejść do mapy miasta użyj przycisku MAPA ŚWIATA/MIASTA. Pojawi się mapa miasta.



Aby zmienić mapę miasta, wybierz nazwę ze spisu znajdującego się w prawej części ekranu. Możesz oglądać mapy tylko tych miast, które już odwiedziłeś.

Zwróć uwagę, że na mapie miasta jest jeden lub więcej zielonych trójkątów. Te punkty umożliwiają dostęp do różnych części danego miasta. Wskazując kursorem trójkąt spowodujesz pojawienie się nazwy danej części. Naciśnij lewy przycisk myszki, aby się tam dostać. To zadziała nawet jeżeli będziesz oddalony od tego miejsca o wiele mil.

Jeżeli zwiedzasz miasto po raz pierwszy, to najczęściej jest dostępny tylko jeden obszar - wejście. Podczas zwiedzania miasta będą udostępniane kolejne punkty. Może się zdarzyć, że raz dostępny punkt zniknie. Jeżeli coś takiego się przydarzyło to oznacza to, że wkurzyłeś tamtejszych mieszkańców i musisz ponownie szukać drogi, aby się tam dostać.

DIALOG

Rozmowy z ludźmi zajmują wiele twojego czasu i wymagają sporej uwagi. Musisz uważać na reakcje rozmówców, wybierać stosownie do sytuacji odpowiednie wypowiedzi oraz szukać wskazówek ułatwiających rozwiązanie twojego zadania. Aby rozpocząć dialog, użyj kursora komend i wybierz funkcję rozmowy. Funkcja rozmowy jest funkcją domyślną w stosunku do innych postaci. Niektóre postacie

samę zaczynają rozmowę, ale większość nie odezwie się, zanim ty tego nie zrobisz. Są dwa rodzaje rozmów: zwykła i rozszerzona.

ZWYKŁY DIALOG

Jeżeli ktoś ma ci mało do powiedzenia i nie wymaga to twojej odpowiedzi, to jest to właśnie zwykły dialog. Tekst wypowiedzi ukazuje się nad mówiącą postacią na normalnym widoku gry. Najczęściej normalny dialog nie przynosi nic ważnego, ale uważaj bo niekiedy może kryć się w nim jakaś wskazówka albo polecenie.



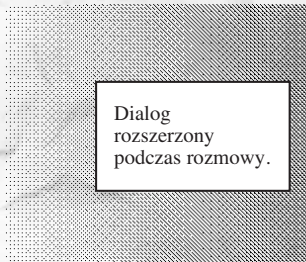
Przykład
zwykłego
dialogu.

Postacie przy pomocy zwykłego dialogu wyrażają swoje odczucia w czasie walki. Są to na ogół szyderstwa na temat przeciwnika i raczej nie są miłe.

DIALOG ROZSZERZONY

Jeżeli jakaś postać ma coś więcej do przekazania, lub wymagana jest twoja odpowiedź, to pojawia się ekran rozszerzonego dialogu.

Na tym ekranie widzisz zbliżenie twojego rozmówcy (jeżeli jest możliwe) lub kawałek normalnego widoku gry oraz jego wypowiedzi i twoje możliwe odpowiedzi.



Jeżeli widzisz twarz swojego rozmówcy, to zwracaj uwagę na jego reakcje na twoje wypowiedzi. Będziesz mógł również wysłuchać treści jego wypowiedzi, aby przekonać się czy nie ma w niej czegoś szczególnie interesującego. Twoi rozmówcy mogą mieć do ciebie różny stosunek. Mogą cię lubić lub nienawidzić, możesz ich także w ogóle nie obchodzić. Większość z nich na początku nie ma wyrobionego zdania, ale twoje postępowanie, reputacja oraz odpowiedzi mogą to szybko zmienić. Twoja charyzma wpływa na ich wyjściową ocenę.

Postacie mają na ogół coś ważnego do przekazania. Ich wypowiedź ukazuje się poniżej ich widoku. Jeżeli treść wypowiedzi nie mieści się na jednym ekranie, to wtedy ukazuje się po kawałku.

Poniżej wypowiedzi wyszczególnione są twoje możliwe odpowiedzi. W zależności od twojej inteligencji oraz znajomości świata masz do wyboru jedną lub więcej możliwości. Jeżeli widzisz tylko KONIEC, to oznacza, że rozmowa jest zakończona.

Jeżeli twoja postać charakteryzuje się wysoką inteligencją, to będziesz miał więcej możliwych wariantów wypowiedzi. Rozmówca zareaguje inaczej na mrukliwą prośbę o pomoc, niż na elokwentną i treściwą propozycję współpracy. Najbardziej inteligentne wypowiedzi nie są zawsze najlepszym rozwiązaniem. W stosunku do postaci o inteligencji poniżej 3 będzie to nieodpowiednie i uniemożliwiające normalną rozmowę.

Aby wybrać wypowiedź, najedź na nią kursorem i wciśnij lewy przycisk myszki. Rozmówca ustosunkuje się do twojej wypowiedzi, co pozwoli ci na wybieranie spośród nowych możliwości. Rozmowa skończy się, gdy wyczerpiecie wszystkie możliwości wypowiedzi lub gdy twoja postawa tak urazi rozmówcę, że postanowi siłowo wytłumaczyć ci swoje argumenty.

Niektóre możliwości mogą poprowadzić rozmowę w różnych kierunkach. Na przykład jeżeli skłamiesz, twój rozmówca może to zauważyć. Zależy to od jego inteligencji i spostrzegawczości, a także od twoich umiejętności.

POWTÓRKA

Jeżeli chcesz przypomnieć sobie, co zostało dotychczas powiedziane w waszej rozmowie, to użyj przycisku PRZEGLĄDAJ.

W przypadku gdy treść wypowiedzi nie mieści się na jednym ekranie, to strzałki umożliwiają przesuwanie jej do tyłu i do przodu. Naciśnij przycisk OK, aby powrócić do rozmowy.

Nie można przeglądać treści rozmowy po jej zakończeniu.

HANDEL

Handel jest wymianą przedmiotów.

W epoce postnuklearnej nie ma systemu monetarnego. Występuje najprostsza wersja handlu, czyli wymiana towaru za towar lub towaru za usługę.

Aby przejść do ekranu wymiany, naciśnij przycisk HANDEL na ekranie dialogowym. Jeżeli dana postać będzie chciała handlować z tobą (a większość chce), to ukaze się ekran wymiany.



Ekran wymiany.

Jeżeli chcesz przerwać wymianę i powrócić do rozmowy - naciśnij przycisk ROZMOWA.

Aby wymienić się z postacią, musisz zaproponować towary o równej (jej zdaniem) wartości. Twoja umiejętność handlowania może zwiększyć wartość posiadanych przez ciebie przedmiotów. Niskie zdolności do handlu spowodują, że twoje przedmioty będą miały małą wartość.

Twoje przedmioty znajdują się po lewej stronie ekranu. Przedmioty postaci z którą handlujesz znajdują się po prawej stronie ekranu. Przestrzeń pomiędzy nimi służy do zawierania transakcji i wyglądem przypomina stół.

Na lewej części tej przestrzeni (stołu) umieść przedmioty, które chcesz oddać, a na prawej te przedmioty twojego rozmówcy, które chciałbyś od niego kupić. Umieszczanie wielu sztuk tego samego przedmiotu wywołuje odpowiednie okno dialogowe.

Jeżeli umieścisz już wszystkie przedmioty wystarczające do zawarcia interesującej cię, transakcji, to naciśnij przycisk OFERTA. Jeżeli twój rozmówca zaakceptuje propozycję, to przedmioty zmieniają właścicieli. W przeciwnym wypadku zostanie wyświetlony stosowny komunikat.

W tym wypadku, aby doszło do transakcji, musisz umieścić więcej przedmiotów po swojej stronie stołu transakcji albo zredukować ilość przedmiotów po stronie rozmówcy i ponownie nacisnąć przycisk OFERTA.

Zawsze możesz przerwać transakcję i powrócić do rozmowy.

Twoja reputacja będzie wpływała na sposób zawierania transakcji. Jeżeli jest wysoka, to transakcje będą prostsze i zapłacisz mniej. W przeciwnym wypadku będziesz dosłownie płacił za swoją złą reputację.

OPCJE

Menu opcji pozwala ci na zachowywanie i wczytywanie stanu gry (jeżeli nie możesz ukończyć gry za jednym podejściem) oraz zmianę ustawień.

Z menu opcji możesz także przejść do menu głównego.

ZAPISZ GRĘ

Wciśnięcie tego przycisku powoduje przejście do okna zapisywania stanu gry. Funkcja ta jest dostępna w każdej chwili za wyjątkiem momentu prowadzenia rozmowy i momentu przemieszczania się po mapie świata.

WCZYTAJ GRĘ

Wciśnięcie tego przycisku powoduje przejście do okna ładowania gry. Możesz użyć tej funkcji w każdej chwili.

OPCJE GRY

Wciśnięcie tego przycisku powoduje przejście do ekranu ustawień (patrz niżej). Jeżeli dźwięk jest zbyt głośny lub cichy, lub jeżeli chcesz zmienić inną z dostępnych opcji to użyj tego przycisku.

WYJŚCIE

Wciśnięcie tego przycisku powoduje przejście do menu głównego. Po naciśnięciu zostaniesz jeszcze poproszony o potwierdzenie tej decyzji. Zanim to zrobisz upewnij się, czy zapisałeś aktualny stan gry.

OK

Wciśnięcie tego przycisku spowoduje powrót do gry.

ZAPISANIE GRY

Kiedy dojdiesz do wniosku, że na dzisiaj wystarczy zabawy w Fallout'a, zapisz stan swojej gry. To pozwoli ci przy następnej sesji rozpocząć grę od tego miejsca, w którym ją zakończyłeś. Nagrywanie stanów gry w czasie zabawy też nie jest złym pomysłem. Jeżeli przydarzy ci się coś złego, zawsze będziesz mógł odtworzyć swój ostatni stan.

Masz do dyspozycji dziesięć lokacji. Na każdej lokacji możesz zapisać jeden stan gry, co w sumie daje możliwość zapisania dziesięciu stanów gry naraz. Jeżeli wszystkie lokacje masz wykorzystane, to nowe stany gry musisz zapisywać na starszych, usuwając je.

Najlepiej jest zapisywać kolejne stany począwszy od pierwszej lokacji w dół. Po zapełnieniu ostatniej (dziesiątej) zaczynasz znowu od pierwszej.

Po zainstalowaniu gry wszystkie lokacje są puste. Można obejrzeć co dana lokacja zawiera poprzez podświetlenie jej. Ukazuje się jej opis i mały ekran przedstawiający w pomniejszeniu sytuację w jakiej nastąpił zapis.

Aby zapisać grę, należy dwukrotnie kliknąć na lokacji albo podświetlić ją i nacisnąć przycisk OK. Następnie należy podać nazwę stanu gry i nacisnąć klawisz (ENTER) lub przycisk OK. Jeżeli zmieniłeś zdanie i nie chcesz nagrywać nowego stanu na tej lokacji, to naciśnij przycisk ANULUJ.

ŁADOWANIE GRY

Działanie ekranu ładowania gry jest analogiczne do ekranu zapisywania stanu gry. Lista lokacji wraz z ich opisami jest wyświetlona w lewej części ekranu, natomiast w prawej pomniejszony widok gry.

Aby załadować uprzednio zapisany stan gry, kliknij dwukrotnie na odpowiedniej lokacji lub podświetl ją i naciśnij przycisk OK.

Jeżeli nie chcesz załadować żadnej gry, to naciśnij przycisk ANULUJ.

OPCJE GRY

Ustawienia pozwalają ci kontrolować parametry gry. Jeżeli na przykład nie lubisz gróźb i wyzwisk pod twoim adresem podczas walki, to po prostu je wyłącz. Ekran ustawień możesz wywołać z panelu użytkownika (naciskając przycisk „O”) lub klawiszem „O” i wybierając OPCJE GRY.

Na poniższej liście podkreślone wyrazy oznaczają ustawienia domyślne.

Trudność gry [MIN. NORM. MAKS.]

Określa ogólny poziom trudności gry (z wyłączeniem walki). Jeżeli jest ustawiony na MIN. to daje ci 20% premii i o połowę mniejszą szansę losowego nieszczęścia. Przy ustawieniu poziomu MAKS. szansa spotkania losowego nieszczęścia jest o 10% większa od normalnej, a premia wynosi 25%, ale na twoją niekorzyść.

Trudność walki [MIN. NORM. MAKS.]

Przy ustawieniu poziomu łatwego przeciwnicy mają niższy współczynnik skuteczności ciosów oraz gorzej celują. Na poziomie brutalnym ich ciosy są celne i skuteczne.

Brutalność [BRAK, MINIMALNY, NORMALNY, MAKSYMALNY]

To ustawienie nie ma konsekwencji w przebiegu gry, ma na celu uwzględnienie twojego indywidualnego poczucia estetyki.

Obrys celów [WŁĄCZONE, WYŁĄCZONE, PODCZAS CELOWANIA]

Jeżeli opcja jest włączona to podczas całej walki cele są podświetlone, jeżeli jest ustawiona na Podczas Celowania, to cele są podświetlone tylko wtedy, gdy operujesz kursorem celowania.

Kom. bojowe (DŁUGIE, ZWIEŻŁE)

Jeżeli opcja jest ustawiona na pełne, to wiadomości są dłuższe i bardziej szczegółowe, ustawienie skrócone powoduje wyświetlanie tylko najważniejszych informacji.

Obelgi bojowe [WŁĄCZONE, WYŁĄCZONE]

Włącza i wyłącza opcję wyzwisk w czasie walki. Jeżeli głupie komentarze przeciwników irytują cię - po prostu je wyłącz.

Filtr językowy [WŁĄCZONY, WYŁĄCZONY]

Jeżeli ta opcja jest włączona, to nie pojawiają się w tekście brzydkie wyrazy. Twój wybór nie ma żadnych praktycznych konsekwencji w grze.

Bieg [NORMALNE, ZAWSZE]

Jeżeli opcja jest ustawiona na Zawsze, to twoja postać będzie zawsze biegła (zamiast chodzić).

Napisy filmowe [WYŁ, WŁ]

Włącza/wyłącza napisy filmowe podczas przerw filmowych.

Obrysy przedmiotów [WYŁ, WŁ]

Włącza/wyłącza podświetlanie przedmiotów, gdy najedziesz na nie kursorem.

Tempo boju [Suwak: NORMALNE -> MAKSYMALNE]

Ustawia szybkość animacji w czasie walki. Jeżeli opcja PLAYER nie jest zaznaczona, to animacja walki bezpośrednio dotyczącej twojej postaci nie jest przyspieszana.

Opóźnienie tekstów [Suwak: WOLNO -> NORMALNIE -> SZYBKO]

Poziom wolniejszy daje dwukrotnie więcej czasu na przeczytanie niż normalny i czterokrotnie więcej niż szybki.

Głośność ogólna [Suwak: WYŁĄCZONY -> CICHY -> NORMALNY -> GŁOŚNY]

Steruje poziomem głośności gry.

Muzyka/filmy [Suwak: WYŁĄCZONY -> CICHY -> NORMALNY -> GŁOŚNY]

Ustawia głośność podkładu muzycznego i dźwięku podczas animacji.

Efekty dźwiękowe [Suwak: WYŁĄCZONY -> CICHY -> NORMALNY -> GŁOŚNY]

Ustawia poziom głośności efektów dźwiękowych

Mowa [Suwak: WYŁĄCZONY -> CICHY -> NORMALNY -> GŁOŚNY]

Ustawia poziom głośności mówionych wypowiedzi.

Jasność ekranu (Suwak: NORMALNY -> JASNO)

Użycie tej opcji może być pomocne przy ustawianiu jasności dla niektórych komputerów i monitorów.

Czułość myszy (Suwak: MAŁA -> NORMALNA -> SZYBKO)

Im większa czułość, tym szybciej kursor będzie się przemieszczać.

WALKA

WSTĘP

Zawsze nadchodzi taki moment, w którym metody dyplomatycznego rozwiązania sporu zawodzą. Wtedy pozostaje tylko walka.

Walka jest prowadzona w oparciu o tury. Poszczególne postacie naprzemiennie wykonują swoje ruchy lub podejmują działania, aż do śmierci lub ucieczki przeciwnika.

Fallout w większej części (poza walką) jest grą czasu rzeczywistego, tzn. minuta gry jest taką samą minutą, jaka upływa w normalnym świecie. W momencie rozpoczęcia walki czas jest zatrzymywany - możesz podejmować decyzje, które w czasie rzeczywistym na pewno nie były by tak odpowiednie i skuteczne. Etap walki rozpoczyna się po odślonieniu się dwóch przycisków w prawym dolnym rogu ekranu.



Kiedy jest twoja tura, światełka wokół przycisków walki palą się na zielono, natomiast w czasie tury przeciwnika na czerwono. Podobnie zachowują się światełka punktów akcji.

Walka rozgrywa się na powierzchni podzielonej na sześciokąty (heksagonalnej). Poszczególne pola są oddalone od siebie o 1 metr.

ROZPOCZĘCIE WALKI

Są dwie możliwości rozpoczęcia walki: zaatakować kogoś albo zostać zaatakowanym. Może się to przydarzyć na skutek zbyt bliskiego podejścia do jakiegoś stworzenia (np. szczura) albo zdenerwowania uczestnika rozmowy.

Jeżeli chcesz kogoś zaatakować, musisz wybrać aktywną broń, sposób ataku (pojedynczy strzał, seria, itp. - prawym przyciskiem myszy), a następnie wskazać obiekt ataku.



Panel użytkownika w trybie walki z bronią jako aktywnym przedmiotem.

Kolejność rozpoczynania się tur poszczególnych postaci jest uzależniona od współczynnika inicjatywy.

DZIAŁANIA PODCZAS WALKI

Lista czynności, jakie można wykonać w czasie walki, jest uzależniona od ilości punktów akcji.

Po wykorzystaniu wszystkich punktów kończy się tura.

Lampki powyżej aktywnego przedmiotu wyświetlają pierwsze 10 punktów akcji jakie posiadasz. Jeżeli masz ich więcej niż 10, to reszta nie jest pokazywana.

Wykorzystanie punktu jest odzwierciedlane zmianą koloru lampki z jasnozielonego na ciemnozielony.

AKCJE DO WYKONANIA

Chodzenie
Atak gołymi rękami
Atak bronią ręczną
Pojedynczy strzał
Strzał serią
Celowanie
Przeładowanie broni
Dostęp do bagażu
Otworzenie drzwi
Użycie leżącego przedmiotu

PODSTAWOWY KOSZT

1 PA na metr (sześcian)
3 PA
4 PA
5 PA
6 PA
+ 1 PA
2 PA
2 PA
3 PA
3 PA

Poszczególne działania różnią się kosztem: przejście 5 metrów jest kosztowniejsze od przejścia jednego, użycie strzelby zużywa więcej punktów niż użycie noża.

Przemieszczanie. Koszt przemieszczenia jest pokazany jako cyfra pojawiająca się w środku docelowego sześcianu. Pojawienie się znaku X oznacza, że dane pole jest niedostępne lub że masz niewystarczającą ilość punktów akcji, aby je osiągnąć.

Przemieszczanie z możliwością użycia aktywnego przedmiotu. Jeżeli w czasie przemieszczania przytrzymasz klawisz (CRTL), to twoja postać przesunie się o taką odległość, aby pozostała ilość punktów akcji umożliwiła użycie aktywnego przedmiotu jeszcze w tej samej turze.

Atakowanie. Celowanie odbywa się poprzez wskazanie kursorem celowania przeciwnika. Pamiętaj, że strzał precyzyjny kosztuje więcej od zwykłego.

Bagaż. Dostęp do posiadanych przedmiotów kosztuje 4 PA, ale można na nich wykonać dowolnie wiele czynności (rozładować broń itp.). Niewykonanie żadnej akcji po przejściu do ekranu posiadanych przedmiotów także kosztuje 4 PA.

Inne działania (jak np. otwarcie drzwi) kosztują 3 PA, jednak nie wszystkie są dostępne podczas walki.

Dodatkowe punkty odporności. Jeżeli w czasie zakończenia tury pozostały ci jeszcze jakieś punkty akcji, to są one dodawane do twojej odporności na czas jednej tury.

SZANSA TRAFIENIA

Atak w czasie walki może odnieść różny rezultat. W zależności od oświetlenia, odległości, uzbrojenia, zbroi, itp. Wyliczany jest współczynnik procentowy nazywany szansą trafienia. Współczynnik ten ukazuje się przy wybieraniu celu.

Dla broni do walki na odległość (pistolet, karabin, wyrzutnia rakiet itp.) dystans pomiędzy strzelcem, a ofiarą jest decydującym czynnikiem. Duży wpływ ma tutaj także twoja percepcja, a także oświetlenie. Cel w ciemności jest trudniej zauważyć i trudniej trafić.

Zbroja używana przez ofiarę obniża szansę trafienia. Wartość klasy pancerza jest odejmowana od współczynnika szansy trafienia

Strzelanie z celowaniem jest opisane poniżej. Warto nadmienić, że wpływ celowania na szansę trafienia może być również negatywny. Wyobraź sobie sytuację, gdy celujesz w oko. Szansa trafienia jest mniejsza niż wtedy, gdy celujesz w całą postać.

BROŃ DO WALKI NA ODLEGŁOŚĆ

Jest to broń, której użycie jest możliwe wobec przeciwnika znajdującego się w odległości większej niż jedno pole.

Zaliczamy do niej pistolety, strzelby, karabiny, działka, wyrzutnie rakiet, miotacze płomieni oraz rzucane noże, włócznie i kamienie.



Aktywna broń w trybie pojedynczego strzału.

Pojedynczy strzał zużywa tylko jedną sztukę amunicji lub broni (np. rzuconego granatu lub noża). Wyliczany współczynnik bierze pod uwagę twoje umiejętności, dystans, oświetlenie oraz poziom odporności ofiary.

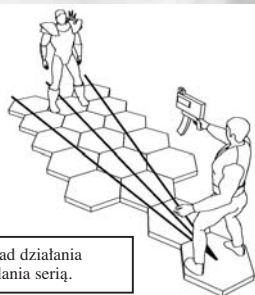


Aktywna broń w trybie strzelania serią.

Strzelanie serią zużywa więcej niż jedną sztukę amunicji przy jednym strzale. Jest skuteczniejsze, ponieważ każdy strzał ma osobny współczynnik szansy na trafienie. Poza tym strzelanie serią działa na większym obszarze niż pojedynczy strzał. Cel, który wskazujesz, jest środkiem obszaru, który będzie ostrzelany. Jeżeli obok twojej ofiary znajdują się inne postacie (obojętnie czy przyjaciele czy wrogowie), to mogą one również zostać ranne lub zabite. Wadą strzelania serią jest duże zużycie amunicji.

Wszystkie rodzaje broni korzystające z amunicji mają ograniczoną pojemność magazynka i wymagają przeładowywania. Można tego dokonać na dwa sposoby: albo przez wybranie prawym klawiszem myszki trybu przeładowywania aktywnej broni na panelu użytkownika, albo poprzez przeciągnięcie ikony amunicji na ikonę broni na ekranie dostępu do posiadanych przedmiotów. Ta druga możliwość jest bardziej kosztowna (przynajmniej w odniesieniu do jednej broni).

Niektóre z broni mogą być rzucone. Ich zasięg jest obliczony na podstawie twojej siły.



Przykład działania strzelania serią.

WALKA WRĘCZ

Jest to walka na gołe pięści lub z użyciem takich przedmiotów jak kastety, noże, włócznie itp. Odbyna się na dystansie do dwóch pól i jest szybka oraz brutalna. Zaletą broni do walki bezpośredniej jest to, że nie ulega ona zużyciu (w przeciwieństwie do amunicji).

Uderzenie z zamachu. Większość broni do walki bezpośredniej jest używana w ten sposób. Tak używana broń ma swoją podstawową siłę, a do tego dodaje się twoją siłę. Twoja charakterystyka obrony w walce wręcz jest również wliczana do siły uderzenia.

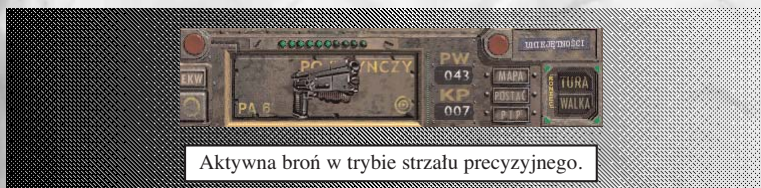
Pchnięcie. Niektórymi rodzajami broni ciosy zadajesz w ten właśnie sposób. W zasadzie nie ma żadnej praktycznej różnicy pomiędzy pchnięciem, a uderzeniem z zamachu.

Boksowanie i kopanie. Ten rodzaj walki jest stosowany, gdy postać nie posiada żadnej broni. Sumowana jest charakterystyka obrony w walce wręcz i umiejętność walki wręcz.

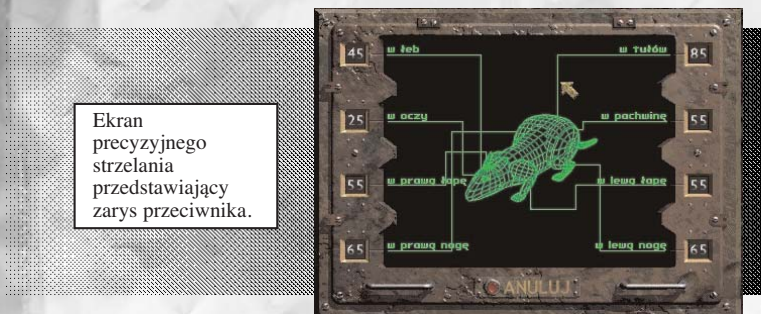
USZKODZENIA

Uszkodzenia są rezultatem udanego ataku. Im większe uszkodzenia spowodujesz u przeciwnika, tym większa szansa na wyeliminowanie go z walki.

Punkty wytrzymałości. Im więcej ich masz, tym więcej możesz wytrzymać ciosów i trafień w czasie walki. Im więcej zadasz ich przeciwnikowi, tym szybciej go zabijesz. Liczba zero oznacza śmierć.



Strzelanie precyzyjne. Jest trudniejsze od zwykłego, szansa trafienia jest mniejsza, ale jeżeli trafisz, to uszkodzenie będzie większe. Jest to także większe prawdopodobieństwo zadania ciosu śmiertelnego.



Ekran precyzyjnego strzelania przedstawiający zarys przeciwnika.

Po wybraniu trybu strzału precyzyjnego, w prawym dolnym rogu ikony broni, pojawia się mały celownik. Nie wszystkie rodzaje broni mają możliwość oddania precyzyjnego strzału.

Po wybraniu trybu strzelania precyzyjnego i wskazaniu przeciwnika pojawi się ekran przedstawiony powyżej. Liczby przy poszczególnych częściach ciała reprezentują szansę na trafienie. Znak „-” oznacza brak możliwości trafienia. Wskaż część ciała, aby zaatakować lub wciśnij przycisk ANULUJ aby przerwać (na przykład gdy szansa na trafienie jest zbyt mała).

Trafienia krytyczne. Są to ataki w których występuje dodatkowe uszkodzenie przeciwnika. Prawdopodobieństwo zadania takiego trafienia jest określane współczynnikiem szansy trafienia krytycznego oraz tym, czy korzystamy ze strzału precyzyjnego. Oto kilka skutków zadania trafienia krytycznego: dodatkowe uszkodzenie (x1.5, x2, a nawet x3), okaleczenie kończyny (przy strzelaniu precyzyjnym), zignorowanie zbroi przeciwnika, pozbawienie przytomności. Są również możliwe inne skutki. Krytyczna porażka to nieprzyjemne niespodzianki, które mogą dotknąć zarówno ciebie, jak i przeciwnika. Oto parę z nich: koniec amunicji, zacięcie się broni, utrata punktu akcji, upuszczenie broni, wybuch broni (materiały wybuchowe oraz broń laserowa i plazmowa), spudłowanie i postrzelenie kogoś innego. Są również możliwe inne nieprzyjemne niespodzianki.

Trucizna. Jest to broń o długotrwałym działaniu. Im więcej trucizny dostało się do twojego organizmu, tym dłużej będzie ona działać.

Napromieniowanie. Jest to niewidzialna siła atakująca wszystkie komórki żywego organizmu. Dawka powyżej 100 jednostek jest niebezpieczna, a powyżej 1000 może się skończyć śmiertelnie. Aby zabezpieczyć się przed skutkami promieniowania, można używać specyfików typu Rad-X lub RadAway.

Utrata przytomności. Bardzo nieprzyjemna sprawa, ponieważ na moment stajesz się całkowicie bezbronny.

Śmierć. Następuje na skutek utraty wszystkich punktów trafień lub dłuższej utraty przytomności w obecności przeciwnika.

PANCERZ

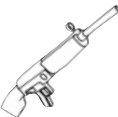
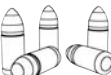
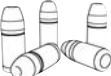
Chroni przed uszkodzeniami. Działa na trzy sposoby:

- Jego współczynnik jest dodawany do współczynnika klasy pancerza.
- Zatrzymuje pewną część energii każdego ataku.
- Osłabianie uderzenia o pewien procent.

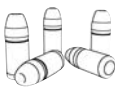
ZAKOŃCZENIE WALKI

Zawsze kiedyś nadchodzi ten moment, kiedy walka się kończy. I lepiej być w tym momencie po wygranej stronie. Jeżeli w twoim otoczeniu nie ma już żadnego żywego przeciwnika to walka kończy się automatycznie. Jeżeli pozostali jeszcze jacyś przeciwnicy to możesz spróbować nacisnąć przycisk kończący walkę. Jeżeli oni nie będą mieli nic przeciwko temu, to walka się zakończy.

LISTA WYPOSAŻENIA

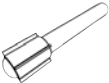
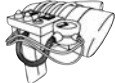
BROŃ		BROŃ/AMUNICJA	
IKONA	OPIS	IKONA	OPIS
	OSTRY KASTET Broń bezpośredniego rażenia. Ślicznie wygląda.		NÓŻ Nóż bojowy najwyższej jakości. Użyteczny w walce bezpośredniej, wyważony także do rzucania.
	TONFA Pałka używana najczęściej przez policjantów.		MŁOT Urządzenie, którego pierwotnym przeznaczeniem było wbijanie mostowych pali. Tylko dla dużych facetów.
	PISTOLET Podstawowa broń, amunicja 10mm, strzelanie pojedyncze.		WŁÓCZNIA Przystosowana zarówno do walki wręcz jak i do rzucania.
	KARABIN Większy zasięg, większa skuteczność. Amunicja 0.223mm.		.223 FMJ Amunicja do karabinów wojskowych typu Full-Metal Jacket. Ostro zakończona przechodzi przez ciało nie czyniąc wielkich spustoszeń.
	GRANAT Granat obronny, rozczepia się na ponad 1000 śmiertelnych kawałków rażąc w zasięgu ponad 2,5m.		10 mm AP Amunicja do pistoletów i pistoletów maszynowych. Ostro zakończona, nie czyni wielkiej szkody.
	PISTOLET MASZYNOWY Amunicja 10mm, sugerowane użycie w trybie seryjnym.		10 mm JHP Amunicja do pistoletów i pistoletów maszynowych. Tępy czubek powoduje duże spustoszenia w ciele ofiary. Niestety, zbroja zatrzymuje większość energii.

LISTA WYPOSAŻENIA

ZBROJA/CHEMIA		CHEMIA/RÓŻNE	
IKONA	OPIS	IKONA	OPIS
	PANCERZ BOJOWY Najlepsze zabezpieczenie ciała używane przez wojsko i policję.		STIMPAK Środek uzdrawiający, przywraca część utraconych punktów trafień (HP).
	ZBROJA SKÓRZANA Zmodyfikowane ubranie służące pierwotnie motocyklistom i ekstremalnym sportowcom.		SUPER STIMPAK Zasada działania jak w STIMPAK, tylko silniejszy.
	KURTKA SKÓRZANA Więcej mody niż skuteczności.		TORBA LEKARSKA Zawiera przedmioty użyteczne przy korzystaniu z umiejętności lekarza. Jej działanie jest automatyczne, a zasady ograniczone.
	PLECAK Pomocny w zarządzaniu przenoszonymi przedmiotami.		DYNAMIT Materiał wybuchowy z detonatorem zegarowym. Służy do zastawiania pułapek.
	RADAWAY Usuwa z organizmu skutki promieniowania.		PAKIET PIERWSZEJ POMOCY Zasada działania analogiczna jak torby lekarskiej.
	RAD-X Zapobiega przyjmowaniu promieniowania.		10 mm JHP Amunicja do pistoletów i pistoletów maszynowych. Tępy czubek powoduje duże spustoszenia w ciele ofiary. Niestety broń zatrzymuje większość energii.

LISTA WYPOSAŻENIA

RÓŻNE

IKONA	OPIS	IKONA	OPIS
	FLARA Służy do oświetlania. Działa przez określony czas.		CZUJNIK RUCHU Urządzenie sprzężone z twoim minikomputerem PIPBoy 2000 pokazujące przemieszczające się obiekty.
	LICZNIK GEIGERA Licznik do pomiaru promieniowania.		TAŚMY HOLOGRAFICZNE Służą do przechowywania informacji.
	WYTRYCHY Umożliwiają otworenie drzwi bez posiadania odpowiedniego klucza.		



W przypadku zapalenia ciała lub odzieży nie uciekaj, nie biegnij - wzmocni to tylko siłę ognia. Połóż się na ziemi i turlaj się.

DOŚWIADCZENIE

Sukcesy na polu walki oraz wykonywanie zadań wpływają na poziom doświadczenia. Poniższa tabela przedstawia dostępne poziomy:

Poziomy doświadczenia

POZIOM	PUNKTY	NAZWA
1	0	Mieszkaniec Krypty
2	1000	Wysłannik Krypty
3	3000	Weteran Krypty
4	6000	Elita Krypty
5	10000	Wędrowiec
6	15000	Pustynny Wędrowiec
7	21000	Wędrowiec Pustkowia
8	28000	Elitarny Wędrowiec
9	36000	Wojownik
10	45000	Pustynny Wojownik
11	55000	Wojownik Pustkowia
12	66000	Elitarny Wojownik
13	78000	Bohater Krypty
14	91000	Bohaterski Wędrowiec
15	105000	Bohaterski Wojownik
16	120000	Bohater Pustyni
17	136000	Bohater Pustkowia
18	153000	Bohater Świetnych Obszarów
19	190000	Żyjąca Legenda
20	210000	Ostatnia Największa Nadzieja Ludzkości

LISTA PROFITÓW

Człowiek czynu

Dodajesz jeden punkt akcji.

Stopień 3

Wymagania Zręczność 5, Poziom 12

Przyjaciel zwierząt

Zwierzęta nie zaatakują cię pierwsze.

Stopień 1

Wymagania Inteligencja 5, Sztuka przetrwania 25%, Poziom 9

Orientacja

Dostrzegasz więcej detali podczas oglądania.

Stopień 1

Wymagania Percepcja 5, Poziom 3

Człowiek demolka

Dodajesz 20% do współczynnika ataku krytycznego.

Stopień 1

Wymagania Percepcja 6, Szczęście 6, Zręczność 6, Poziom 9

Szybkie pięści

Opanowanie wschodnich sztuk walki powoduje obniżenie o jeden koszt akcji w walce bezpośredniej.

Stopień 3

Wymagania Zręczność 6, Siła 6, Poziom 3

Szybkie stopy

Otrzymujesz dwa dodatkowe punkty akcji do wykorzystania na ruch.

Stopień 3

Wymagania Zręczność 5, Poziom 6

Wyrobite oko

Do siły każdego strzału są dodawane dwa punkty.

Stopień 2

Wymagania Zręczność 6, Szczęście 6, Poziom 6

Szybki palec

Koszt użycia broni palnej obniża się o 1 punkt akcji.

Stopień 1

Wymagania Zręczność 7, Inteligencja 6, Percepcja 4, Poziom 9

Kult jednostki

Wszystkie postacie postrzegają cię jako osobę o nieposzlakowanej opinii.

Stopień 1

Wymagania Charyzma 10, Poziom 12

Mistrz uników

Ta zdolność pozwala na unikanie trafienia. Dodaje 5% do klasy pancerza.

Stopień 2

Wymagania Zręczność 4, Poziom 9

Pierwszy w kolejce

Umożliwia zadanie ciosu przed przeciwnikiem, dodaje 2 punkty do współczynnika inicjatywy.

Stopień 3

Wymagania Percepcja 6, Poziom 3

Erudycja

Dodaje 2 punkty do twoich umiejętności.

Stopień 3

Wymagania Inteligencja 6, Poziom 6

Empatia

Poznanie ludzkiej natury umożliwia ci bardziej wnikliwą rozmowę.

Stopień 1

Wymagania Percepcja 7, Inteligencja 5, Poziom 6

Odkrywca

Większa szansa na odkrycie ciekawych miejsc i poznanie interesujących postaci.

Stopień 1

Wymagania Żadne, Poziom 9

Szybkie zdrowienie

Otrzymujesz dodatkowy punkt współczynnika prędkości regeneracji.

Stopień 3

Wymagania Wytrzymałość 6, Poziom 3

Dziecko kwiat

Jesteś mniej podatny na działanie chemii (50%) i cierpisz o połowę krócej (w porównaniu do normalnej postaci).

Stopień 1

Wymagania Wytrzymałość 5, Poziom 9

Znajdywacz skarbów

Masz zdolność znajdowania pieniędzy.

Stopień 1

Wymagania Szczęście 8, Poziom 6

Przyjazny wróg

W czasie walki twoi przyjaciele są podświetleni na zielono, wrogowie (i niezaangażowani) na czerwono.

Stopień 1

Wymagania Percepcja 4, Poziom 6

Duch

W ciemności poruszasz się niczym duch. Twoja umiejętność skradania się wzrasta o 20%.

Stopień 1

Wymagania Skradanie się 60%, Poziom 6

Uzdrowiciel

Dodaje od 2 do 5 punktów uzdrowienia przy użyciu umiejętności pierwszej pomocy lub leczenia

Stopień 3

Wymagania Percepcja 7, Zręczność 6, Inteligencja 5, Pierwsza pomoc 40%, Poziom 3

Leci!

Dodaje dwa dodatkowe punkty siły, ale tylko do rzucania przedmiotami.

Stopień 3

Wymagania Poziom 6

Życiodajna moc

Dodaje cztery punkty odporności za każdy poziom profitu.

Stopień 3

Wymagania Wytrzymałość 4, Poziom 12

Książę złodziei

Jednorazowo dodaje po 10% do umiejętności skradania się, otwierania zamków, kradzieży i obchodzenia się z pułapkami.

Stopień 1

Wymagania Poziom 12

Mistrz kupiecki

Daje ci 25% zniżki przy nabywaniu towarów.

Stopień 1

Wymagania Charyzma 7, Handel 60%, Poziom 9

Sanitariusz

Daje jednorazowy dodatek po 20% dla umiejętności pierwszej pomocy i leczenia.

Stopień 1

Wymagania Poziom 12

Blokada mentalna

Jest to umiejętność bezdotykowego wpływania na obiekty.

Stopień 1

Wymagania Poziom 15

Częstsze TK

O 5% większa szansa zadania trafienia krytycznego.

Stopień 3

Wymagania Szczęście 6, Poziom 6

Złota rączka

Jednorazowy dodatek 20% do umiejętności naprawiania i nauk ścisłych.

Stopień 1

Wymagania Poziom 12

Mutacja

Zmieniłeś się na skutek promieniowania. Jedna z twoich cech zmutowała w coś innego.

Stopień 1

Wymagania Poziom 9

Tajemniczy wędrowiec

Postać pojawiająca się od czasu do czasu i pomagająca ci w walce.

Stopień

1

Wymagania

Szczęście 7, Poziom 6

Koci wzrok

Redukuje poziom ciemności o 10%

Stopień

3

Wymagania

Percepcja 6, Poziom 3

Szperacz

Pomaga znaleźć najkrótszą drogę. Skraca czas podróży o 25%.

Stopień

2

Wymagania

Wytrzymałość 6, Sztuka przetrwania 40%, Poziom 6

Doliniarz

Jesteś najlepszym złodziejem, ponieważ wielkość przedmiotu przestaje odgrywać rolę.

Stopień

1

Wymagania

Zręczność 8, Kradzież 80%, Poziom 9

Prezencja

Reakcja ludzi w pomieszczeniu do którego wchodzisz jest o 10% lepsza.

Stopień

3

Wymagania

Charyzma 6, Poziom 3

Szybki dostęp

Koszt dostępu do posiadanych przedmiotów obniża się o jeden punkt akcji.

Stopień

3

Wymagania

Zręczność 5, Poziom 3

Lugola w żyłach

Poprawia odporność na promieniowanie o 10%.

Stopień

3

Wymagania

Wytrzymałość 6, Inteligencja 4, Poziom 6

Cichociemny

Posiadasz zdolność przemieszczania się bez zwracania na siebie uwagi.

Pozwala to uniknąć niepożądanych kontaktów.

Stopień

3

Wymagania

Percepcja 6, Poziom 6

Zwiadowca

Posiadasz zdolność lepszej obserwacji na dużych dystansach. Umożliwia to szybszą eksplorację terenu.

Stopień

1

Wymagania

Percepcja, Poziom 3

Cwaniak

Możesz znaleźć więcej amunicji niż każdy normalny człowiek.

Stopień 1

Wymagania Szczęście 8, Poziom 9

Strzelec wyborowy

Posiadasz umiejętność celnego strzelania do oddalonych obiektów.

Stopień 2

Wymagania Percepcja 7, Inteligencja 6, Poziom 6

Skrytobójca

W czasie skradania możesz zaatakować przeciwnika od tyłu zadając mu dwukrotnie silniejszy cios.

Stopień 1

Wymagania Zręczność 10, Skradanie się 80%, Poziom 18

Cichobieg

Umożliwia bieganie z równoczesnym skradaniem.

Stopień 1

Wymagania Zręczność 6, Skradanie się 50%, Poziom 6

Urodzony morderca

W walce bezpośredniej wszystkie twoje punkty są dodawane do punktów krytycznych siejąc śmierć i zniszczenie.

Stopień 1

Wymagania Zręczność 8, Siła 8, Walka wręcz 80%, Poziom 18

Gładka gadka

Rozszerza ilość opcji dostępnych w rozmowie.

Stopień 3

Wymagania Inteligencja 4, Poziom 3

Wężożerca

Twoja odporność na trucizny wzrasta o 25%

Stopień 1

Wymagania Wytrzymałość 3, Poziom 6

Bałkański snajper

Jesteś mistrzem w posługiwaniu się bronią.

Stopień 1

Wymagania Zręczność 8, Percepcja 8, Ręczna broń palna 80%, Poziom 18

Mówca

Jednorazowy dodatek 20% do umiejętności retoryki i handlu.

Stopień 1

Wymagania Poziom 12

Mocny grzbiet

Możesz przenosić dodatkowe 50 lbs wyposażenia.

Stopień 3

Wymagania Siła 6, Wytrzymałość 6, Poziom 3

Traper

Dodaje 20% do umiejętności sztuki przetrwania.

Stopień 3

Wymagania Wytrzymałość 6, Inteligencja 6, Sztuka przetrwania 40%,
Poziom 3

Pojętny uczeń

Przyspiesza proces przyswajania wiedzy. Zalecany w początkowej fazie gry.

Stopień 3

Wymagania Inteligencja 4, Poziom 3

Biegłość

Możesz sobie wybrać jeszcze jedną umiejętność główną.

Stopień 1

Wymagania Poziom 12

Twardziel

Jesteś ciężki i odporny na zranienia. Otrzymujesz dodatkowe 10% do ogólnej odporności.

Stopień 3

Wymagania Wytrzymałość 6, Szczęście 6, Poziom 3

FALLOUT 2



INTERFEJS GRY

MENU GŁÓWNE

Kiedy uruchomisz grę Fallout 2, zostanie wyświetlona animacja wprowadzająca. Jeżeli nie chcesz jej oglądać, możesz ją przerwać wciskając klawisz ESC. Potem pojawi się Menu Główne, które umożliwia wybranie jednej z następujących opcji: **WSTĘP** - Ponownie wyświetla film wprowadzający. Wybierz tę funkcję, gdy chcesz zrobić wrażenie na znajomych.

NOWA GRA - Naciśnij ten przycisk, aby rozpocząć nową grę. Potem albo stwórz swoją postać albo skorzystaj z proponowanych postaci standardowych i zacznij grać w Fallout 2 od samego początku.

WCZYTAJ - Naciśnij ten przycisk, aby załadować wcześniej zapisaną grę Fallout 2.

AUTORZY - Zobaczysz nazwiska ludzi, dla nich najważniejsze było to, abyś się dobrze bawił.

WYJŚCIE - Naciśnięcie tego przycisku spowoduje natychmiastowe wyjście z gry. W Menu Głównym możesz też sprawdzić jaką wersję gry dysponujesz. Jeśli chcesz ściągnąć najnowszą wersję gry, odwiedź stronę internetową Interplay'a.

ROZPOCZĘCIE NOWEJ GRY



Przy pierwszym uruchomieniu gry Fallout 2, będziesz musiał zacząć grę od początku. Aby to zrobić, wciśnij przycisk NOWA GRA, co pozwoli ci rozpocząć misję przy pomocy postaci, która będzie cię reprezentować w nowym świecie. Ta postać będzie twoim alter ego i będzie wykonywać twoje rozkazy oraz ponosić ich ewentualne konsekwencje. Ponieważ od tego, jakimi cechami będzie się odznaczał twój bohater, będzie zależało bardzo wiele, po-

winienesz dobrze się zastanowić zanim dokonasz wyboru. Ta decyzja jest pierwszą i zarazem najważniejszą, jaką będziesz musiał podjąć.

Istnieją dwa sposoby na wybór postaci: możesz wybrać postać standardową lub stworzyć swoją własną. Obydwa sposoby mają swoje plusy i minusy, ale wybór pozostawiamy tobie.

Wybór opcji NOWA GRA w Menu Głównym przeniesie cię do ekranu wyboru postaci. Na tym ekranie ukaże się jedna z trzech postaci standardowych. Obok jej wizerunku zobaczysz krótki opis jej zdolności oraz krótką informację na temat jej pochodzenia, jak i cztery przyciski:

WYBIERZ - Wybierz jedną ze standardowych postaci i od razu zacznij grę. Ten wybór jest najszybszy i pozwoli ci zacząć grę jak najszybciej. Zalecany dla początkujących. W dalszej części podręcznika znajdziesz opisy trzech dostępnych postaci wraz z informacjami na temat ich pochodzenia.

ZMIEN - Wybierz jedną z postaci standardowych i zmień odpowiednie parametry na ekranie tworzenia postaci tak, aby dostosować ją do swoich upodobań

STWÓRZ POSTAĆ - Wybranie tej opcji spowoduje wyświetlenie ekranu umożliwiającego ustalenie parametrów twojego bohatera, co zajmuje wprowadzić więcej czasu niż użycie postaci standardowej, ale dostarcza też większej satysfakcji z rozgrywki. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w dalszej części niniejszego podręcznika.

ANULUJ - Jeśli wybierzesz tę opcję, to powrócisz do Menu Głównego, nie wybrawszy żadnej postaci.

POSTACIE STANDARDOWE

Zacznij tutaj jeśli nie chcesz tracić zbyt wiele czasu przed przystąpieniem do gry. Wybierz jedną z standardowych postaci i przenieś się w sam środek akcji. Niektórzy gracze wolą „wyczuć” grę zanim przystąpią do tworzenia własnego bohatera, inni chcą ukończyć grę każdym z trzech dostępnych standardowo. Wybierz postać, która ci się najbardziej podoba i rozpocznij grę już teraz!



NARG

Narg jest wojownikiem pochodzącym z barbarzyńskiego plemienia. Jeśli lubisz załatwianie spraw w „męski sposób”, to wiesz go wybrać.



MINGAN

Mingan jest złodziejem. Jeżeli będziesz chciał trochę „powęszyc” tu i ówdzie albo masz skłonności do „uwalniania” innych od ciężaru przedmiotów, to powinieneś wybrać właśnie Mingana.



CHITSA

Chitsa ma wrodzony talent do dyplomacji. Jeżeli zamiast ciągłego używania siły preferujesz spokojne, rzeczowe rozmowy, podczas których wydobędziesz potrzebne wiadomości, to Chitsa jest dla ciebie idealnym wyborem.

MODYFIKACJA POSTACI

Opcja „ZMIEN” postaci pozwala ci na załadowanie danych dotyczących aktualnie wybranej postaci standardowej i dostosowanie ich do swoich potrzeb.

Tworzenie własnej postaci



- Charakterystyki
- Charakterystyki wtórne
- Cechy
- Umiejętności

Jeżeli klikniesz na jakikolwiek element ekranu tworzenia postaci, to w prawym dolnym rogu ekranu pojawi się informacja na jego temat.

Aby stworzyć nową postać, wykonaj następujące czynności:

1. Wymyśl ogólny zarys nowej postaci. Znajdź jakiś pomysł na własną postać
2. Wykorzystaj punkty postaci do określenia współczynników podstawowych
3. Wybierz dwie cechy
4. Wybierz trzy umiejętności główne
5. Nazwij swoją postać
6. Ustal wiek postaci
7. Określ płeć twojej postaci
8. Nagraj dane dotyczące postaci, którą stworzyłeś, na wypadek, gdybyś ich jeszcze potrzebował
9. Gratulacje! Twoja postać jest gotowa. Możesz rozpocząć grę!

Ogólny zarys nowej postaci



Ta opcja pozwoli ci na stworzenie nowej postaci od podstaw. Przy użyciu wskaźników znajdujących się na ekranie tworzenia postaci możesz ustalić wszystkie parametry twojej postaci, które potem będą miały wpływ na to, jak twój bohater będzie sobie radził podczas gry.

Szczegółowe informacje na temat wszystkich zdolności twojej postaci znajdziesz w tym samym rozdziale, w częściach zatytułowanych:

Zacznij od pomysłu na to, jakimi cechami ma się odznaczać nowa postać. Zdecyduj się, w jaką postać chciałbyś się wcielić. Czy ma to być kobieta czy mężczyzna? Czy nowa postać ma być silna czy raczej słaba? Mądra, czy raczej ma to być przygłup? Czy stawiasz na posługiwanie się bronią działającą na odległość, czy bronią białą, a może wolisz, aby nowa postać była dobra w sztukach walki? Odpowiedzi na te i podobne pytania pomogą ci ustalić ogólny zarys nowej postaci.

CHARAKTERYSTYKI

Najważniejsze jest ustalenie 7 głównych charakterystyk nowej postaci.

Siła (SI) - Siła fizyczna, jaką będzie się odznaczała nowa postać. Od niej zależy, jak duże ładunki będziesz mógł nosić, jak ciężkich broni używać i jak skuteczny będziesz w walce wręcz.

Percepcja (PE) - Kombinacja wzroku i słuchu. Jeśli chcesz dobrze strzelać z oddali, to ta cecha powinna być jak najwyższa.

Wytrzymałość (WY) - Cecha ta określa, czy będziesz prawdziwym „twardzielem”. Postacie o wysokim wskaźniku wytrzymałości są bardziej odporne na zranienia oraz mniej podatne na trucizny czy promieniowanie.

Charyzma (CH) - Połączenie wyglądu i sposobu bycia. Wysoki poziom tego wskaźnika sprawi, że twoje stosunki z innymi postaciami będą się lepiej układały.

Inteligencja (IN) - Określa jaki jesteś sprytny i zdolny. Od twojego poziomu inteligencji zależy ile punktów dostaniesz po zdobyciu nowego stopnia doświadczenia. Inteligencja ma też wpływ na niektóre umiejętności.

Zręczność (ZR) - Łatwość w poruszaniu się. Twoja możliwość manewrów podczas walki zależy bezpośrednio od tego, jaki jesteś zwinny. Wskaźnik ten ma również wpływ na różnorodne umiejętności bazujące na sprawności fizycznej.

Szczęście (SZ) - Najbardziej niezwykła ze wszystkich charakterystyk głównych. Tak jak i w życiu, szczęście ma wpływ na wiele różnych rzeczy.

Jeśli chcesz uzyskać jeszcze jakieś wolne punkty, to możesz odjąć je od którejś z charakterystyk obniżając jej poziom poniżej średniej. Pomyśl dwa razy zanim się na to zdecydujesz, gdyż obniżenie na przykład poziomu inteligencji poniżej 4 może mieć fatalny wpływ na zdolności komunikacyjne twojej postaci.

Wybieraj uważnie, zmiana charakterystyk twojej postaci po zakończeniu edycji jest praktycznie niemożliwa.

CHARAKTERYSTYKI WTÓRNE

Poniższych wartości nie można edytować bezpośrednio, ale kształtuje je poziom charakterystyk głównych.

PW	33/33
Zatrucie	
Napromieniowanie	
Wzrok	
Prawa ręka	
Lewa ręka	
Prawa noga	
Lewa noga	

Klasa pancerza	5
Punkty akcji	7
Udźwig	175
Obr. wal. wręcz	1
Odp. na obr.	8%
Odp. na truc.	38%
Odp. na prom.	12%
Inicjatywa	12
Tempo zdr.	2
Sz. na kryt.	5%

Punkty wytrzymałości (PW) - Jest to liczba trafień jaką możesz przyjąć, aby pozostać przy życiu. W znacznym stopniu zależy od Wytrzymałości, a w mniejszym od Siły. W trakcie zdobywania doświadczenia będzie się zwiększała także liczba punktów trafień.

Klasa pancerza (KP) - Określa prawdopodobieństwo tego, czy zostaniesz trafiony w czasie walki. Współczynnik ten różni się w pewnym stopniu od odporności, i oczywiście im jest wyższy tym lepiej. Współczynnik ten jest powiązany bezpośrednio z poziomem Zręczności.

Punkty akcji (PA) - Określa ile ruchów można wykonać w czasie trwania jednej tury walki. Każda czynność wykonywana w czasie walki ma swój koszt wyrażony w punktach, które są odejmowane od całkowitej ilości punktów akcji. Kiedy te punkty się

kończą, nie można wykonać żadnego ruchu aż do następnej tury. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w rozdziale Walka. Ilość dostępnych punktów akcji zależy wyłącznie od Zręczności.

Udźwig - Jest to maksymalna ilość przenoszonego ładunku. Chyba nie trzeba tłumaczyć, że postacie o większej Sile mogą przenieść go więcej.

Obr. wal. wręcz - Dodatkowa premia w czasie walki bezpośredniej (gołymi rękami, nożem, kastetem, włócznią, itd.). Im więcej tym lepiej. Zależy od Siły.

Odp. na obr. - Jest to współczynnik obniżający skuteczność ciosów przeciwnika wyrażony w procentach. Im wyższa odporność na obrażenia, tym mniejszych szkód doznajesz. Jej wartość początkowa wynosi 0% i rośnie w miarę zdobywania doświadczenia. Współczynnik ten nie zależy od żadnej konkretnej cechy głównej.

Odp. na truc. - Jest to współczynnik odporności na trucizny, którego zasada działania jest podobna jak w przypadku odporności na obrażenia. Zależy od Wytrzymałości.

Odp. na prom. - Im większa jest twoja odporność na promieniowanie, tym mniej szkód poniesiesz, gdy znajdziesz się w jego zasięgu. Zależy od Wytrzymałości.

Inicjatywa - Współczynnik decydujący, kto pierwszy zada cios w walce. Zależy od Percepcji.

Tempo zdr. - Jest to współczynnik określający jak szybko odzyskujesz utracone punkty trafień. Zależy od Wytrzymałości.

Sz. na kryt. - Określa prawdopodobieństwo zadania nadzwyczaj silnego, lub nawet śmiertelnego ciosu. Zależy tylko od Szczęścia.

CECHY



Cechy dopełniają charakterystykę postaci. Mają swoje dobre i złe strony

- przyjmując dobre, trzeba też zaakceptować złe. Na szczęście ich wybór jest opcjonalny i możesz nie wybierać żadnej cechy, jeśli nie masz na to ochoty.

Aby wybrać którąś cechę, zaznacz pole umieszczone obok jej nazwy.

Ponowne kliknięcie na tym polu powoduje rezygnację z tej cechy. Masz do wyboru następujące cechy:

Szybki metabolizm - Szybka przemiana materii sprawia, że jesteś mniej odporny na trucizny i promieniowanie, ale za to twoje rany szybciej się leczą.

Mięśniak - Postać jest wolniejsza, ale jaka skuteczność uderzenia! Liczba punktów akcji jest obniżona o 2 punkty, za to siła powiększona o 2 punkty.

Drobną posturą - Mała postać, ale bardziej zwinna. Niestety, dopuszczalna waga przenoszonego bagażu jest obniżona.

Jednoręczność - Sprawność w posługiwaniu się jednoręcznymi typami broni wzrasta, ale dwuręcznymi maleje.

Finezja - Atakujesz z większą precyzją. Dzięki temu szansa na zadanie krytycznego ciosu jest większa, ale uszkodzenia jakie zadajesz przeciwnikowi są mniejsze.

Kamikadze - Nie zważając na ciosy przeciwnika wykonujesz szybki atak. Zadajesz ciosy częściej, ale twój naturalny współczynnik odporności jest równy 0. Jesteś odporny tylko tak, jak odporny jest twój pancerz.

Ciężka ręka - Atakujesz bardzo brutalnie, ale brakuje w tym finezji. Dostajesz +4 punkty w bezpośredniej walce, ale twoja szansa na zadanie krytycznego ciosu spada o 30%.

Szybki cyngiel - Użycie broni wymaga jednego punktu akcji mniej, ale za to nie możesz celować precyzyjnie przed strzałem.

Krwawa jatka - Dziwnym zbiegiem okoliczności postacie przebywające w twoim otoczeniu giną najbardziej brutalną śmiercią. Jesteś uosobieniem przemocy.

Fatum - Przynosisz pecha innym, ale jego działanie może także dotknąć ciebie.

Dobrotliwość - Twoje niemilitarne zdolności (pierwsza pomoc, leczenie, retoryka i handel) zdecydowanie wzrastają, zaś te przydatne w walce maleją.

Chemiozależność - Dobrą stroną jest dwukrotnie mniejsza podatność na działanie chemikaliów. Złą stroną jest to, że dwukrotnie szybciej się od nich uzależniasz.

Chemioodporność - Efekty działania chemikaliów na twoje zdrowie znikają dwukrotnie szybciej, ale dwukrotnie wolniej się od nich uzależniasz.

Seksapil - Masz w sobie to „coś”. Lepiej działasz na przedstawicieli (przedstawicielki) płci przeciwnej, ale postacie tej samej płci mogą być trochę zazdrośni.

Kujon - Ponieważ spędziłeś dużo czasu ucząc się różnych umiejętności, ich poziom wyjściowy jest wyższy. W zamian za to możesz zwiększać je tylko co czwarty poziom doświadczenia.

Zdolniacha - Dzięki twoim wrodzonym zdolnościom nie musiałeś spędzać tyle czasu w szkole i mogłeś się zająć przyjemniejszymi rzeczami. Twoje charakterystyki główne są zwiększone o 1 punkt, ale za to masz na starcie o 10% mniejsze umiejętności. Na dodatek, przy zdobywaniu nowego poziomu doświadczenia, masz o 5 punktów mniej do podziału między umiejętności.

UMIEJĘTNOŚCI

Umiejętności te można doskonalić podczas zdobywania doświadczenia. Każda z nich ma współczynnik wyrażony w procentach, co wyraża skuteczność jej użycia. Każdy mieszkaniec naszego świata musi mieć trzy umiejętności, w których będzie się specjalizował. Współczynnik wybranych umiejętności wzrośnie natychmiast o 20%, a co najważniejsze, szybkość ich doskonalenia będzie zdecydowanie większa niż pozostałych. Każdy punkt przydzielony do umiejętności wyuczonej będzie miał podwójną wartość. W dalszej części podręcznika, zatytułowanej „Doświadczenie”, znajdziesz szczegółowe wyjaśnienie zasad zdobywania doświadczenia oraz dodatkowych punktów umiejętności.

Ręczna broń palna - Zwiększa skuteczność użycia broni małego kalibru. Zależy też od Zręczności.

Broń ciężka - Zwiększa skuteczność użycia większych typów broni i broni masowego rażenia. Również zależy od Zręczności.

Broń energetyczna - Zwiększa skuteczność użycia broni laserowej i plazmowej. Zależy od Zręczności.

Walka wręcz - Twoja skuteczność w walce na pięści. Ta umiejętność jest wypadkową Siły i Zręczności.

Broń biała - Zwiększa skuteczność użycia takich typów broni jak na przykład noży, czy włócznie. Jest wypadkową Siły i Zręczności.

Rzucanie - Określa sprawność w celnym rzucaniu rozmaitymi przedmiotami. Przydaje się przy rzutach granatem, nożem i innymi podobnymi przedmiotami. Zależy od Zręczności.

Pierwsza pomoc - Umiejętność leczenia mniej poważnych ran. Zależy od Percepcji i Inteligencji.

Leczenie - Zaawansowana umiejętność postępowania w przypadku poważniejszych obrażeń ciała. Także zależy od Percepcji i Inteligencji.

Skradanie się - Umiejętność przemieszczania się bez zwracania na siebie uwagi (dopóki jest się wystarczająco daleko od przeciwnika). Zależy tylko od Zręczności.

Otwieranie zamków - Umożliwia pokonywanie zamków i zabezpieczeń bez posiadania odpowiedniego klucza. Zależy od Percepcji i Zręczności.

Kradzież - Sztuka zdobywania przedmiotów bez zgody ich właścicieli. Przydatne przy wykradaniu przedmiotów innym postaciom lub przy podrzucaniu przedmiotów innym bez ich wiedzy. Zależy od Zręczności.

Pułapki - Jest to zdolność do zauważania i usuwania przedmiotów, mogących zagrozić twojemu zdrowiu, a nawet życiu. Przydatne także przy zastawianiu pułapek i zakładaniu ładunków wybuchowych. Zależy od Percepcji i Zręczności.

Nauki ścisłe - Znajomość różnych dziedzin nauki, na przykład chemii lub komputerów. Przydatna przy obsłudze komputerów i innych maszyn, ale nie przy ich reperowaniu. Zależy tylko od Inteligencji.

Naprawa - Praktyczne zastosowanie twojej wiedzy. Pozwala na naprawianie (względnie niszczenie) maszyn i innych większych przedmiotów. Zależy od Inteligencji.

Retoryka - Jest to umiejętność rozmawiania, pozwalająca na uzyskanie od innych potrzebnych informacji, nakłanianie ich do współpracy lub po prostu ich oszukiwanie. Zależy od Charyzmy.

Handel - Umiejętność skutecznego handlowania z innymi postaciami. Pozwala na uzyskanie jak najwyższej ceny za przedmioty które masz do sprzedania, lub zakup potrzebnych przedmiotów na korzystnych warunkach. Zależy od Charyzmy.

Hazard - Umiejętność pozwalająca częściej niż zwykle wygrywać w gry hazardowe. Zależy tylko od Szczęścia.

Sztuka przetrwania - Wiedza na temat roślin i zwierząt występujących w naszym świecie. Pozwala na przetrwanie w niesprzyjających warunkach. Zależy od Inteligencji i Wytrzymałości.

IMIĘ, WIEK I PŁEĆ

Aby zmienić imię, kliknij na pole w lewym, górnym rogu ekranu. Po wpisaniu imienia wciśnij klawisz ENTER lub przycisk OK. Jeżeli nie wpiszesz imienia postaci, to spotkane osoby będą do ciebie mówić „Nikt”. Zastanów się dobrze zanim wybierzesz, gdyż raz obranego imienia nie można zmienić w czasie gry. Imię powinno w jakiś sposób oddawać twój pomysł na stworzenie postaci. Wiek i płeć twojego bohatera również mają wpływ na grę. Niektóre postacie reagują odmiennie widząc przed sobą mężczyznę i kobietę.

Wiek wybierasz przez wciśnięcie przycisku WIEK i ustawieniu go przy pomocy strzałek.

Płeć wybierasz poprzez wciśnięcie przycisku FACET/KOBIETA, a następnie przez wskazanie odpowiedniego symbolu na ekranie, który się pojawi.

ZAKOŃCZENIE TWORZENIA POSTACI

Po rozdysponowaniu wszystkich punktów postaci, ewentualnym wyborze cech dodatkowych, wyborze trzech umiejętności, ustaleniu imienia, wieku i płci, możesz zakończyć tworzenie nowej postaci. Naciśnij przycisk OK, aby zakończyć proces tworzenia postaci i przenieść się w świat Fallout 2.

Jeśli chcesz powrócić do ekranu wyboru postaci, kliknij przycisk ANULUJ, a stworzona przez ciebie postać przestanie istnieć.

WIDOK W CZASIE GRY



Górna część ekranu to widok gry. Jest to miejsce gdzie rozgrywa się akcja. W tej części ekranu widzisz, co dzieje się z twoją i innymi postaciami występującymi w grze. Tu rozgrywają się najważniejsze wydarzenia: przemieszczanie się, podnoszenie i wyrzucanie przedmiotów, rozmowy z innymi postaciami, celowanie do przeciwników w czasie walki, otwieranie drzwi, poznawanie nowych terenów i wiele innych.

Dolna część ekranu to panel użytkownika. Tutaj możesz między innymi wybrać dostęp do posiadanych przedmiotów, broń której będziesz używał, przejść do ekranu postaci lub przejść do ekranu opcji.

KURSORY

Używając myszy, będziesz mógł wykonać różne czynności, w czym pomogą ci specjalne tryby kursorów.

Fallout 2 wykorzystuje odrębne tryby kursorów, aby ułatwić ci wykonanie odpowiedniej do danej sytuacji czynności. W czasie gry kursor może przyjmować cztery tryby:

- Przemieszczania
- Komend
- Celowania (tylko podczas walki)
- Zasobów (tylko w czasie dostępu do ekranu posiadanych przedmiotów)

Standardowo jedynymi trybami kursora pojawiającymi się w krainie gry będą tryby przemieszczania się i komendy. Kursor celowania jest dostępny tylko w trybie walki, a kursor zasobów tylko, gdy będziesz na ekranie posiadanych przedmiotów.

Kursory i ikony akcji

	Komenda		Obracanie
	Przemieszczanie		Rozmowa
	Celowanie		Weź / użyj
	Umiejętności		Obejrzyj
	Panel użytkownika		Użycie przedmiotu
	Przewijanie tekstu		Użycie umiejętności
	Kursor zasobów		Popchnij
			Zaniechaj

Użycie prawego przycisku myszy zmienia dostępny w danym momencie tryb kursora. Poza sekwencją walki, wciśnięcie prawego przycisku myszy będzie zmieniało kursor przemieszczania się na kursor komendy i odwrotnie. W czasie walki można skorzystać z kursora celowania przez wciśnięcie prawego przycisku myszy, gdy jest widoczny kursor komendy. Powtórne wciśnięcie tego przycisku spowoduje przejście do trybu przemieszczania się, a każde następne wciśnięcie powoduje wybranie następnego trybu.

Użycie lewego przycisku myszy spowoduje wykonanie akcji związanej z aktualnie wybranym trybem kursora. Więcej informacji na temat trybu celowania znajdziesz w części podręcznika dotyczącej walki, a szczegółowe informacje na temat trybu zasobów znajdują się w części podręcznika dotyczącej ekranu posiadanych przedmiotów.

KURSOR PRZEMIESZCZANIA

Kursorem domyślnym jest kursor przemieszczania. Ma on formę sześciokąta. Jeżeli miejsce do którego chcesz się dostać jest niedostępne, to w środku kursora pojawi się czerwony znak X.

Istnieją dwa sposoby poruszania się: chodzenie i bieganie. Od ustawienia opcji „Bieganie” zależy który z nich będzie używany domyślnie.

Chodzenie - Aby przemieścić swoją postać, należy ustawić ten kursor w miejscu, do którego chcemy dotrzeć i nacisnąć lewy przycisk myszy. Jeżeli na twojej drodze nie znajdują się żadne przeszkody, to twój bohater przemieści się w to miejsce najkrótszą drogą. Jeżeli chcesz mieć większą kontrolę nad ruchem swojej postaci, to powinieneś wskazywać jej bliższe miejsca przeznaczenia.

Bieganie - Jeżeli chcesz, aby twoja postać przemieszczała się biegiem, to podczas wciskania lewego przycisku myszy musisz przytrzymać wciśnięty klawisz SHIFT.

KURSOR KOMEND

Jeżeli chcesz zrobić coś konkretnego z innym obiektem (np. otworzyć drzwi, porozmawiać z inną postacią), to musisz użyć kursora komendy. Przyciskaj prawy przycisk myszy, aż zobaczysz, że kursor znajduje się w trybie komendy (strzałka).

Najpierw musisz wskazać przedmiot, którego chcesz użyć, lub osobę z którą chcesz nawiązać kontakt. Jeżeli przez chwilę pozostawisz na niej kursor, to pojawi się ikonka informująca o domyślnej akcji wywoływanej lewym przyciskiem myszy. Jeżeli chcesz zobaczyć, jakie masz do wyboru akcje oprócz domyślnej, to musisz wcisnąć i przytrzymać lewy przycisk myszki. Gdy to zrobisz, pojawi się cała kolumna ikonek odpowiadających poszczególnym akcjom. Trzymając wciśnięty lewy przycisk poruszaj myszką w górę i w dół. Podświetlona ikonka odpowiada akcji, która zostanie wykonana, gdy zwolnisz przycisk myszy. Jeżeli w międzyczasie zrezygnowałeś z wykonywania jakiejkolwiek akcji, to wybierz ikonkę, która znajduje się na samym dole kolumny. Spowoduje to odwołanie polecenia.

Przytrzymanie kursora komendy nad przedmiotem lub postacią powoduje również wyświetlenie jego (lub jej) nazwy na wyświetlaczu informacyjnym. Aby uzyskać więcej informacji musisz użyć funkcji oglądania.

Ikony akcji

Użyj/weź (Podniesiona dłoń)

Przykładem użycia tej akcji jest podniesienie małego przedmiotu (np. skały) lub użycie większego przedmiotu (np. otwarcie drzwi). Jeżeli przedmiot jest niewielki, a ty masz wystarczającą ilość miejsca, to zostanie on dodany do twojego bagażu. Jeżeli przedmiot jest zbyt duży, to możesz nim jedynie manipulować.

Oglądanie (Lornetka)

Użyj tej akcji, jeżeli chcesz się dowiedzieć czegoś więcej na temat danej postaci lub przedmiotu. Uzyskasz bardziej wyczerpujący opis, często zawierający przydatne informacje.

Popychanie

Jeżeli na twojej drodze znajdują się jakieś przeszkody, lub zagrodzą ci ją jakieś inne postacie, to możesz spróbować tej funkcji. Czasami przyniesie to oczekiwany skutek, ale jeśli poprosisz o przesunięcie się strażników, to wątpliwe czy cię posłuchają.

Użycie umiejętności (Głowa)

Jeżeli chcesz użyć jednej ze swoich umiejętności, to wybierz tę ikonkę. Pojawi się ekran, na którym będziesz mógł wybrać odpowiednią umiejętność. W zależności od obiektu, na którym chcesz użyć danej umiejętności, niektóre z nich mogą być niedostępne (użycie wytrycha na oszalałym ze złości mutancie to niezbyt dobry pomysł!)

Wyrzucenie przedmiotu (Opuszczona dłoń)

Czynność ta dostępna jest tylko na ekranie posiadanych przedmiotów. Użyj tej funkcji, jeżeli nie masz ochoty nosić już jakiegoś przedmiotu lub potrzebujesz miejsca, aby wziąć następny. Upuszczony przedmiot pojawia się na ekranie gry

u twoich stóp. Używaj tej funkcji ostrożnie, bo jeżeli wyrzucisz jakiś przedmiot, to może się zdarzyć, że gdy ponownie po niego wrócisz, już go nie będzie. Jeżeli pozbędziesz się niewłaściwego przedmiotu, to możesz mieć nawet problemy z ukończeniem twojej misji.

Obracanie postaci (Strzałki)

Twoje ustawienie może być ważne. Użyj tej funkcji, aby obrócić postać o 60 stopni zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Obracanie postaci nie powoduje utraty punktów akcji w czasie walki. Ta akcja działa tylko na twojej postaci.

Rozmowa (Usta)

Jeżeli chcesz rozpocząć rozmowę z inną postacią, która wygląda w miarę inteligentnie, to wybierz tę opcję. Niektóre postacie nie będą miały ochoty na rozmowę, inne mogą nie być zbyt rozmowne i zamienią z tobą tylko kilka słów, a inne rozpoczną z tobą konkretną rozmowę, którą będziesz mógł prowadzić używając ekranu dialogu. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w części dotyczącej sposobu przeprowadzania rozmowy w dalszej części podręcznika.

W niektórych przypadkach komputery będą zaopatrzone w syntezator mowy, dzięki czemu interakcja z nimi będzie bardzo podobna do rozmowy z żywą osobą.

Użyj przedmiot (Plecak)

Jeżeli chcesz użyć jakiegoś posiadanego przedmiotu na innej postaci lub jakimś przedmiocie, to zrobisz to używając właśnie tej funkcji. Jeżeli na danym przedmiocie lub osobie można wykonać tę akcję, to po najechaniu na nią kursorem i wybraniu funkcji "użyj przedmiot" pojawi się zmniejszona wersja twojego ekranu posiadanych przedmiotów. Po wybraniu odpowiedniego przedmiotu, twój bohater spróbuje go zastosować. Niestety, nie da się w ten sposób przeprowadzić wymiany towar za towar ani nic sprzedać. Żeby to zrobić, musisz wywołać ekran wymiany przedmiotów podczas rozmowy.

Rozładowanie broni (Usuwanie magazynek)

Użyj tej akcji, jeżeli chcesz opróżnić broń z amunicji. Dostępna jest ona na ekranie posiadanych przedmiotów lub w czasie przeszukiwania zwłok. Czasami będzie ci potrzebna tylko amunicja przeciwnika, a nie jego broń. W ten sposób możesz także zmienić typ amunicji, w jaką jest aktualnie wyposażona twoja broń.

Zaniechanie (Znak stop)

Jeśli zrezygnowałeś z wykonywania jakiejkolwiek czynności, to przyciśnij tę ikonkę.

PANEL UŻYTKOWNIKA

Dolna część ekranu nazywa się panelem użytkownika. Oto jak wygląda:



Panel użytkownika pozwala na wydawanie różnych typów rozkazów oraz na kontrolowanie tego, jaki one mają wpływ na twoją postać. Jeżeli kursor w danej chwili znajduje się, na przykład w trybie celowania, to po przesunięciu go nad panel użytkownika zamieni się on w normalny kursor wskazujący, a akcja, którą

wtedy wykonywałeś, zostanie przerwana. Jeżeli będziesz chciał ją wznowić, to będziesz musiał wybrać ją jeszcze raz.

Panel użytkownika składa się z następujących części:

Wyświetlacz informacyjny - Ekran ten wyświetla informacje adekwatne do podjętej przez ciebie akcji. Wśród tych informacji może znaleźć się jakaś istotna wskazówka, więc lepiej dobrze je obserwuj.

Na szczęście możesz przewijać zawartość ekranu, aby przejrzeć starsze wiadomości. W tym celu musisz przesunąć kursor nad wyświetlaczem do momentu, aż zamieni się on w małą strzałkę. Jeżeli kursor jest w górnej części wyświetlacza, to strzałka będzie skierowana do góry. Naciśnięcie lewego przycisku myszy spowoduje przewijanie ekranu ku starszym wiadomościom. Jeśli kursor będzie w dolnej części wyświetlacza, to strzałka będzie skierowana w dół, a naciśnięcie lewego przycisku myszy spowoduje powrót do nowszych wiadomości.

Przycisk wyboru aktywnego przedmiotu - Możesz mieć przygotowane do natychmiastowego użycia dwa przedmioty, zwane aktywnymi. Przedmioty aktywne wybierasz na ekranie posiadanych przedmiotów przez przeciągnięcie ikonki danego przedmiotu na miejsca oznaczone PRZEDMIOT1 lub PRZEDMIOT2. Przycisk wyboru aktywnego przedmiotu pozwala na wybór jednego z nich. Jego przyciśnięcie spowoduje, że w okienku aktywnego przedmiotu zmieni się zawartość.

Przycisk dostępu do posiadanych przedmiotów (Ekw) - Wciśnięcie tego przycisku spowoduje przejście do ekranu posiadanych przedmiotów. W czasie walki użycie tego przycisku kosztuje kilka punktów akcji. Punkty zostaną stracone nawet jeżeli potem się rozmyślisz i nie wykonasz żadnego działania na tym ekranie. Więcej informacji na temat czynności, które możesz wykonać będąc już na ekranie posiadanych przedmiotów, znajdziesz w części poświęconej temu właśnie ekranowi.

Punkty akcji - Ten rząd światełek informuje ile punktów akcji pozostało ci do wykorzystania. Punkty akcji są wykorzystywane tylko w czasie walki i jeżeli są podświetlone to znaczy, że trwa walka i właśnie twoja kolej na wykonanie ruchu. W momencie gdy zużyjesz jeden punkt akcji, jedno światełko gaśnie. Twoja tura kończy się gdy zgasną wszystkie światełka.

Przycisk opcji (O) - Naciśnięcie tego przycisku spowoduje wyświetlenie następujących opcji:

ZAPISZ GRĘ - Ta opcja powoduje przejście do ekranu zapisywania stanu gry.

WCZYTAJ GRĘ - Wciśnięcie tego przycisku powoduje przejście do ekranu wczytanie zapisanego wcześniej stanu gry.

OPCJE GRY - Wybranie tej opcji spowoduje przejście do ekranu ustawień.

WYJŚCIE - Wciśnięcie tego przycisku powoduje zakończenie gry i powrót do Menu Głównego. Jeżeli wcześniej nie zapisałeś stanu gry, to będziesz mógł jeszcze to zrobić, gdyż funkcja ta wymaga potwierdzenia.

OK - Wybranie tej opcji powoduje wznowienie gry od momentu gdy ją przerwałeś.



Okno aktywnego przedmiotu - W tym miejscu jest wyświetlony twój aktywny przedmiot. Naciśnięcie lewego przycisku myszy w momencie, gdy kursor znajduje się nad tym oknem, spowoduje użycie tego przedmiotu. Naciśnięcie prawego przycisku myszy powoduje przełączanie dostępnych trybów broni.

Cyfra znajdująca się w tym oknie przy literach PA informuje o ilości punktów akcji potrzebnych do użycia danego przedmiotu w czasie walki. Jeżeli jest ona większa od ilości punktów, które ci pozostały, to nie możesz użyć tego przedmiotu w tej turze. W przypadku niektórych typów broni, w prawym górnym rogu, ukazuje się ikonka informująca o trybie w jakim ta broń jest aktualnie używana. Dostępne tryby możesz zmieniać prawym przyciskiem myszy (więcej informacji na temat trybów użycia broni znajdziesz w rozdziale Walka). Niektóre typy broni posiadają możliwość precyzyjnego celowania, która działa, jeżeli wcześniej nie wybrałeś dodatkowej cechy. Jeżeli ją wybrałeś, to nie będziesz mógł korzystać z tego trybu użycia broni.

Pasek stanu amunicji - Niektóre typy broni posiadają pasek stanu amunicji informujący ile strzałów ci pozostało. W przypadku niektórych przedmiotów pasek informuje, ile jeszcze razy możesz jeszcze go użyć. Dobrze jest od czasu do czasu sprawdzać stan tego wskaźnika. Jeżeli pasek jest pełny, to znaczy, że dysponujesz całym magazynkiem, a gdy magazynek się skończy, to pasek zostaje wyłączony.

Aby dowiedzieć się, jaką dokładną ilością amunicji dysponujesz, użyj funkcji oglądania na danym przedmiocie.

P.W. - Tu możesz sprawdzić ile trafień może jeszcze przyjąć twoja postać. Kiedy jesteś zdrowy, to licznik jest koloru białego, jeżeli zostaniesz ranny, to licznik zmieni kolor na żółty, gdy przyjęcie następnych trafień będzie już zagrażało twojemu życiu, to licznik stanie się czerwony. Jeżeli licznik dojdzie do zera, to znaczy, że wachasz już kwiatki od spodu. W tym przypadku gra się kończy i musisz załadować wcześniej zapisaną grę lub zacząć grę od nowa. Dlatego lepiej uważaj na ten wskaźnik i w razie potrzeby zrób coś, aby go zwiększyć (na przykład użyj swoich umiejętności lub znalezionych przedmiotów).

Pancerz - Pokazuje on klasę pancerza twojej postaci, która zależy od cech, jakie posiadasz oraz pancerz, jaki w danej chwili nosisz. W czasie walki wartość tego wskaźnika może się zmieniać zarówno w górę jak i w dół. Jeżeli skończyłeś turę, a posiadasz jeszcze jakieś punkty akcji, to zostaną one dodane do twojej odporności.

Umiejętności - Wciśnięcie tego przycisku spowoduje otworenie okna umiejętności (patrz też Część 1, Umiejętności).

Mapa - Wciśnięcie tego przycisku spowoduje przejście to ekranu mapy danego obszaru. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w części poświęconej mapom.

Postać - Wciśnięcie tego przycisku spowoduje przejście do ekranu postaci, na którym znajdują się informacje na temat twoich cech i umiejętności.

Więcej informacji na ten temat znajdziesz w części poświęconej ekranowi postaci w dalszej części podręcznika.

Przycisk PIPBoy'a (PIP) - Wciśnięcie tego przycisku spowoduje wyświetlenie ekranu minikomputera RobCo PIPBoy 2000, w którym są przechowywane różne informacje na temat twojej misji. Więcej informacji na ten temat znajdziesz

w części poświęconej minikomputerowi RobCo PIPBoy 2000 w dalszej części podręcznika.

Przyciski walki - Te dwa dodatkowe przyciski udostępniane są tylko podczas walki. TURA - Wciśnięcie tego przycisku kończy aktualną turę.



WALKA - Naciśnięcie tego przycisku kończy walkę, gdy w pobliżu nie ma innych przeciwników, którzy chcieliby ją kontynuować.

OKNO UMIEJĘTNOŚCI

Niektóre umiejętności są używane automatycznie, na przykład te używane podczas walki. Na przykład, kiedy strzelasz z pistoletu, automatycznie jest uwzględniana twoja umiejętność posługiwania się ręczną bronią palną. Pozostałe umiejętności, wyszczególnione w oknie umiejętności, wymagają uaktywnienia.

Aby znaleźć się w oknie umiejętności, wybierz przycisk na panelu użytkownika, lub wybierz funkcję z listy, która pojawi się po dłuższym przytrzymaniu lewego przycisku myszy. Gdy to zrobisz, pojawi się okno umiejętności, a w nim wszystko dostępne w danej sytuacji umiejętności.

Cyfra znajdująca się na wskaźniku pokazuje w procentach jakie jest prawdopodobieństwo, że użycie danej umiejętności przebiegnie pomyślnie. Ponieważ wykonanie czynności zależy od wielu czynników, może się zdarzyć, że pomimo bardzo dobrego opanowania danej czynności może ci ona nie wyjść. Kliknij na nazwie umiejętności, której chcesz użyć. Wszystkie umiejętności poza „Skradaniem się” wymagają wskazanania przedmiotu lub postaci, na której zostaną użyte, za pomocą lewego przycisku myszki. Jeżeli dostałeś się do okna umiejętności przez naciśnięcie ikonki z listy, to nie będzie to potrzebne, gdyż cel został wybrany wcześniej. Jeżeli w międzyczasie rozmyśliłeś się co do użycia danej umiejętności, to musisz użyć prawego przycisku myszy lub przenieść kursor nad panel użytkownika.

Aby przerwać działanie funkcji „Skradanie się”, musisz kliknąć na odpowiadający jej przycisk jeszcze raz.

EKRAN POSIADANYCH PRZEDMIOTÓW



Ekran ten został stworzony, abyś wiedział co się dzieje z aktualnie posiadanymi przez ciebie przedmiotami oraz abyś mógł ich używać. Maksymalna waga przedmiotów, które możesz przenosić, jest ograniczona i nie można jej przekroczyć. Każdy przedmiot posiada określoną wagę, aby ją poznać użyj funkcji oglądania na danym przedmiocie. Na ekranie tym dostępne są dwa tryby kursora: kursor zasobów (dłoń) i kursor

akcji. Aby przełączyć kursor z jednego trybu w drugi, użyj prawego przycisku myszy.

Kursor zasobów wyglądem przypomina dłoń i służy do przenoszenia i upuszczania przedmiotów.

PRZENOSZENIE PRZEDMIOTÓW



Wciśnij i przytrzymaj lewy przycisk myszy na przedmiocie. Teraz przesun kursor na miejsce, gdzie chcesz umieścić ten przedmiot i zwolnij przycisk.

Jeżeli przeniesiesz dany przedmiot na inny z nim identyczny, to zostaną one zastąpione tylko jedną ikonką, ale zwiększy się liczba oznaczająca ilość. Pomimo, że liczba przy ikonce wskazuje całkowitą liczbę posiadanych

przedmiotów, na przykład ilość sztuk nabożów w przypadku amunicji, to niektóre przedmioty można przenosić tylko większymi partiami. np. amunicję przenosisz magazynkami a nie po naboju

Jeżeli przenosisz więcej niż jeden przedmiot, to pojawi się specjalne menu. Kliknij na plusie lub minusie, aby zwiększyć bądź zmniejszyć ilość przedmiotów do przeniesienia. Jeżeli ilość jest znaczna, to możesz wystukać ją na klawiaturze zamiast używać przycisków plus/minus.

Jeżeli chcesz przenieść wszystkie przedmioty danego typu, to kliknij na przycisku WSZYSTKO. W przypadku gdy chcesz zrezygnować z przenoszenia przedmiotów, wybierz przycisk ANULUJ.

Jeżeli będziesz chciał upuścić przedmioty, których liczba jest większa niż jeden, to również będziesz musiał skorzystać z tego okna, aby ustalić ilu przedmiotów chcesz się pozbyć.

INNE DZIAŁANIA

Będąc na ekranie posiadanych przedmiotów możesz też wykonywać inne czynności, jak na przykład ładowanie i rozładowywanie amunicji. Aby załadować amunicję, przeciągnij ją na ikonę wybranej broni. Aby ta operacja się powiodła, amunicja i broń muszą być tego samego typu (JHP, FMJ) i kalibru (nie masz co próbować wcisnąć amunicję o kalibrze 9 mm do pistoletu kaliber 10 mm).

CZĘŚCI EKRANU POSIADANYCH PRZEDMIOTÓW

Ekran posiadanych przedmiotów składa się z kilku części:

Lista wyposażenia - Jest to pionowa lista umieszczona po lewej stronie ekranu. Wszystkie przedmioty, które znajdziesz w trakcie twojej misji pojawią się w tym właśnie oknie. Użycie danego przedmiotu bez podania innego celu jest jednoznaczne z użyciem go na twojej postaci. Aby zobaczyć dokładne informacje na temat przedmiotu, użyj na nim funkcji oglądania.

Jeżeli lista posiadanych przez ciebie przedmiotów jest bardzo długa, to możesz użyć klawiszy HOME, END, PAGE UP i PAGE DOWN, aby szybciej dostać się do

konkretnego przedmiotu. Innym sposobem na przewijanie listy jest kliknięcie na strzałkach GÓRA, DÓŁ znajdujących się obok niej. Jeżeli strzałka zmienia kolor z żółtej na białą, to będzie znaczyło, że nie możesz już przewijać listy w tym kierunku.

Wizerunek postaci - Jeżeli założysz pancerz lub zmienisz używaną broń, to wizerunek twojej postaci w tym okienku także się zmieni.

Pancerz - W tym miejscu możesz umieścić wyłącznie pancerz, jeżeli oczywiście go posiadasz. Aby przenieść pancerz, przeciągnij go z listy przedmiotów po lewej stronie i upuść w to miejsce.

Pozycja 1/2 - W tym miejscu możesz umieścić przedmioty, których będziesz często potrzebował i do których chcesz mieć bezpośredni dostęp z panelu użytkownika (np. broń). Jeżeli nie wybrałeś pierwszego aktywnego przedmiotu, to w czasie walki możesz zadawać ciosy pięściami. Jeżeli nie wybrałeś drugiego aktywnego przedmiotu, to w czasie walki możesz zadawać ciosy nogą.

OK - Jeżeli nie masz już nic do zrobienia na ekranie posiadanych przedmiotów, to zatwierdź swoje wybory wciskając ten przycisk.

Wyświetlacz informacji - W tym oknie zazwyczaj będą się znajdowały informacje dotyczące twojej postaci. W górnej jego części znajduje się twoje imię, na wypadek gdybyś go zapomniał. Pod spodem znajdują się różne skróty i wskaźniki definiujące poszczególne cechy twojej postaci w danym momencie (uwzględniają one działanie takich czynników jak dawka promieniowania lub substancje chemiczne z którymi miałeś kontakt).



SI - Siła

PE - Percepcja

WT - Wytrzymałość

CH - Charyzma

IN - Inteligencja

ZR - Zręczność

LK - Szczęście

PW - Pierwsza liczba pokazuje, ile jeszcze trafień ci zostało do śmierci, druga pokazuje maksymalną liczbę trafień, którą mógłbyś wytrzymać. Gdy pierwsza liczba spadnie do zera, to już nie żyjesz.

Klasa Pancerza - Ten obszar pokazuje klasę pancerza twojej postaci. Poniżej znajdują się szczegółowe informacje na temat uszkodzeń różnego pochodzenia, to znaczy twoja odporność na tego typu niebezpieczeństwa oraz współczynnik zatrzymywania siły ciosu (patrz też rozdział Walka).

Uszkodzenia dzielą się na:

- **Konwencjonalne** - pochodzące od pocisków, noży, różnych tępych narzędzi

- **Laserowe** - powstające pod wpływem działania lasera. Dobrym środkiem zapobiegawczym są pancerze odbijające promienie.
- **Wywołane przez działanie ognia** - powstaje na skutek działania, na przykład miotaczy ognia.
- **Plazmowe** - pochodzą od broni zaawansowanych technologicznie.
- **Wywołane przez wybuchy** - pochodzą od różnego typu eksplozji, np. granatów lub rakiet.

Informacje na temat aktywnych przedmiotów - Poniżej, oddzielone od siebie poziomymi liniami, znajdują się dane dotyczące aktywnych przedmiotów. Jakiekolwiek dane będziesz mógł zobaczyć, zależy od rodzaju przedmiotu. W przypadku broni będzie to siła ognia, zasięg, pozostała/maksymalna ilość amunicji i jej typ. W przypadku innych przedmiotów, znajdzie się tu wiele użytecznych informacji na ich temat.

Obciążenie - Aktualny/Maksymalny ciężar ładunku - Informuje cię o wadze twojego wyposażenia. Jeżeli wartość przenoszzonego przez ciebie ładunku zbliża się do wartości maksymalnej, to lepiej zacznij się zastanawiać czego by tu się pozbyć. Nie noś niepotrzebnego sprzętu.

EKRAN POSTACI



Ta część instrukcji wyjaśnia ogólne zasady działania ekranu postaci. Jeżeli chcesz zdobyć bardziej szczegółowe informacje na temat działania poszczególnych cech i ich znaczenia w grze, zajrzyj do rozdziału poświęconego postaci gracza.

Pełną informację na temat twojej postaci możesz uzyskać właśnie na ekranie postaci, do którego dostajesz się przy pomocy przycisku na panelu użytkownika. Głównym zadaniem tego ekranu jest przekazanie

informacji na temat stanu twojej postaci: czy jest poważnie ranna? Jeżeli tak, to gdzie? Zatruta? Ile masz punktów doświadczenia? Kiedy przejdziesz na następny poziom? Jaki jest stan poszczególnych umiejętności? I tak dalej...

Nie zapomnij użyć tego ekranu, gdy zdobędziesz wyższy poziom doświadczenia i będziesz mógł rozdysponować punkty doświadczenia pomiędzy poszczególne umiejętności.

Jeżeli stworzyłeś swoją własną postać albo modyfikowałeś jedną z dostępnych, to większość danych na tym ekranie będzie ci już znana. Teraz nie możesz już zmieniać cech postaci w zależności od swoich upodobań, a w oknie wyboru cech znajdują się teraz dane dotyczące Profitów, twojej Reputacji oraz ilości zabitych istot. Możesz wskazać kursorem dowolny element tego ekranu, a w wyświetlaczu w jego prawym dolnym rogu pojawią się dodatkowe informacje na wskazany temat.

PODSTAWOWE DANE I STATYSTYKI

W górnej części ekranu widoczne jest twoje imię, wiek i płeć. Pod nimi widzisz podstawowe dane dotyczące twojej postaci (Siła, Percepcja, Wytrzymałość, itd.) Bezpośrednio pod tymi danymi znajdują się:

- Wskaźnik pokazujący który poziom doświadczenia już osiągnąłeś.
- Ilość punktów doświadczenia, jakie zdobyłeś np. przy rozwiązywaniu problemów, ukończeniu poszczególnych misji, użyciu odpowiedniego przedmiotu w odpowiednim miejscu, itd. Acha, swoje doświadczenie wzbogacasz też przez likwidowanie się Tych-Co-Nie-Chcą-Się-Usunąć-Z-Drogi.
- Wskaźnik pokazujący ile punktów musisz zdobyć, aby znaleźć się na następnym poziomie wtajemniczenia.

LICZNIK OTRZYMANYCH TRAFIEŃ

Pierwsza liczba pokazuje, ile jeszcze trafień zostało ci do śmierci, druga pokazuje maksymalną liczbę trafień, którą mógłbyś wytrzymać. Uważaj, żeby pierwsza liczba nie spadła do zera, bo będzie to oznaczało, że już nie żyjesz.

Informacje podane pod licznikiem trafień są bardzo istotne. Pokazują one na jakie zagrożenia do tej pory się naraziłeś. Najlepiej jest, gdy tekst poniżej licznika trafień ma kolor ciemnozielony. Jeżeli kolor zmieni się na jasnozielony, to będzie oznaczało, że masz problemy. Oto niektóre z czynników, jakie mogą mieć na nie negatywny wpływ:

- **Zatrucie** - Oznacza, że w twoim organizmie znajduje się trucizna. Jej obecność jest niebezpieczna, ale rzadko kończy się śmiercią. Trucizna działa przez określony czas, który zależy od przyjętej dawki.
- **Napromieniowanie** - Każdy mieszkaniec naszego świata ma w sobie pewną dawkę promieniowania. Dodatkowe napromieniowanie może mieć wiele nieprzyjemnych następstw - ogólna zasada jest taka, im większa dawka, tym gorzej dla ciebie. Dokładne wskazanie pochłoniętego promieniowania możesz odczytać używając licznika Geigera.
- **Uszkodzenie oka** - Jeżeli zostałeś ranny w oko lub głowę, to zostanie obniżona twoja percepcja.
- **Uszkodzenie ramienia** - Jeżeli dostaniesz silny cios w rękę, to może ona zostać częściowo sparaliżowana. W takim przypadku nie możesz używać broni oburęcznych. Jeżeli masz poważnie zranione obie ręce, to nie możesz używać żadnej broni.
- **Uszkodzenie nogi** - Silny cios w nogę może spowodować częściowy jej paraliż. W takim przypadku poruszanie się jest utrudnione (wymaga więcej punktów akcji do pokonania tego samego dystansu) oraz nie możesz biegać. W przypadku uszkodzenia obu nóg ledwo co możesz się poruszać.

UMIEJĘTNOŚCI

W prawym górnym rogu ekranu postaci znajduje się wyszczególnienie wszystkich twoich umiejętności. Po osiągnięciu następnego poziomu doświadczenia, na liczniku punktów umiejętności znajdzie się pewna ich ilość. Czasami warto zostawić trochę punktów na przyszłość, gdyż mogą się przydać. Aby rozdzielić punkty, kliknij na umiejętność, którą chcesz polepszyć, co spowoduje jej

podświetlenie. Następnie kliknij na +/-, aby zwiększyć lub zmniejszyć ilość punktów, jaką chcesz na nią przeznaczyć. Nie możesz zmniejszyć poziomu umiejętności poniżej stanu, w jakim się znajdowała zanim zacząłeś rozdzielać punkty.

CECHY I PROFITY, REPUTACJA I LICZBA ZABITYCH

W lewym dolnym rogu ekranu postaci znajdują się informacje na temat posiadanych cech i umiejętności dodatkowych, Twojej reputacji i liczby zabitych przez ciebie postaci. Aby uaktywnić odpowiednią część, kliknij na jej nazwę. Masz do wyboru:

- **Profity** - Jest to lista wszystkich dodatkowych cech, jakie wybrałeś dla swojej postaci. Wskazanie którejkolwiek z nich pozwala ci za zapoznanie się z jej szczegółowym opisem. W większości przypadków profity możesz wybierać co trzy poziomy doświadczenia. Jedynie postaci, dla których została wybrana cecha Kujon, będą mogły wybrać umiejętność dodatkową co czwarty poziom doświadczenia. Jeżeli wybierzesz tę samą umiejętność kilka razy, zwiększy to jej skuteczność, a przy jej nazwie pojawi się liczba oznaczająca poziom skuteczności.
- **Karma** - Ten wskaźnik zależy od tego, czy dałeś się poznać innym mieszkańcom naszego świata z dobrej, czy ze złej strony. Wskaźnik reputacji podzielony jest na trzy części: punkty reputacji, reputacja w miastach oraz niezwykle dokonania. Jeżeli twoja reputacja jest dodatnia, to znaczy, że zachowywałeś się szlachetnie i zbyt dużo nie rozrabiałeś. Ujemna świadczy o tym, że dałeś się poznać innym raczej ze złej strony. Reputacja oscylująca w okolicy 0 oznacza, że czasem byłeś grzecznym chłopczykiem, ale potrafiłeś też pokazać swoje złe oblicze, co sprawiło, że wpływ twoich dobrych i złych czynów się zrównoważył. Pamiętaj, że wieści o tobie mogą się roznosić z miejscowości do miejscowości. Jednakże zabicie niewinnej postaci będzie miało negatywny skutek na twoją reputację tylko wtedy, gdy zrobisz to przy świadkach. Za niezwykle czyny, zarówno dobre jak i złe, możesz otrzymać specjalną reputację.
- **Zabici** - Wyszczególnia ile i jakiego rodzaju przeciwników wyeliminowałeś podczas walki. Im więcej zabitych, tym lepsze doświadczenie i tym lepszy wynik.

WYŚWIETLACZ INFORMACJI

W prawym dolnym rogu znajduje się okno, w którym znajdziesz dodatkowe informacje na temat aktualnie wybranej umiejętności, cechy dodatkowej oraz innych rzeczy, które znajdują się na ekranie postaci.

PRZYCISKI PLIK TXT, OK, ANULUJ

Poniżej znajdują się następujące przyciski:

- **Plik txt** - Ta opcja pozwala na zapisanie aktualnych parametrów postaci jako pliku tekstowego. Możesz wymieniać się takimi zestawieniami z przyjaciółmi, lub pochwalić się nimi na Internecie. Po wybraniu tej opcji pojawi się następny ekran - będziesz musiał podać nazwę pliku tekstowego, do którego zostaną zapisane twoje osiągnięcia. Możesz potem ten plik wydrukować, korzystając z edytora tekstów.

- **Anuluj** - Powrót do gry - wszystkie dokonane zmiany zostaną anulowane, a stan ekranu postaci będzie identyczny jak w chwili jego wyświetlania.
- **OK** - Zapisuje wszelkie dokonane zmiany i powraca do gry.

UŚWIĘCONY ROBCO PIPBOY 2000



RobCo PipBoy 2000 jest jednym z najświętszych artefaktów, jakie występują w świecie Fallout 2. W drodze wyjątku, Rada Starszych obdarzyła ci wielkim zaufaniem, udzielając ci pozwolenia na używanie Go podczas wykonywania twojej misji. Podczas wędrówki, w jego pamięci będą automatycznie zapisywane różnorodne dane, poza tym jest on zaopatrzony w zegar z budzikiem i kalendarz, abyś nie stracił poczucia czasu.

Aby wybrać daną funkcję minikomputera, użyj odpowiedniego przycisku po lewej stronie ekranu. Niektóre komendy będziesz mógł wpisać bezpośrednio na ekranie PipBoy'a. Kliknięcie na większości linijek wyświetlonego tekstu spowoduje uzyskanie dodatkowych informacji. Oto niektóre funkcje RobCo PipBoy'a 2000:

ZEGAR I KALENDARZ

W lewym górnym rogu ekranu możesz sprawdzić aktualny czas i datę. Czas jest podany w formacie, jakiego używa się w armii, to znaczy 2250 oznacza godzinę za dziesięć jedenastą w nocy. Kalendarz podaje najpierw dzień, potem miesiąc i rok.

Aby ustawić budzik, naciśnij przycisk dzwonka, co spowoduje wyświetlenie listy dostępnych ustawień. Zastosowanie budzika umożliwia przyspieszenie upływu czasu. Twoja postać odpoczywa do czasu budzenia, który nastawiłeś.

W rezultacie, podczas odpoczynku, twój organizm szybciej się regeneruje. Funkcje „odpoczywaj przez” działają w o wiele bardziej skuteczny sposób. Na przykład, możesz ustawić funkcję odpoczywania aż do całkowitego wyleczenia. Jeżeli chcesz przerwać odpoczynek przed czasem, to musisz wcisnąć klawisz ESC, a następnie wyzerować pozostały czas.

STATUS

Opisuje zaawansowanie twojej misji i/lub przedstawia treść twojego zadania. Misje są posortowane, nieukończone są zaznaczone na zielono, ukończone przekreśleniem. Jeżeli dostaniesz jakieś nowe zadanie, to zostanie one tutaj wyszczególnione.

Używając tego przycisku możemy odtworzyć zawartość taśm holograficznych używanych do przechowywania informacji. Aby odtworzyć taśmę, wybierz

odpowiednią pozycję. Jeżeli będzie ona zawierała więcej niż jedną stronę informacji, to możesz użyć przycisków NAST. i POPRZ., aby ją przeglądnąć w całości. Aby przekopiować dane z taśmy holograficznej, wybierz ją na ekranie posiadanych przedmiotów, po czym użyj na niej odpowiedniej akcji.

MINIMAPA

To funkcja umożliwia ci oglądanie planów miejsc, które już odwiedziłeś. Są one zapisywane automatycznie podczas twojej podróży.

ARCHIWALIA

W pamięci PIPBoy'a są przechowywane wszystkie animacje, jakie do tej pory widziałeś. Możesz je obejrzeć w każdej chwili używając tej właśnie opcji.

ZAMKNIJ

Wyłącza minikomputer i powraca do gry.

MAPY

Normalny widok gry przedstawia tylko niewielki wycinek świata Fallout 2. Oprócz niego istnieją jeszcze trzy rodzaje map o różnej skali pomniejszenia. Poniżej znajdziesz opis każdej z nich. Są one podane w kolejności od największej do najmniejszej.

MAPA ŚWIATA

Mapa Świata jest największą mapą, jaka jest dostępna podczas Twojej misji. Używając jej, możesz przemieszczać między miastami. Mapa świata jest włączana, gdy opuścisz miasto specjalnym wyjściem i dojdiesz do skraju bieżącego obszaru.

Istnieją dwa rodzaje wyjść, zielone przenoszą cię z jednej części miasta do drugiej, a użycie brązowego wyjścia powoduje wyświetlenie mapy świata. Wejście na ciemniejszy obszar przenosi cię automatycznie.

Użycie wyjścia może się okazać przydatne, gdy znajdujesz się w tarapatach, ale jeżeli to zrobisz, to nie spodziewaj się miłego powitania po powrocie.

Mapa świata jest podzielona na cztery części:

- **Widok mapy** - Na początku prawie cały świat będzie przysłonięty. Teren dookoła ciebie będzie lekko rozjaśniony, co będzie oznaczało miejsca, które widzisz, ale których jeszcze nie odwiedziłeś. Ważniejsze punkty na mapie są zaznaczone zielonym okręgiem - najczęściej będą to miasta, które możesz odwiedzić.
- **Zegar** - W lewym górnym rogu ekranu wyświetlona jest aktualna godzina oraz data.
- **Lista lokalizacji** - Po odwiedzeniu miast lub podobnych obiektów, ich nazwy znajdują się na liście lokalizacji. Jeżeli w przyszłości będziesz chciał do nich powrócić, wystarczy, że klikniesz na odpowiednią nazwę.
- **Przycisk MIASTO/ŚWIAT** - Użyj tego przycisku, aby przełączać pomiędzy mapą świata a mapą miast.

PORUSZANIE SIĘ ZA POMOCĄ MAPY ŚWIATA.



Wskaż miejsce na mapie, a twój bohater zacznie się do niego przemieszczać. Dojście do odległego miejsca może zająć dni lub nawet tygodnie, których upływ widać na zegarze. Gdy dotrzesz na miejsce, pojawi się zielony trójkącik skierowany w dół. Aby odwiedzić to miejsce musisz na nim kliknąć.

Przemierzanie pustkowia nie jest łatwe, zwłaszcza jeżeli podróżujesz poprzez góry. Innym problemem, na który możesz napotkać, są przypadkowe spotkania

PRZYPADKOWE SPOTKANIA

Jeżeli w trakcie podróży napotkasz na innych podróżników lub, co gorsza, na dzikie zwierzęta (migający czerwony element na mapie), to twoja podróż zostanie przerwana. Zazwyczaj nie możesz spodziewać się niczego miłego. Zostaniesz przeniesiony na ekran akcji, gdzie będziesz musiał sobie z tym problemem poradzić.

W zależności od tego, jak dobrze opanowałeś sztukę przetrwania, czy masz dodatkowe zdolności lub wykrywacz ruchu, niekiedy będziesz w stanie w porę zauważyć zbliżającą się postać. W takim przypadku będziesz miał możliwość ją obejść, lub zdecydować się na spotkanie.

MAPY MIAST

Wszystkie ważniejsze miejsca w grze (zazwyczaj są to miasta) posiadają szczegółowy plan. Mapy miast pokazują, gdzie znajdują się najważniejsze obiekty lub budynki oraz pozwalają na szybki do nich dostęp pod warunkiem, że te miejsca są ci już znane.

Aby wyświetlić mapę miasta, naciśnij przycisk MIASTO/ŚWIAT na mapie świata. Aby wybrać odpowiednie miasto, kliknij na jego nazwę na liście lokalizacji. Zielone trójkąciki działają podobnie jak na mapie świata. Aby dostać się do danej części miasta, kliknij na najbliższy trójkąt.

MAPA PODRĘCZNA

Mapa podręczna jest pomniejszoną wersją normalnego pola widzenia. Aby ją wywołać, wciśnij przycisk MAPA na panelu użytkownika. Jeżeli dane miasto lub budynek jest wielopoziomowy, to na tej mapie będzie widoczny tylko ten poziom, na którym się znajduje twoja postać.

Mapa podręczna zawiera obrysy ścian i budynków, które widziałeś. Miejsce, w którym się aktualnie znajdujesz, jest zaznaczone czerwonym krzyżykiem. Wyjścia są zaznaczone na pomarańczowo.

Jeżeli posiadasz wykrywacz ruchu, to po naciśnięciu przycisku skanera możesz obserwować przemieszczanie się innych postaci na bieżącej mapie.

Przełącznik HI/LO przełącza obraz pomiędzy wysoką a niską rozdzielczością. Wyższa rozdzielczość zawiera więcej detali, niższa jest łatwiejsza do analizowania.

Naciśnięcie przycisku ANULUJ powoduje powrót do gry:

INTERAKCJA Z INNYMI POSTACIAMI

DIALOG

Rozmowy z innymi postaciami są bardzo istotną częścią twojej misji, gdyż to właśnie dzięki nim dowiadujesz się o nowych misjach i uzyskujesz informacje pomocne w ich ukończeniu.

Aby rozpocząć dialog, użyj kursora komend i wybierz funkcję rozmowy. Jest ona funkcją domyślną w stosunku do innych postaci, więc najczęściej wystarczy kliknąć na danej postaci, aby zacząć z nią rozmowę. Oprócz tego, niektórzy mieszkańcy świata Fallout 2 sami rozpoczną rozmowę, jeżeli się do nich zbliżysz.

DIALOG ZWYKŁY



Jeżeli ktoś ma ci mało do powiedzenia i nie wymaga to twojej odpowiedzi, to jest to właśnie zwykły dialog. Tekst wypowiedzi ukazuje się nad mówiącą postacią na normalnym widoku gry. Najczęściej ten typ dialogu nie zawiera nic ważnego, ale uważaj, bo niekiedy może kryć się w nim jakaś wskazówka lub polecenie.

Postacie, z którymi przyjdzie ci walczyć, od czasu do czasu wykrzykują obelgi i szyderstwa pod twoim adresem. Na szczęście,

możliwe jest wyłączenie tej opcji na ekranie ustawień.

DIALOG ROZSZERZONY



Jeżeli jakaś postać ma ci coś do przekazania lub wymagana jest twoja odpowiedź, to pojawia się ekran rozszerzonego dialogu. Korzystając z tego ekranu możesz rozmawiać z daną postacią, dostać coś od niej, lub kupić czy wymienić przedmiot.

Jeżeli dana postać jest ważnym przedstawicielem naszego świata, to w oknie będziesz mógł zobaczyć zbliżenie jej twarzy, w przeciwnym wypadku będzie

widoczny tylko pewien wycinek normalnego widoku gry. Jeżeli widzisz twarz swojego rozmówcy, to obserwuj jego reakcje na twoje wypowiedzi. Często mimika twarzy będzie oddawała rzeczywiste uczucia, jakimi on (lub ona) cię darzy.

Postacie mają na ogół coś ważnego do przekazania. Ich wypowiedź znajduje się poniżej ich widoku. Jeżeli treść wypowiedzi nie mieści się na jednym ekranie, to wtedy ukazuje się po kawałku. W takim przypadku możesz użyć kursora myszki do przyspieszenia wyświetlania następnych części lub aby powrócić do początku rozmowy.

Poniżej wypowiedzi wyszczególnione są twoje możliwe odpowiedzi. W zależności od twojej inteligencji oraz znajomości świata masz do wyboru jedną lub

więcej możliwości. Twój rozmówca inaczej zareaguje na mrukliwą lub obraźliwą odpowiedź, a inaczej na grzeczną prośbę o pomoc. Jeżeli twoja inteligencja będzie mniejsza niż 3, to jedynymi propozycjami wypowiedzi, których możesz się spodziewać, będą nie mające sensu pochrząkiwania. Jeżeli widzisz tylko KONIEC, to oznacza, że rozmowa jest zakończona.

Aby wybrać odpowiednią wypowiedź, podświetl ją kursorem

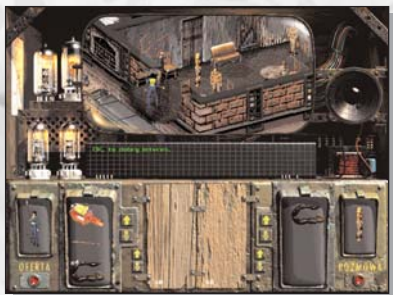
używając lewego przycisku myszy. Twój rozmówca natychmiast na nią zareaguje, a ty dostaniesz do wyboru inne odpowiedzi. Rozmowa kończy się, jeżeli nie masz już o co zapytać, gdy wybierzesz wypowiedź kończącą rozmowę, lub gdy na tyle kogoś zdenerwujesz, że ten postanowi wytłumaczyć ci swoje argumenty siłowo. Czasami pojawiają się propozycje wypowiedzi, które będą zawierały kłamstwo. Prawdopodobieństwo tego, czy zostanie ono zauważone przez twojego rozmówcę, zależy od jego inteligencji oraz od twojej umiejętności Retoryki.

Użycie przycisku PRZEGLĄD na tym ekranie spowoduje przejście do ekranu, na którym znajdziesz transkrypcję całej rozmowy. Nie możesz przeglądać treści rozmowy po jej zakończeniu.

HANDEL

Z braku systemu monetarnego z prawdziwego zdarzenia, większość mieszkańców przerzuciła się na system handlu polegający na wymianie towar za towar.

Aby przejść do ekranu wymiany, naciśnij przycisk HANDEL na ekranie dialogu. Jeżeli dana osoba będzie chciała z tobą handlować, to ukaże się ekran wymiany.



Po lewej stronie ekranu znajduje się lista posiadanych przez ciebie przedmiotów. Po przeciwnej stronie ekranu znajdują się przedmioty, które ma do wymiany twój rozmówca. Na środku ekranu znajduje się stół, na którym będzie się odbywała wymiana. Na dole ekranu po każdej ze stron stołu znajduje się licznik wskazujący wartość przedmiotów zaproponowanych do wymiany. Aby dostać od twojego rozmówcy przedmiot, na którym ci zależy, musisz mu zaproponować towary o podobnej wartości. Jeżeli to zrobisz, to wciśnij przycisk OFERTA, aby zaproponować wymianę.

USTALANIE CENY PRZEDMIOTÓW

Najważniejszym czynnikiem mającym wpływ na wartość twoich przedmiotów jest twoja umiejętność handlu. Im jest ona wyższa, tym lepszą cenę uzyskasz za swoje przedmioty. Innym czynnikiem wpływającym na cenę jest umiejętność handlowania jaką cechuje się twój rozmówca. Niektóre postacie są urodzonymi zdziercami, więc nie licz na to, że dużo utargujesz przeprowadzając transakcje na przykład z właścicielem sklepu.

Następnym czynnikiem, który może ci pomóc w targowaniu się jest twoja reputacja. Im jest ona lepsza, tym lepiej dla ciebie. Jeżeli postać, z którą rozmawiasz lubi cię, to szansa na korzystną transakcję jest jeszcze większa.

POSTACIE TOWARZYSZĄCE

Możliwe, że podczas misji przyłączą się do ciebie inne postacie. Jedni zrobią to

z wdzięczności za wypełnioną im przysługę, innym będziesz musiał za to zapłacić.

Istnieje dużo powodów dlaczego dobrze jest mieć kogoś, kto będzie z tobą podróżował. Ktoś taki może przydać się w walce, może użyć ci swoich zdolności i umiejętności, czasami pomoże w dźwiganiu ekwipunku. Poza tym, niektóre ciosy przeciwników podczas walki będą wymierzone właśnie w niego!

Niestety, masz tylko ograniczoną

kontrolę nad twoimi współtowarzyszami. Możesz wydać im dyspozycje przed walką, ale gdy się zaczną, każdy z nich działa na własną rękę.

EKRAN POSTACI TOWARZYSZĄCEJ

Użycie na postaci towarzyszącej opcji rozmowy spowoduje rozwinięcie ekranu postaci towarzyszącej, na którym masz dostęp do posiadanych przez nią przedmiotów oraz możesz jej wydać pewne komendy.

Wymiana z postacią towarzyszącą różni się od wymiany z innymi postaciami kilkoma istotnymi szczegółami. Przede wszystkim, liczniki u dołu ekranu nie pokazują tu wartości przedmiotów, lecz ich wagę. Drugą różnicą jest to, że waga przedmiotu zaproponowanego do wymiany nie musi dokładnie odpowiadać wadze drugiego przedmiotu.



PANEL KOMEND WALKI POSTACI TOWARZYSZĄCEJ

Na ekranie postaci towarzyszącej znajduje się także przycisk KONTROLA WALKI, którego użycie powoduje rozwinięcie w dolnej części ekranu panelu komend bojowych. Na tym panelu znajdują się podstawowe informacje na temat tej postaci. Oto niektóre z nich:



PW - Pokazuje aktualny i maksymalny stan punktów wytrzymałości danej postaci.

Umiejętność - Umiejętność, w której specjalizuje się twój towarzysz

Obciążenie - Pokazuje aktualny i maksymalny ciężar ładunku, jaki ta postać może przenosić.

Obrażenia - Wskaźnik szkód, jakie twój kompan może wyrządzić podczas walki wręcz.

PA - Pokazuje jaką ilość punktów akcji dysponuje.

Korzystając z tego panelu możesz także wpływać w pewnym stopniu na zachowanie twojego towarzystwa. Możesz użyć następujących komend:

Najlepsza broń - Wydanie tej komendy zmusza postać towarzyszącą do zmiany rodzaju używanej broni na broń najlepszą w danej sytuacji. To, jaka broń zostanie uznana za najlepszą, zależy od preferencji dotyczących typów broni, które są określone w rozkazach wydanych tej postaci (patrz poniżej).

Najlepszy pancerz - Wydanie tej komendy zmusza postać towarzyszącą do zmiany rodzaju używanego pancerza na pancerz najlepszy w danej sytuacji. Ewentualna zmiana pancerza nie będzie niestety zauważalna na ekranie gry.

Zachowanie - Poniższe ustawienia pozwalają na ingerencję w sposób zachowania postaci towarzyszącej podczas walki. Nie wszystkie postacie będą reagowały na niektóre typy rozkazów. Cztery rozkazy są ustawione standardowo. Piąty może być przez ciebie modyfikowany. Mogą się na niego składać poniższe dyspozycje:

Seria - Określa jak często ta postać będzie używała broni strzelając całymi seriami pocisków.

Ucieczka - Określa przy jakim stanie punktów trafień twój towarzysz umknie z pola walki.

Wybór broni - Określa ulubiony typ broni danej postaci. Może ona używać tylko broni odpowiadającego preferencjom. Dlatego jeżeli wybierzesz walkę na krótki dystans, na odległość, lub gołymi pięściami, a postać nie będzie posiadała danego typu broni, to nie będzie ona mogła w ogóle atakować.

Odległość - Określa sposób poruszania się postaci podczas walki.

Atakuj - Możesz wybrać, kogo ta postać zaatakuje, jeżeli będzie miała wybór.

Użycie chemikaliów - Określa z jaką częstotliwością ta postać będzie używała podczas walki chemikaliów.

OPCJE



Aby wywołać menu opcji, przyciśnij przycisk oznaczony dużą literą „O” na panelu użytkownika. Pozwala ono na zachowanie lub wczytanie stanu gry (jeżeli nie możesz ukończyć gry za jednym podejściem), zmianę ustawień lub na zakończenie gry i powrót do Menu Głównego.

WYJŚCIE

Naciśnięcie tego przycisku spowoduje przerwanie gry i powrót do Menu Głównego. Opcja ta wymaga potwierdzenia, więc jeżeli nie nagrałeś wcześniej stanu gry, to możesz to jeszcze zrobić.

OK

Zamyka menu opcji i powraca do gry.

ZAPISZ GRĘ

Jeżeli dojdiesz do wniosku, że na dzisiaj wystarczy nowych przygód, możesz zapisać stan swojej gry. To pozwoli ci przy następnej okazji rozpocząć podróż od miejsca, w którym ją skończyłeś. Najlepiej często zapisuj aktualny stan gry, gdyż ustrzeże cię to przed koniecznością rozpoczynania gry od początku, jeżeli stanie się coś nieprzewidzianego (np. wpadniesz w zasadzkę). Funkcja ta jest dostępna w każdej chwili za wyjątkiem prowadzenia rozmowy i momentu przemieszczania się na mapie świata.



Wciśnięcie przycisku ZAPISZ GRĘ spowoduje przejście do okna zapisywania stanu gry. Do dyspozycji masz dziesięć slotów, w każdym z nich możesz zapisać jeden stan gry. Jeżeli wszystkie sloty są wykorzystane, możesz zapisać stan gry na wcześniej nagranej grze, który zostanie skasowany.

Kliknij raz na zapisanym stanie gry, aby uzyskać o nim dodatkowe informacje. Gdy to zrobisz, w lewej części ekranu ukaże się ikonka przedstawiająca sytuację w której nastąpił zapis wraz z krótkim opisem (Imię głównego bohatera, data i godzina zapisu, miejsce akcji).

Jeżeli chcesz zachować stan gry, kliknij dwa razy w miejscu gdzie chcesz go zapisać. Następnie wpisz nazwę stanu gry i naciśnij klawisz ENTER lub użyj przycisku OK, aby potwierdzić.

WCZYTAJ GRĘ

Jeżeli będziesz chciał rozpocząć grę od momentu, w którym ją zapisałeś, możesz wczytać stan gry wciskając przycisk WCZYTAJ GRĘ. Spowoduje to przejście do ekranu ładowania gry. Ten sam ekran można też wyświetlić klikając na podobny przycisk w Menu Głównym.

Aby załadować wcześniej zapisaną grę, należy kliknąć dwa razy na nazwie odpowiedniego stanu gry, lub po wybraniu danego stanu gry, nacisnąć przycisk OK.

USTAWIENIA

Ustawienia pozwalają ci kontrolować parametry gry. Jeżeli na przykład nie lubisz

grózb i wyzwisk pod twoim adresem, jakie rzucają twoi przeciwnicy, to po prostu je wyłącz.

Dostępne ustawienia poszczególnych opcji są dane w nawiasie, a ustawienie domyślne jest podkreślone.



Trudność gry [Minimalny, Normalny, Maksymalny]

Określa ogólny poziom trudności gry (za wyjątkiem walki). Jeżeli jest ustawiony na minimalny, to daje ci to zmniejszoną o 20% szansę losowego nieszczęścia, natomiast twoje negatywne reakcje na otoczenie są zmniejszone o połowę. Przy ustawieniu poziomu maksymalnego twoje negatywne reakcje na otoczenie są o jedną czwartą większe, a wszystkie twoje umiejętności zmniejszają się o 10%. Poziom trudności możesz zmieniać w dowolnym momencie gry.

Trudność walki [Minimalny, Normalny, Maksymalny]

Przy ustawieniu poziomu minimalnego przeciwnicy mają niższy współczynnik skuteczności ciosów, a ich ciosy nie są tak celne. Jeżeli trudność walki jest maksymalna, to ich ciosy są szybsze, celniejsze i bardziej skuteczne. Poziom trudności walki możesz zmieniać w dowolnym momencie gry.

Brutalność [Brak, Minimalny, Normalny, Ocean krwi]

Ta opcja decyduje o tym, jak realistyczne mają być sceny śmierci twoich przeciwników. Przy ustawieniu na „Ocean krwi”, zobaczysz najbardziej widowiskową (i najbardziej krwawą) scenę śmierci jaka jest możliwa w danej sytuacji. Na poziomie normalnym nie są pokazane najbardziej krwawe i brutalne sposoby umierania. Na poziomie minimalnym twoi przeciwnicy giną „tylko” w małej kałuży krwi. Gdy przemoc jest wyłączona, to przeciwnik po prostu przewraca się i umiera.

Obrys celów [Włączone, Wyłączone, Podczas celowania]

Jeżeli opcja ta jest włączona, to podczas walki wszystkie cele są podświetlone. Jeżeli jest ustawiona na „Podczas celowania”, to cele są podświetlone tylko wtedy, gdy operujesz kursorem celowania.

Obrys przedmiotów [Wyłączone, Włączone]

Jeżeli ta funkcja jest włączona, to przy najechaniu kursorem na przedmiot, który można podnieść, zostanie on podświetlony. Jeżeli ją wyłączysz, to trudniej ci będzie znaleźć przedmioty.

Kom. bojowe [Długie, Zwięzłe]

Jeżeli opcja ta jest ustawiona na „pełne”, to wiadomości są dłuższe, ładniej brzmią i mają swój specyficzny styl. Ustawienie „skrócone” powoduje wyświetlanie informacji w formie bardziej treściwej.

Obelgi bojowe [Włączone, Wyłączone]

Włącza i wyłącza opcję wyzwisk w czasie walki. Jeżeli głupie komentarze przeciwnika irytują cię, to możesz je wyłączyć.

Filtr językowy [Włączony, Wyłączony]

Ponieważ w grze Fallout 2 pojawiają się od czasu do czasu brzydkie wyrazy, możesz je wyeliminować używając tej opcji. Jeżeli filtr jest włączony, to brzydkie wyrazy w grze zastępowane są przez różne symbole (np. „^&@!^#!”).

Bieg [Normalnie, zawsze]

Jeżeli ta opcja jest włączona, to twoja postać zawsze będzie poruszała się biegiem. W takim przypadku, aby chodzić normalnie, musisz trzymać wciśnięty klawisz SHIFT podczas wydawania komendy ruchu. Jeżeli opcja ta ustawiona jest na „normalnie”, to twoja postać przemieszcza się z miejsca na miejsce chodząc, a jeżeli chcesz biegać, to podczas wydawania komendy trzymaj wciśnięty klawisz SHIFT.

Napisy filmowe [Włączone, Wyłączone]

Jeżeli ta funkcja będzie włączona, to podczas sekwencji filmowych zostaną wyświetlone napisy, które będą zawierały tekst mówiony. Dobrze jest jej użyć, jeżeli nie rozumiemy zbyt dobrze zdań pojawiających się w tych sekwencjach (na przykład z powodu niewyraźnej wymowy którejs z postaci). Przy standardowym ustawieniu napisy nie są wyświetlane.

Szybkość walki [Potencjometr: Normalna > Maksymalna]

Ustawia szybkość animacji w czasie walki. Jeżeli opcja „dotyczy prędkości gracza” nie jest zaznaczona, to animacja twojej postaci podczas walki nie jest przyspieszana.

Opóźnienie tekstów [Potencjometr: Wolno > Normalnie > Szybko]

Poziom wolniejszy daje dwukrotnie więcej czasu na przeczytanie tekstu niż normalny. Ustawienie na „szybki” dwukrotnie przyspiesza wyświetlanie tekstu w porównaniu do szybkości normalnej.

Głośność ogólna [Potencjometr: Wyłączona > Cicha > Normalna > Głośna]

Steruje poziomem głośności gry.

Muzyka/Filmy [Potencjometr: Wyłączona > Cicha > Normalna > Głośna]

Ustawia głośność podkładu muzycznego i dźwięku podczas animacji.

Efekty dźwiękowe [Potencjometr: Wyłączone > Ciche > Normalne > Głośne]

Ustawia poziom głośności efektów dźwiękowych.

Mowa [Potencjometr: Wyłączona > Cicha > Normalna > Głośna]

Ustawia poziom głośności kwestii mówionych.

Jasność Ekranu [Potencjometr: Normalna > Jaśniejsza]

Użycie tej opcji może być pomocne przy ustawieniu jasności obrazu w niektórych monitorach.

Czułość myszy [Potencjometr: Normalnie > Szybko]

Im większa czułość myszki, tym szybciej kursor będzie się przemieszczać.

TWOJA POSTAĆ

PROFITY



Podczas zdobywania nowych poziomów doświadczenia będziesz miał możliwość wybrania dla swojej postaci specjalnych dodatkowych umiejętności, określanych jako „profit”. Są one podobne do cech, ale różnią się od nich tym, że nie mają swoich złych stron.

Możliwość wybrania nowych umiejętności dodatkowych przydarza się co trzy poziomy doświadczenia (po raz pierwszy na poziomie trzecim, potem na szóstym, dziewiątym, itd.). Wyjątek stanowią postacie określone cechą „Kujon”, które mają możliwość zdobycia nowych umiejętności tylko co czwarty poziom (na poziomie 4, 8, 12 itd.)

Lista dostępnych profitów zależy od tego, jakimi cechami odznacza się twoja postać. Większość możesz wybrać tylko wtedy, jeżeli spełniasz wszystkie warunki potrzebne do posługiwania się nimi. Niektóre profity nie mają żadnych ograniczeń. Jeżeli zdobędziesz potrzebny poziom doświadczenia, to po wejściu do ekranu postaci będziesz mógł wybrać jeden profit. Jeżeli tego nie zrobisz przed uzyskaniem szansy na wybór następnego, to możliwość wyboru przepada.

W oknie wyboru znajdują się wszystkie dostępne w danej chwili profity. Jeżeli podświetlisz któryś z nich, to w wyświetlaczu informacji pojawi się jego szczegółowy opis. Aby przewijać listę, użyj przycisków ze strzałkami. Jeżeli zdecydujesz się na wybór profitu, podświetl go, a następnie wciśnij przycisk OK.

Jeżeli nie jesteś zdecydowany, to przyciśnij ANULUJ. Wtedy będziesz mógł dokonać wyboru następnym razem, gdy wejdiesz do ekranu postaci. Wybranie posiadanego już profitu sprawi, że zwiększy się jego skuteczność. Wtedy obok jej nazwy ukaże się liczba określająca posiadany stopień skuteczności.

DOŚWIADCZENIE

Poziom twojego doświadczenia będzie się zwiększał podczas wypełniania kolejnych misji. Jeżeli osiągniesz wymaganą ilość punktów doświadczenia, to automatycznie awansujesz na kolejny poziom. W takim przypadku dostaniesz dodatkowe punkty wytrzymałości, punkty do rozdziału między poszczególne umiejętności, oraz, od czasu do czasu, profit.

Punkty doświadczenia zdobywasz przez rozwiązywanie problemów, używanie odpowiednich przedmiotów w odpowiedniej chwili i przez pokonywanie kolejnych przeciwników. Im trudniejszy problem lub groźniejszy przeciwnik, tym więcej punktów doświadczenia zdobędziesz.

Ilość punktów potrzebnych do osiągnięcia następnego poziomu jest widoczna na ekranie postaci.

Poziomy doświadczenia

Poziom	Punkty	Poziom	Punkty
1	0	11	55 000
2	1000	12	66 000
3	3000	13	78 000
4	6000	14	91 000
5	10 000	15	105 000
6	15 000	16	120 000
7	21 000	17	136 000
8	28 000	18	153 000
9	36 000	19	190 000
10	45 000	20	210 000

i tak dalej...

Przy każdym następnym poziomie doświadczenia dostajesz dodatkowe:

Punkty wytrzymałości - Maksymalna liczba trafień, jakie możesz wytrzymać zwiększa się o 3 (lub połowę Wytrzymałości).

Punkty umiejętności - Dostajesz 5 punktów (lub 2 x poziom Inteligencji), które możesz rozdzielić pomiędzy swoje umiejętności. Dokładna liczba tych punktów zależy od poziomu twojej inteligencji (im więcej tym lepiej), oraz od tego, czy nie została wybrana dodatkowa cecha „Kujon”, lub czy nie wybrałeś umiejętności dodatkowej „Erudycja”.

Przy rozdzielaniu punktów pamiętaj, że im wyższy poziom umiejętności, tym więcej punktów trzeba aby zwiększyć ich poziom. Jeżeli zdecydujesz się podnieść poziom umiejętności wyuczonych, to każdy punkt przydzielony do poszczególnej umiejętności zamienia się na dwa punkty tej umiejętności.

Aby rozdzielić punkty umiejętności, podświetl umiejętność a następnie używając za pomocą strzałek ustal jej nowy poziom.

WALKA

SPRAWA ŻYCIA LUB ŚMIERCI

Prędzej czy później nadejdzie moment, gdy podczas przemierzania naszego świata wejdiesz w konflikt z jakimś jego mieszkańcem. Jeżeli zawiedzie dyplomacja lub nie uda ci się przejść obok niego niepostrzeżenie, to pozostaje tylko walka. Często jej wynik sprowadza się do tego, kto ma lepszą broń.

Lub kto jej lepiej użyje...

Walka w Fallout 2 jest prowadzona z podziałem na tury, co oznacza, że w momencie jej rozpoczęcia czas jest zatrzymywany i tylko jedna postać na raz ma prawo ruchu. Dzięki temu masz czas zastanowić się nad najlepszą strategią. Po wykonaniu ruchu przez wszystkie postacie zaangażowane w walkę kolejka wraca do ciebie. Reszta gry przebiega w czasie rzeczywistym, co oznacza, że możesz poruszać się jednocześnie z innymi postaciami.

ROZPOCZĘCIE WALKI

Istnieją dwie możliwości rozpoczęcia walki: możesz zaatakować kogoś lub sam zostać zaatakowanym. Jeżeli chcesz sam rozpocząć walkę, to kliknij na aktywną broń lub przyciśnij klawisz „A”.

Postać, która zainicjowała starcie, ma prawo do pierwszego ruchu. Po niej swoje ruchy wykonują pozostali uczestnicy walki. W przypadku gdy walka toczy się między więcej niż dwoma postaciami, następny ruch wykonuje ta, która ma wyższy poziom „Inicjatywy”. Jeżeli u dwóch postaci ten poziom jest równy, to kolejność zależy od zręczności. Jeżeli i poziomy zwinności są takie same, to wszystko zależy od szczęścia. Gdy wszystkie postacie uczestniczące w walce wykonały już swój ruch, to rozpoczyna się druga tura walki i znowu rozpoczyna postać, która zainicjowała starcie.



Kiedy rozpoczyna się walka, to w lewym dolnym rogu ekranu odświeżają się dwa przyciski. Jeżeli są dodatkowo podświetlone na zielono i świecą się lampki oznaczające punkty akcji, to znaczy, że trwa właśnie twoja tura. Po zakończeniu walki przyciski chowają się z powrotem.

CELE

Pierwszą rzeczą, którą musisz zrobić gdy rozpocznie się walka, jest określenie przeciwników i wybranie celu. Jeżeli będziesz przyciskał prawy przycisk myszy, to w pewnym momencie zmieni się on w celownik. Podobny efekt osiągniesz klikając na ikonkę aktywnej broni. Jeżeli opcja podświetlania celów została włączona, to wszystkie cele znajdujące się w zasięgu twojej percepcji będą podświetlone. Bardzo ważny jest kolor, którym poszczególne postacie będą podświetlone:

Czerwony - Jeżeli postać jest podświetlona na czerwono, to znaczy, że znajduje się w twoim polu widzenia*. Nie wszystkie postacie mają wobec ciebie złe zamiary, ale lepiej miej się na baczności.

Żółty - Ta postać znajduje się poza twoim polem widzenia, ale wiesz o jej istnieniu dzięki pozostałym zmysłom**. Dopóki taka postać się nie zbliży nie możesz jej zaatakować.

Zielony - Ta postać jest przyjaźnie nastawiona. Nie próbuj jej atakować!

Brak podświetlenia - Nie są podświetlone postacie znajdujące się dalej niż sięgają twoje zdolności do postrzegania** oraz postacie, które zostały wcześniej zabite.

* Pole widzenia - Jeżeli pomiędzy tobą a przeciwnikiem nie znajduje się żaden obiekt, który mógłby przesłonić widoczność, np. ściana, drzewo i inne duże obiekty, to znajdujecie się w swoim polu widzenia.

** Zasięg innych zmysłów - Oprócz zmysłu wzroku, możesz posługiwać się zmysłami węchu i słuchu. Dzięki nim możesz w porę spostrzec przeciwników znajdujących się poza twoim polem widzenia.

CZYNNOŚCI WYKONYWANE W CZASIE WALKI

PUNKTY AKCJI

Lampki powyżej aktywnego przedmiotu na panelu użytkownika symbolizują punkty akcji. Od ilości zapalonych lampek zależy ilość działań, jakie możesz wykonać w czasie walki. Wyświetlane jest tylko 10 punktów akcji jakie posiadasz. Jeżeli masz ich więcej niż 10, to reszta nie jest pokazywana i dopiero kiedy ich ilość spadnie poniżej 10 zobaczysz jak są one wykorzystywane. Jeżeli wszystkie lampki zgasną, to twoja tura się zakończyła.

Poniższa tabelka ilustruje, jaką ilość punktów akcji kosztuje cię wykonanie danej czynności podczas walki:

Czynność	Koszt czynności w punktach akcji
Przemieszczanie się	1 PA na metr
Atak gołymi rękami	3 PA
Atak przy użyciu broni ręcznej	4 PA
Pojedynczy strzał z broni palnej	5 PA
Strzał serią z broni palnej	6 PA
Celowanie precyzyjne	6 PA
Przeładowywanie broni	2 PA
Dostęp do bagażu	4 PA
Otworzenie drzwi	3 PA
Zmiana aktywnego przedmiotu	0 PA
Zmiana trybu pracy broni	0 PA

PRZEMIESZCZANIE SIĘ

Jeżeli na chwilę zatrzymasz kursor w miejscu do którego chcesz się przenieść, to w środku ukaże się ilość punktów akcji potrzebnych na przemieszczenie się w dane miejsce. Jeżeli w środku kursora ukaże się znak x, to będzie to oznaczało, że dane miejsce nie jest dostępne lub masz zbyt mało punktów akcji aby tam dojść. Przemieszczanie się z możliwością użycia aktywnego przedmiotu

Jeżeli w momencie skierowania twojej postaci w dane miejsce trzymasz przyciśnięty klawisz CTRL, to twoja postać wykona tylko tyle ruchów, abyś po ich zakończeniu mógł użyć twojego aktywnego przedmiotu.

ATAK

Liczba punktów potrzebnych na przeprowadzenie ataku zależy od tego jakiej broni chcesz użyć oraz tego w jaki sposób zaatakujesz. Ilość punktów akcji wymagana do użycia danej broni jest pokazana przy ikonce tej broni, gdy jest ona wybrana jako aktywny przedmiot. Jeżeli chcesz oddać strzał precyzyjny, to do ilości punktów potrzebnych na użycie broni trzeba dodać jeden punkt.

Aby zaatakować wybraną postać, musisz najpierw użyć prawego przycisku myszki na ikonie aktywnego przedmiotu. Gdy ukaże się tryb użycia tej broni jaki ci odpowiada, przyciśnij lewy przycisk myszy, co spowoduje ukazanie się celownika. Najedź nim na przeciwnika którego chcesz zaatakować i jeszcze raz użyj lewego przycisku myszki.

OTWARCIE EKRANU POSIADANYCH PRZEDMIOTÓW

Wywołanie ekranu posiadanych przedmiotów w czasie walki kosztuje 4 PA. Jednak, gdy już się tam znajdziesz, możesz bez ograniczeń wykonywać na nim dozwolone czynności.

INNE CZYNNOŚCI

Wykonanie czynności, które zajmują dość dużo czasu, jak na przykład otwarcie drzwi, kosztuje 3 PA. Niektóre czynności, ze względu na ilość czasu i stopień skomplikowania, nie są dozwolone w czasie walki. Są to, między innymi, użycie pierwszej pomocy i zaawansowanej umiejętności leczenia.

Inne czynności, jak na przykład przełączanie aktywnego przedmiotu lub trybu użycia broni, nie wymagają dodatkowych punktów akcji.

PRAWDOPODOBIENSTWO TRAFIENIA



Użycie broni wcale nie jest jednoznaczne z trafieniem przeciwnika, który robi wszystko, aby nie zostać trafionym! W zależności od oświetlenia, odległości, uzbrojenia, pancerza i innych czynników wyliczany jest współczynnik trafienia, inaczej nazywany też szansą trafienia. Jeżeli wycelujesz w danego przeciwnika, to obok celownika pojawi się liczba oznaczająca procentowe prawdopodobieństwo, że twój atak będzie skuteczny.

W najlepszym przypadku ten współczynnik może osiągnąć 95%.

Najważniejszym czynnikiem przy użyciu broni działającej na odległość (pistoletu,

karabinu, wyrzutni rakiet, itd.) jest odległość od przeciwnika. Im jest ona mniejsza, tym łatwiej jest trafić. Innym czynnikiem wpływającym na prawdopodobieństwo trafienia jest twoja percepcja. Pamiętaj, że w ciemności trudniej jest trafić przeciwnika.

To, czy postać posiada pancerz, także wpływa na szansę trafienia. Niekiedy cały impet ataku jest neutralizowany przez pancerz, w takim przypadku postać nie doznaje żadnych ran. Szansa na całkowite przejście przez pancerz mocy uderzenia zależy od klasy pancerza postaci.

Jakiegolwiek przeszkody znajdujące się między tobą a przeciwnikiem także obniżają prawdopodobieństwo trafienia. Przez ścianę nie można strzelać, ale niekiedy możesz kogoś trafić strzelając przez okno.

WALKA NA ODLEGŁOŚĆ

Niektóre typy broni mogą być używane wobec przeciwnika znajdującego się dalej niż jeden metr od nas. Zaliczamy do nich pistolety, strzelby, karabiny, działka, wyrzutnie rakiet, miotacze płomieni oraz rzucane noże, włócznie, a nawet kamienie.



TRYBY UŻYCIA BRONI

Niektóre typy broni posiadają różne tryby użycia:

Pojedynczy strzał - Strzał zużywa tylko jedną sztukę amunicji. Strzały oddane w tym trybie mogą być oddane precyzyjnie



Strzelanie serią - Strzelanie serią zużywa więcej niż jedną sztukę amunicji przy jednym strzale. Jest skuteczniejsze od pojedynczego strzału, gdyż komputer oblicza osobny współczynnik szansy na trafienie dla każdego pocisku.

Dlatego nawet przy wyjątkowym pechu coś w końcu trafisz. To „coś” jest bardzo ważne, gdyż, jeżeli obok twojej ofiary znajdują się inne postacie, obojętnie czy przyjaciele czy wrogowie, to mogą one przez przypadek zostać trafione, a nawet zabite. Wadami strzelania serią jest duże zużycie amunicji oraz brak możliwości precyzyjnego celowania.



Rzut - Wybranie tego trybu użycia broni umożliwi rzucenie nią w kierunku przeciwnika. Zazwyczaj jej zasięg jest mniejszy niż innych broni działających na odległość i zależy on od twojej siły. Spośród przedmiotów którymi możesz miotać

należy wymienić granat, niektóre typy noży, oszczep, a nawet kamienie. Jeżeli posiadasz więcej niż jeden przedmiot tego samego typu, to po użyciu pierwszego na ikoncie aktywnego przedmiotu automatycznie ukaze się następny.

Jeżeli rzucisz granatem, to uważaj gdzie wyląduje, gdyż czasami możesz się sam niechcący uszkodzić!

Przeładowanie broni - Wszystkie typy broni korzystające z amunicji mają ograniczoną pojemność magazynka i wymagają przeładowywania. Jeżeli pasek stanu amunicji znajdujący się obok ikony aktywnego przedmiotu jest już na wyczerpaniu, to powinieneś ją przeładować. Można to zrobić na dwa sposoby: przez wybranie trybu przeładowywania prawym przyciskiem myszy na ikonie aktywnego przedmiotu, lub przez przeciągnięcie ikonki amunicji na ikonę broni na ekranie posiadanych przedmiotów.

STARCIE BEZPOŚREDNIE

Jeżeli używasz broni w walce bezpośredniej lub walczysz bez broni, to nazywa się to starciem bezpośrednim. Najczęściej do starcia bezpośredniego dojdzie, gdy przeciwnik znajduje się w odległości jednego metra od ciebie (1 sześciokąt), lub, rzadziej, w odległości nie większej niż dwa metry.

Problem polega na tym, że twój przeciwnik może ci oddać. W przypadku gdy walczysz na dystans, to jeżeli twój przeciwnik nie posiada odpowiedniej broni, możesz go atakować aż do momentu, gdy się do ciebie zbliży. Tutaj jest inaczej. Główne tryby używania broni w bezpośrednim starciu to:

Uderzenie z zamachu - Siła uderzenia z zamachu zależy od typu broni oraz od twojej siły. W większości przypadków możesz skorzystać z precyzyjnego celowania, które kosztuje dodatkowy punkt akcji, ale zwiększa szansę celnego uderzenia. Informacje na temat tego, w jaki sposób korzystać z funkcji precyzyjnego celowania, znajdują się w dalszej części podręcznika.

Niektóre typy broni o krótkim zasięgu korzystają z jakiegoś źródła zasilania. Jeżeli się ono wyczerpie to musisz je wymienić. Robi się to w podobny sposób jak przeładowywanie amunicji.



Pchnięcie - Niektórymi typami broni zadajesz ciosy właśnie w ten sposób. Działa na podobnych zasadach jak uderzenie z zamachu.

Uderzenie pięściami - Ten rodzaj walki jest stosowany, gdy w ikonie aktywnego przedmiotu 1 nie została wybrana żadna broń. Aby określić jego skuteczność sumowana jest twoja sprawność w walce wręcz oraz umiejętność walki bez użycia broni.

Silne kopnięcie - Ten rodzaj walki jest stosowany, gdy w drugiej ikonie aktywnego przedmiotu 2 nie została wybrana żadna broń. Aby określić jego skuteczność sumowana jest twoja sprawność w walce wręcz oraz umiejętność walki bez użycia broni.

STRZELANIE PRECYZYJNE

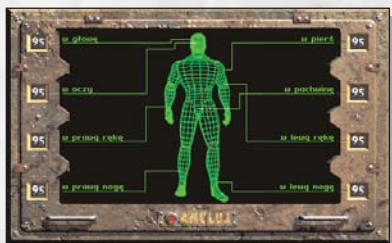


Ten tryb walki jest bardziej skomplikowany od normalnego strzelania, ale istnieje większe prawdopodobieństwo, że twoja ofiara zostanie trafiona. Nie wszystkie typy broni mogą być używane w tym trybie. Także postacie określane cechą

„Szybki cyngiel” nie będą mogły oddawać strzałów w ten sposób.

Po wybraniu strzału precyzyjnego w prawym dolnym rogu ikony broni pojawi się mały celownik. Kliknij lewym klawiszem myszki na tej ikonie, a następnie w ten sam sposób wybierz cel. Pojawi się ekran strzelania precyzyjnego, na którym będziesz mógł wybrać część ciała, którą chcesz uszkodzić.

Ciało przeciwnika jest podzielone na osiem sektorów. Liczby przy poszczególnych sektorach reprezentują szansę na trafienie. Znak „—” oznacza brak możliwości trafienia. Aby zaatakować daną część ciała przeciwnika, kliknij lewym przyciskiem na nazwie tej części. Jeżeli szanse na trafienie będą zbyt małe, możesz zrezygnować ze strzelania precyzyjnego wciskając ANULUJ.



W przypadku strzelania precyzyjnego istnieje większa szansa na zadanie ciosu śmiertelnego.

USZKODZENIA

W wyniku udanego ataku przeciwnik odnosi rany. Im są one poważniejsze, tym większa szansa na wyeliminowanie przeciwnika. Niestety, to samo odnosi się także do twojej postaci. Każdy udany atak przeciwnika powoduje, że od sumy twoich punktów wytrzymałości odejmuje się pewną ich ilość. Jeżeli spadnie ona do zera, umierasz i twoja misja się kończy.

Czasami zdarzy się, że atak będzie miał niezwykłą siłę. Może to być spowodowane tym, że trafił on we wrażliwe miejsce lub po prostu miałeś trochę szczęścia. Jeżeli zdarzy ci się zadać taki cios, to powoduje on o wiele więcej zniszczeń (może nawet prowadzić do śmierci).

Niestety, czasami może się zdarzyć, że twój atak był kompletnie chybiony. Jeżeli tak się stanie, to będzie znaczyło, że musiałeś coś nieźle spać! Chybiony atak raczej nie jest powodem do zadowolenia. Z drugiej strony miło jednak pomyśleć, że inni też mogą od czasu do czasu spudłować!

Istnieją również bardziej nieprzyjemne niespodzianki:

Trucizna - Jej działanie jest długotrwałe. Im więcej trucizny dostało się do twojego organizmu, tym dłużej będzie ona działać. Aby zneutralizować jej skutki, możesz użyć antidotum.

Napromieniowanie - Jest to niewidzialna siła atakująca wszystkie żywe komórki twojego organizmu. Dawka powyżej 100 jednostek jest niebezpieczna, a powyżej 1000 może się skończyć śmiercią. Aby zabezpieczyć się przed skutkami napromieniowania, można używać specyfików typu Rad-X lub RadAway. Jest to jedyny sposób na obniżenie promieniowania w twoim organizmie.

Utrata przytomności - Bardzo nieprzyjemna sprawa, gdyż na moment stajesz się całkowicie bezbronny.

Śmierć - Następuje w przypadku utraty wszystkich punktów trafień lub dłuższej utraty przytomności w obecności przeciwnika.

PANCERZ

Zabezpiecza przed uszkodzeniami. Im lepszy pancerz, tym mniejszych obrażeń doznajesz w czasie walki. Na jego efektywność mają wpływ trzy rzeczy:

Klasa pancerza - Szansa na to, że pancerz pochłonie całą siłę ciosu. Działa w ten sposób, że szansa na trafienie ciebie jest mniejsza o klasę pancerza. Na przykład, jeżeli normalnie prawdopodobieństwo trafienia twojej postaci wynosi 68%, a ty używasz pancerza o klasie 18, to w rezultacie tracisz tylko 16 punktów.

Współczynnik zatrzymywania - Jeśli cios był celny, to pancerz zatrzymuje część jego siły. W takim przypadku współczynnika zatrzymywania pancerza jest odejmowany od punktów trafień. Na przykład, jeśli nosisz pancerz o WZ = 4, a ktoś uderzył cię z siłą, która normalnie spowodowałaby utratę 20 punktów wytrzymałości, to w rezultacie tracisz tylko 16 punktów trafień.

Współczynnik odporności na trafienia - Pancerz pochłania także pewną ilość energii ciosu, dzięki czemu powodowane obrażenia są proporcjonalnie niższe.

ZAKOŃCZENIE WALKI

Jeżeli w pobliżu nie ma już więcej wrogów, którzy chcieliby stawić ci czoło, to walka się kończy, a przyciski w prawej części panelu użytkownika są chowane. Innym sposobem na zakończenie walki jest użycie dolnego przycisku widocznego tylko w czasie starcia. Uważaj, bo gdy ktoś w pobliżu będzie miał jeszcze siły do dalszej walki, to walka będzie kontynuowana, a ty stracisz swoją turę.



PO ZWYCIĘSTWIE...

Jeżeli walka zakończyła się twoim zwycięstwem, to zdobywasz nowe punkty doświadczenia oraz masz możliwość przeszukiwania zwłok twojej ofiary. Aby to zrobić, użyj na zwłokach nieszczęśnika kursora komendy.

DODATKI

DODATEK 1: SAMOUCZEK

Jeżeli zainstalowałeś już grę Fallout2 na swoim komputerze oraz ją uruchomiłeś, możesz skorzystać z tego samouczka, który przybliży ci wiadomości niezbędne do gry. Nową grę rozpoczniesz przez naciśnięcie przycisku w Menu Głównym. Gdy ukaże się następny ekran, kliknij na WYBIERZ, aby wybrać postać osiłka Narga, który doskonale nadaje się na początek.

Po sekwencji filmowej, w której Rada Starszych powierzy ci nową misję, zobaczysz Narga stojącego na środku Świątyni Prób. Jeżeli nie pamiętasz podstawowych komend, to możesz je sobie przypomnieć wciskając F1. Na początku musisz wyposażyć twojego Narga w jakąś broń, gdyż jest on znany z tego, że od czasu do czasu lubi z kimś zadrzeć. W tym celu użyj klawisza I na panelu użytkownika.

Otworzy się ekran posiadanych przedmiotów, a raczej jednego posiadanego przedmiotu, którym jest oszczep. No cóż, to na razie musi wystarczyć. Użyj prawego przycisku myszy, aby zmienić kursor w tryb komend (strzałka) i użyj go na oszczepie, aby zobaczyć dodatkowe informacje na jego temat. Zmień tryb kursora jeszcze raz i tym razem użyj „ręki”, aby przenieść oszczep do miejsca oznaczonego PRZEDMIOT 1. W tym celu musisz kliknąć lewym przyciskiem myszki na oszczepie i trzymać go aż do momentu, gdy oszczep znajdzie się nad miejscem. Teraz, gdy Narg jest już uzbrojony, kliknij przycisk OK, aby powrócić do gry.

Poruszaj kursorem w kierunku rogów ekranu, będziesz mógł zobaczyć swoje otoczenie. Nie ma tu nic ciekawego, no, może poza gościem, który stoi na południe od ciebie (góra ekranu). Idź z nim porozmawiać. Przyciskaj prawy przycisk myszy aż ukaże się kursor komendy i kliknij nim na facie. Przepraszam, na strażniku.

Narg podejdzie do niego i zacznie rozmowę. Jeżeli chcesz dowiedzieć się w jaki sposób powinno się rozmawiać, to znajdź w tym podręczniku rozdział dotyczący rozmowy. Na razie wystarczy, jak klikniesz na ostatniej linijce tekstu i pożegnasz się z panem. Jeżeli potem najedziesz na jego postać kursorem, to w wyświetlaczu informacji zobaczysz jego krótki opis. Naciśnij prawy przycisk myszy aby zmienić kursor w tryb przemieszczania się (sześciokąt). Udaj się w kierunku drzwi.

Dobrze, że wyciągnąłeś ten oszczep, gdyż w mroku czai się niebezpieczny (przynajmniej na takiego wygląda) skorpion. Skieruj Narga w kierunku zwierzątka, ale nie zbliżaj się zbyt blisko, bo takie coś potrafi być niebezpieczne. Lepiej poczekać, aż skorpion cię zauważy i rozpocznie walkę.

Skorpion powinien podejść do Narga z prawej strony. Tym lepiej dla Narga, a tym gorzej dla zwierzątka. Kliknij na ikonę oszczepu na panelu użytkownika. Kursor powinien zamienić się w celownik, a nasz skorpion powinien zostać podświetlony jako potencjalny twój cel. Aby zaatakować, przyciśnij lewy przycisk myszy gdy celownik znajdzie się na skorpionie. Jeżeli chybisz, to przyciśnij górny przycisk w prawej części panelu użytkownika aby skończyć swoją turę. Jeżeli trafisz, to nie

dobijaj biedaka, tylko użyj kursora, aby zmienić go w tryb przemieszczania się (sześciokąt) i odejść od niego. Gdy wreszcie uda ci się go zabić, przyciśnij dolny przycisk w prawej części panelu użytkownika, aby zakończyć walkę.

Po skończonej walce przyciskaj prawy przycisk myszy, aż zmieni się on w strzałkę (kursor komendy) i kliknij lewym klawiszem myszy na drzwiach. Taka czynność spowoduje wykonanie domyślnej czynności na przedmiocie, który wskażesz. W przypadku drzwi czynnością domyślną jest ich otwarcie.

Idź na północ (góra ekranu) i skręć w pierwszy korytarz w prawo. Po drodze zabij wszystkie skorpiony które napotkasz. Innym sposobem na zmianę kursora na celownik jest użycie prawego przycisku myszy podczas walki. Po każdym zadany uderzeniu odsuń się trochę od przeciwnika, wtedy będzie musiał stracić swoje punkty akcji na podejście do ciebie i zabraknie mu ich na atak.

Na końcu korytarza znajduje się małe pomieszczenie. Gdy tam dojdiesz, użyj naczynia, które tam znajdziesz. Ukaże się ekran, na którym będziesz mógł przenieść proszek uzdrawiający z naczynia do twojego bagażu. Jeżeli klikniesz na przycisk WSZYSTKO podczas przenoszenia woreczków, to przeniesiesz wszystkie jakie znalazłeś. Gdy skończyłeś przeszukiwać naczynie, użyj przycisku OK, aby powrócić do gry.

Wróć do głównego korytarza i przeszukaj wszystkie pomieszczenia na tym poziomie, aż natkniesz się na inne wielkie drzwi. (Jeżeli chcesz poruszać się biegiem, podczas klikania na miejscu do którego chcesz się przemieścić trzymaj wciśnięty klawisz SHIFT).

Zwróć uwagę, że te drzwi zamknięte na klucz. Już czas abyś użył wytrycha. Aby to zrobić, kliknij na przycisk UMIEJĘTNOŚCI na panelu użytkownika i wybierz funkcję otwierania zamków. Gdy kursor zmieni się, to wskaż na drzwi i idź dalej na północ.

Następny korytarz jest pełny pułapek, stawiaj swoje kroki bardzo ostrożnie. Jeżeli Narg widzi podniesioną płytę, to znaczy, że tam znajduje się pułapka. Postaraj się obejść wszystkie podejrzane wyglądające płyty.

Jeżeli Narg zostanie zraniony, czy to przez skorpiona, czy przez strzałę z pułapki, otwórz ekran posiadanych przedmiotów i użyj leczniczego proszku. Aby to zrobić, musisz zmienić kursor w tryb komendy, a następnie przyciśnij i trzymaj lewy przycisk myszy. Gdy pokaże się lista dostępnych komend, podświetl ikonkę przedstawiającą podniesioną rękę i zwolnij przycisk. Narg powącha proszek leczniczy i poczuje się znacznie lepiej.

Odtąd musisz pamiętać o używaniu swojego sprytu do pokonywania przeszkód i siły do pokonywania wrogów.

Powodzenia!

DODATEK 2

SKRÓTY KŁAWIATUROWE

Klawisze działające przy normalnym widoku gry:

A	Atak - rozpoczęcie walki
C	Ekran postaci
I	Ekran posiadanych przedmiotów
P	PIPBoy 2000 (ekran główny)
Z	PIPBoy 2000 (budzik)
O (albo ESC)	Ekran opcji
B	Zmiana przedmiotu aktywnego
M	Zmiana trybu kursora
N	Zmiana trybu używania przedmiotu aktywnego
S	Ekran umiejętności
1	Skradanie się
2	Wytrych
3	Ukradnij
4	Zastawianie/szukanie pułapek
5	Udzielanie pierwszej pomocy
6	Leczenie
7	Użyj wiedzy z różnych dziedzin nauki
8	Naprawa
?	Pokazuje godzinę i datę
<	Obraca twoją postać w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara
>	Obraca twoją postać zgodnie z ruchem wskazówek zegara
Spacja	Kończy twoją turę (tylko podczas walki)
ENTER	Kończy walkę (tylko gdy ona trwa)
ENTER	Akceptuje wybór
TAB	Mapa podręczna
HOME	Środkuje widok gry tak aby twoja postać znajdowała się w środku

Klawisze działające na ekranie posiadanych przedmiotów:

HOME	Początek listy
END	Koniec listy
PGUP/PGDN	Zmiana aktywnego okna

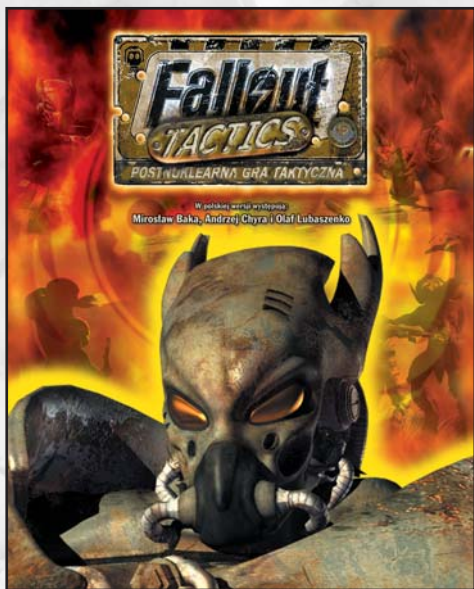
Klawisze używane do zmiany ustawień gry:

-	Zmniejsza jasność ekranu
+	Zwiększa jasność ekranu
F1	Wyświetla okno pomocy
F2	Zwiększa głośność
F3	Zmniejsza głośność
F4 (albo CTRL+S)	Zachowywanie stanu gry
F5 (albo CTRL+L)	Wczytywanie stanu gry
F6	Automatycznie nagrywa stan gry
F7	Automatycznie ładuje stan gry
F10 (albo CTRL+X)	Zakończenie gry i wyjście do menu głównego
F12	Pauza

Klawisze działające na ekranie tworzenia postaci:

TAB	Zmiana aktywnego okna
Kursor GÓRA/DÓŁ	Podświetlanie aktywnych części wewnątrz danego okna
+	Dodaje punkty
-	Odejmuje punkty

FALLOUT TACTICS



WSTĘP

Fallout Tactics to gra taktyczna, w której dowodzić będziemy drużyną żołnierzy w świecie Fallouta. Zbierzesz swoich ludzi (mutantów czy inne stwory), żeby pokonać wroga, korzystając ze wszystkich umiejętności i dostępnych środków. Możesz albo zwyciężyć albo zginąć na pustkowiach. Los całej drużyny spoczywa w twoich rękach.

Sugerujemy, by zacząć od misji treningowych. Dzięki nim szybko można opanować interfejs, nauczyć się sterowania żołnierzami, a nawet poznać kilka podstawowych zasad taktyki walki. Proszę zajrzeć do rozdziału zatytułowanego Misje treningowe, na stronę 8.

Kampania dla jednego gracza to szereg misji, w trakcie których opowiadana będzie jedna z wielu historii rozgrywających się w świecie Fallout. Będziesz dowodzić drużyną żołnierzy Bractwa Stali, na tobie będzie spoczywać odpowiedzialność za ich rozwój, dbanie o ich bezpieczeństwo, wyposażenie i umiejętności. Proszę zajrzeć do rozdziału zatytułowanego Rozgrywka dla jednego gracza.

Można także zmierzyć się z przeciwnikami z krwi i kości, za pośrednictwem internetu lub sieci lokalnej. Takie wyzwanie na pewno będzie trudniejsze niż granie samemu. Można tworzyć postacie należące do różnych ras, a następnie uformować z nich drużynę, która zmierzy się z Twoimi przeciwnikami.

GRANIE

W tym rozdziale instrukcji Bractwa Stali znajdują się szczegółowe informacje na temat interfejsu użytkownika. Aby nauczyć się kilku podstawowych rzeczy odnośnie sterowania w grze, należy wykonać zestaw misji treningowych. Jeśli będziesz potrzebować pomocy do skrótów klawiszowych, to wystarczy podczas misji nacisnąć klawisz H.

GŁÓWNE MENU

Kiedy gra zostanie uruchomiona, odtwarzane będą filmy. Żeby je pominąć, wystarczy nacisnąć ESC.

Gdy już miną początkowe filmy, pojawi się ekran głównego menu.



Tutaj dostępne są następujące opcje:

WPROWADZENIE: Za pomocą tego przycisku można jeszcze raz odtworzyć początkowe filmy. Można wprawić swych przyjaciół w zachwyt!

JEDEN GRACZ: Skorzystaj z tego przycisku, żeby wyświetlić ekran rozgrywki jednoosobowej.

WIELU GRACZY: Za pomocą tego przycisku można przejść na ekran rozgrywki wieloosobowej.

OPCJE: Ten przycisk pozwala przejść na ekran Menu opcji.

AUTORZY: Po kliknięciu na tym przycisku będzie można obejrzeć listę osób, które pracowały nad tą grą.

POCZĄTEK ROZGRYWKI DLA JEDNEGO GRACZA

TRENING: Kliknij na tym przycisku, aby wyświetlona została lista misji treningowych, które mają pomóc w opanowaniu sterowania.

NOWA GRA: Ten przycisk pozwala rozpocząć nową kampanię dla jednego gracza.

WCZYTAJ: Kliknij na tym przycisku, żeby wczytać zapisaną wcześniej rozgrywkę.

POWRÓT: Powrót do głównego menu.



KAMPAKIE DLA JEDNEGO GRACZA

Kampania dla jednego gracza to szereg powiązanych ze sobą misji. Na początku do dyspozycji gracza będzie tylko jego własna postać, tani, kiepski sprzęt i ograniczona liczba niedoświadczonych żołnierzy. W miarę wykonywania kolejnych misji sytuacja będzie się poprawiać.

Aby rozpocząć rozgrywkę jednoosobową, musisz wybrać lub stworzyć główną postać. To będzie twój odpowiednik w świecie Fallout Tactics. Główna postać musi brać udział w każdej misji. Trzeba dbać o jej bezpieczeństwo, bo jeśli zginie, to będzie to oznaczać koniec gry. W takiej sytuacji trzeba będzie wczytać zapisany wcześniej stan, albo jeszcze raz zacząć kampanię od nowa.

MISJE TRENINGOWE



Są dwa rodzaje misji treningowych: podstawowe i taktyczne. Podstawowe misje treningowe opracowano tak, by zaznaczyć cię z działaniem interfejsu, podczas gdy misje taktyczne mają nauczyć cię kilku najprostszych taktyk walki. W misjach treningowych będziesz mieć do dyspozycji określoną postać lub drużynę. Jeśli podczas takiej misji stracisz kogoś z żołnierzy, to nie będzie to miało wpływu na prawdziwą rozgrywkę.

Podczas misji wykonuj polecenia instruktora. Aby zamknąć okno, w którym są one wyświetlane, musisz kliknąć na "Gotowe". W sytuacji, gdy będziesz chciał sobie przypomnieć jakieś polecenie, możesz wybrać komputer PIP i tam wybrać interesujący cię rozkaz.

Taktyczne misje treningowe zaczynają się od krótkiego filmu, na którym instruktor demonstruje jedną z taktyk umożliwiających zaliczenie sprawdzianu. Potem ty będziesz musiał wykonać takie samo zadanie. Jeśli posłużysz się przedstawianą taktyką, powinno ci się udać.

Misje treningowe można zakończyć w dowolnym momencie naciskając klawisz ESC i z menu, które się pojawi, wybrać opcję Wyjście.

POCZĄTEK ROZGRYWKI WIELOOSOBOWEJ

Rozgrywki wieloosobowe można toczyć na trzy sposoby: za pośrednictwem sieci lokalnej (LAN), połączenia TCP/IP oraz korzystając z sieci GameSpy. Aby rozpocząć rozgrywkę LAN lub TCP/IP należy normalnie uruchomić grę i z głównego menu wybrać opcję Wielu graczy. Aby skorzystać z GameSpy Arcade, należy uruchomić tę aplikację z Menu Start -> Programy.

Kliknij na polu nazwy i wpisz swoje imię. W oknie aktywnych serwerów pokazana zostanie lista bieżących rozgrywek. Chcąc wrócić do głównego menu, wystarczy kliknąć na przycisku Powrót.

ROZGRYWKI W SIECI LOKALNEJ (LAN)

W Fallout Tactics można grać za pośrednictwem sieci lokalnej opartej na protokole TCP/IP. Sieci działające na protokole IPX nie są obsługiwane.

Fallout Tactics wyświetli wszystkie rozgrywki toczące się aktualnie w sieci lokalnej. Aby rozpocząć nową, należy kliknąć na Stwórz. Jeśli natomiast chcesz wziąć udział w już istniejącej rozgrywce, to kliknij na Dołącz.

ROZGRYWKI GAMESPY

Najprostszym sposobem toczenia rozgrywek w Fallout Tactics w internecie jest korzystanie z GameSpy Arcade - oprogramowanie to jest zawarte na dysku z grą. Jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś, to umieść dysk z grą w napędzie i zainstaluj Arcade. Następnie, by zagrać w Fallout Tactics w sieci, wykonaj następujące kroki: Upewnij się, że w momencie uruchamiania Arcade, na liście znajduje się Fallout Tactics. Powinno być widać jego ikonę (obok ikon innych gier korzystających z GameSpy) w zakładce Gry, po lewej stronie. Klikając na niej, znajdziesz się w pokoju rozmów Fallout Tactics / Poczekalni Arcade, gdzie można poznać nowych graczy i z nimi porozmawiać. Można poszukać serwera, na którym będzie można zagrać, założyć własny serwer albo wypróbować cierpliwość administratorów Arcade, sprawdzając skuteczność filtrów języka.



Szukanie serwera: Po wkroczeniu do sekcji Fallout Tactics w Arcade pojawiają się dwa główne okna. W wyższym wyświetlona zostanie lista serwerów Fallout Tactics. Informacja o każdym serwerze będzie zawierać informacje na temat liczby użytkowników i wielkości pinga (czasu, jaki jest potrzebny na przesłanie danych do innego komputera i odebranie ich z powrotem, im mniejsza ta liczba, tym lepiej). Jeśli szukasz konkretnego serwera, to możesz skorzystać z umieszczonych u góry pól tekstowych, żeby uszeregować listę serwerów względem określonych przez siebie kryteriów (nazwy pokoju, maksymalnej i minimalnej liczby aktywnych graczy, maksymalnego pinga itd.),

Dołączanie do rozgrywki: Kiedy już uda ci się znaleźć serwer, z którego chcesz skorzystać, podświetl jego nazwę na liście i kliknij na niej dwa razy, albo kliknij na przycisku Join game (Dołącz do gry), który znajduje się ponad oknem, w którym wyświetlona jest lista serwerów. Arcade przeniesie cię do poczekalni, w której będziesz mógł porozmawiać z innymi graczami i przygotować się do walki. Gdy będziesz już gotowy, to kliknij na przycisku Ready (Gotowy), który znajduje się u góry ekranu. Gdy wszyscy gracze zgłoszą gotowość, gospodarz będzie mógł rozpocząć rozgrywkę. W takiej sytuacji Arcade automatycznie uruchomi Fallout Tactics.

Początek rozgrywki: Arcade pozwala także założyć własny serwer Fallout Tactics. Aby to zrobić, wejdź do działu Fallout Tactics w Arcade i kliknij na przycisku "Create room" (Stwórz pokój); znajduje się on nad listą serwerów. Zostaniesz poproszony o ustalenie parametrów rozgrywki - maksymalnej liczby graczy, nazwy serwera oraz rodzaju rozgrywki (jeśli taki będzie). Kiedy już to wszystko zrobisz, Arcade stworzy dla ciebie poczekalnię, w której będą mogli się zbierać gracze przed rozgrywką. Kiedy wszyscy spośród znajdujących się w pokoju graczy klikną na przycisku "Ready" (Gotowy), będziesz mógł rozpocząć rozgrywkę klikając na przycisku "Launch game", który jest umieszczony w górnej części ekranu. Wszyscy gracze znajdujący się w poczekalni (wraz z tobą) zostaną przeniesieni do stworzonej sesji Fallout Tactics.

Problemy?

Jeśli masz jakiegokolwiek problemy z Arcade, czy to podczas instalacji programu, jego rejestracji, czy użytkowania w połączeniu z Fallout Tactics, możesz zajrzeć na

nasze strony pomocy: <http://www.gamespyarcade.com/help/> albo wysłać e-mail, korzystając z formularza, który można znaleźć pod:
<http://www.gamespyarcade.com/support/contact.shtml>.

BEZPOŚREDNIE ROZGRYWKI TCP/IP

Wpisz adres IP serwera gospodarza w polu nazwy Opcjonalnego serwera i naciśnij ENTER. Jeśli serwer zostanie znaleziony, to przycisk DOŁĄCZ zostanie podświetlony. Aby dołączyć do rozgrywki wystarczy na nim kliknąć.

Adres IP swojego komputera można sprawdzić w następujący sposób: Start->Uruchom-> WINIPCFG . Działa on w systemach Windows 95, 98 i Millenium.

POŁĄCZENIA DWÓCH MODEMÓW

Choć Fallout Tactics nie obsługuje bezpośrednich połączeń modemowych, to w systemie Windows 98 SE i późniejszych można utworzyć takie połączenie sieciowe pomiędzy dwoma komputerami. Gdy takie połączenie będzie istnieć, Fallout Tactics rozpozna je jako LAN i będzie można przez nie grać.

Szybkość działania będzie zależeć od uzyskiwanego transferu i jakości połączenia.

INFORMACJE O PORTACH

Wszyscy gracze powinni korzystać z najnowszej wersji DirectX.

Na serwerze proxy lub firewallu muszą być otwarte następujące porty:

Połączenie	Porty w konfiguracji klienta	Porty w konfiguracji gospodarza
Wstępne połączenie TCP	47624 wychodzące	47624 przychodzące
Kolejne TCP przychodzące	2300-2400	2300-2400
Kolejne TCP wychodzące	2300-2400	2300-2400
Kolejne UDP wychodzące	2300-2400	2300-2400
Kolejne UDP przychodzące	2300-2400	2300-2400

Aby sprawdzić, czy powyższe porty są otwarte, proszę się skontaktować z administratorem sieci lub dostawcą internetowym (ISP).

Jeśli jesteś administratorem sieci, proszę zajrzeć do dokumentacji dostarczonej wraz z oprogramowaniem sieciowym, by dowiedzieć się, jak otworzyć te porty.

TWORZENIE ROZGRYWKI

Wpisz nazwę swojego serwera (domyślna nazwa to imię twojej postaci). Hasło jest opcjonalne. Jeśli je wpiszesz, to wszyscy gracze będą musieli je podać, zanim będą mogli dołączyć do rozgrywki.

Potem można określić opcje rozgrywki. Po jej rozpoczęciu nie będzie ich można zmienić. Kliknij na przycisku Opcje.

Walka w trybie turowym: CR (w czasie rzeczywistym), indywidualna lub drużynowa.

Szybkość transferu: niska, średnia i duża.

Linia widoczności: Drużyna (będziesz widzieć tylko to, co członkowie twojej drużyny), Zespół (będziesz widzieć wszystko to, co członkowie Twojego zespołu) i Wyłączona (przez cały czas widać wszystko).

Maksymalna wielkość drużyny: określa maksymalną liczbę jej członków.

Pora dnia: domyślna, przed świtem, dzień, popołudnie, noc.

Przypadkowy ogień: określa procent obrażeń od ostrzału członków własnego zespołu. Domyślne ustawienie to 25%, ale można ustawić na od 0% do 100%

Szybkość odnawiania PA: określa, jak szybko odnawiają się PA podczas walki w Czasie Rzeczywistym (CR). Domyślne ustawienie to 100%, ale można ustawić od 25% do 200%.

Limit czasu trwania tury: określa, ile sekund gracze mają na wykonanie wszystkich działań podczas tury w indywidualnym i drużynowym trybie turowym. 0 sekund oznacza, że nie ma ograniczenia.

Limit czasu trwania rozgrywki: długość rozgrywki w minutach. 0 oznacza, że skończy się ona dopiero po pokonaniu wszystkich drużyn przeciwnika.

Punkty: ta wartość określa liczbę punktów, które gracze mogą przeznaczyć na swoje drużyny.

Gdy będziesz gotowy, kliknij na Rozpocznij grę. Żeby anulować, kliknij na Wyjście z gry.

RODZAJE ROZGRYWEK WIELOOSOBOWYCH

W trybie wieloosobowym dostępne są dwa rodzaje rozgrywek: potyczki i szturm. Podczas potyczki musisz pokonać wszystkie nieprzyjacielskie drużyny. Podczas szturmowania jedna ze stron gra obrońców, podczas gdy druga atakuje. Atakujący muszą przestawić przełącznik znajdujący się w bazie obrońców. Ci zaś nie mogą do tego dopuścić.

TRYBY ROZGRYWKI

W Fallout Tactics dostępne są trzy różne tryby rozgrywki. We wszystkich obowiązują podobne zasady, ale istnieją pomiędzy nimi pewne różnice, które trzeba przedyskutować.

WALKA W CZASIE RZECZYWISTYM (CR)

To domyślny tryb gry. Wszyscy gracze i postacie mogą działać jednocześnie. Chodzenie i Bieganie nie powoduje zużywania punktów akcji, ale wszelkie inne działania już tak. Po upływie pewnego czasu Punkty Akcji są regenerowane. Postacie, które mają więcej punktów akcji, odzyskują je szybciej niż te, które mają ich mniej.

INDYWIDUALNA WALKA TUROWA

Ten tryb przypomina to, co znamy z pierwszych Falloutów. Wszystkie postacie poruszają się w kolejności określonej przez Kolejność akcji. Nikt nie może poruszać się poza ustaloną kolejnością, za wyjątkiem rozkazu opóźniania akcji, który powoduje, że postać spada na liście kolejności akcji. Kiedy wszystkie postacie wykonają już ruch, punkty akcji są odnawiane i rozpoczyna się kolejna tura, zgodnie z listą kolejności akcji.

DRUŻYNOWA WALKA TUROWA

To inna odmiana indywidualnej walki turowej. W tym trybie wszystkie postacie sterowane przez konkretnego gracza mogą się ruszać jednocześnie. Gdy wszyscy z danej drużyny wykonają swoje ruchy, działać będzie mogła kolejna drużyna lub komputer. Tura kończy się, gdy wszyscy wykonają ruchy. Wtedy punkty akcji zostaną odnowione i pierwsza drużyna znowu będzie mogła działać. Indywidualna i drużynowa walka turowa są w skrócie zwane Walką turową (WT). Gdy jakaś zasada dotyczy obu tych trybów, w tekście będzie mowa o trybie WT. Podczas rozgrywki jednoosobowej można w dowolnym momencie zmienić tryb rozgrywki, korzystając z ekranu Opcji. Podczas rozgrywki wieloosobowej tryb gry zostaje określony przez gospodarza, a po jej rozpoczęciu nie można go już zmienić.

EKRAN TAKTYCZNY

Ekran taktyczny jest miejscem, na którym spędzisz większość misji.



W górnej części znajduje się okno widoku rozgrywki, miejsce na którym toczy się gra. Tam można kazać żołnierzom się ruszać i strzelać, nie licząc innych działań, takich jak na przykład podnoszenie przedmiotów, prowadzenie rozmów, otwieranie drzwi, włamywanie się i przetrząsanie 60-letnich śmieci.

W dolnej części ekranu znajduje się pasek interfejsu. Jest on na tyle ważny, że poświęcono mu osobny rozdział.

Aby zobaczyć opis funkcji danego przycisku (i domyślny skrót klawiszowy), przytrzymaj przez chwilę nad nim kursor.

WYBIERANIE POSTACI

Aby wybrać postać, można kliknąć na niej lewym przyciskiem myszy. Aby dodać lub usunąć kogoś z aktualnej grupy, należy nacisnąć SHIFT i kliknąć na wybranej postaci lewym przyciskiem myszy. Żeby wybrać grupę postaci, można wskazać punkt lewym przyciskiem i przeciągając go, zaznaczyć obszar, na którym stoją żołnierze.

Postacie można także wybierać korzystając z ich zakładki. Klawiszami F1 do F6 można wybierać poszczególne postacie, a klawisz F12 pozwala wybrać całą drużynę.

GRUPOWANIE POSTACI

Postacie można grupować, dzięki czemu łatwiej zebrać zespół snajperów czy specjalistów do walki wręcz. Aby zgrupować razem wybrane aktualnie postacie, wystarczy nacisnąć CTRL+F7, do CTRL+F11. Potem wystarczy nacisnąć któryś z klawiszy F7-F11, by wybrać wszystkie postacie znajdujące się w przypisanej do klawisza grupie.

PORUSZANIE SIĘ

Rozkazy ruchu można wydawać na widoku rozgrywki.

Aby wykonać ruch, należy kliknąć lewym przyciskiem myszy na wybranym punkcie na ziemi. W trybie turowym można przez chwilę przytrzymać kursor nad wybranym miejscem, a wyświetlony zostanie koszt ruchu w punktach akcji. X oznacza, że miejsce to jest za daleko lub że coś blokuje drogę.

Ruch można wymusić naciskając CTRL i klikając lewym przyciskiem myszy. Dzięki temu można podejść do samych drzwi bez ich otwierania.

Aby biec, wystarczy przytrzymać SHIFT i kliknąć lewym przyciskiem myszy. Jeśli włączony jest Ciągły bieg, będzie to oznaczać, że postać będzie szła.

W dowolnym momencie można zatrzymać poruszające się postacie, naciskając klawisz BACKSPACE.

INNE AKCJE

Klikając lewym przyciskiem myszy na przedmiotach można je przeszukiwać, otwierać, podnosić i w każdy inny sposób ich używać.

Kliknięcie lewym przyciskiem na nieprzyjacielu oznacza strzał. Kliknięcie prawym przyciskiem oznacza strzał we wroga lub punkt na ziemi. Aby wymusić otwarcie ognia, nawet do przyjacielskiej lub neutralnej postaci, przytrzymaj CTRL i kliknij prawym przyciskiem myszy.

KURSORY

Kursor będzie się zmieniać zależnie od sytuacji. Przykład: umieszczenie kursora na niewrogiej, inteligentnej istocie spowoduje, że wyświetlony zostanie celownik z dymkiem rozmowy - oznacza to, że można z takim stworzeniem porozmawiać. Jeśli przytrzymasz klawisz CTRL, kursor się zmieni i wyświetlona zostanie procentowa szansa trafienia.

PASEK INTERFEJSU

Pasek interfejsu, umieszczony w dolnej części ekranu taktycznego, dostarcza ważnych informacji i umożliwia dostęp do innych poleceń w grze.

Od lewej do prawej:

Okno wyświetlacza: tutaj wyświetlana jest mini-mapa lub tekst. Mapę można powiększać i pomniejszać za pomocą symboli + i -. Gdy wyświetlany jest tekst, to można go przewijać za pomocą paska umieszczonego w prawej części tego okna.

Przycisk minimapy: za pomocą tego przycisku można zmienić to, co znajduje się w oknie wyświetlacza w minimapę. Białe kropki oznaczają członków twojej drużyny. Zielone kropki to postacie neutralne. Czerwone kropki to wrogowie. Szare kropki to nieznane siły.

Przycisk tekstu: za pomocą tego przycisku można spowodować, by w oknie wyświetlacza pojawiał się tekst. Liczba wyświetlanych komunikatów zależy od ustawienia opcji. Tutaj będą się pojawiać informacje na temat walki i przebiegu gry.

Zakładki postaci: każda aktywna postać w Twojej drużynie ma własną zakładkę. Jest ona pomocna przy wybieraniu tej postaci i w pewnych sytuacjach ma dostarczać informacji. Aby wybrać tylko jedną postać, kliknij na jej zakładce. Żeby wybrać kilka postaci, przytrzymaj SHIFT i klikaj lewym przyciskiem myszy na interesujących cię postaciach. Po kliknięciu na zakładce prawym przyciskiem myszy, ekran zostanie wyśrodkowany na odpowiedniej postaci.

Podobizna postaci: ilustruje wybraną postać. Tutaj wyświetlona jest liczba punktów wytrzymałości postaci i klasa jej pancerza.

Punkty akcji: ilustruje maksymalną liczbę punktów akcji, które postać ma do dyspozycji. W miarę jak będą zużywane, ich światełka zmieniają kolor i przygasną.

Broń/przedmiot w rękach: każda postać może mieć przygotowane dwa przedmioty. Klikając lewym przyciskiem myszy na jednym z tych przycisków, można ustawić znajdujący się tam przedmiot jako aktywny. Patrz ekwipunek.

W prawym górnym rogu wyświetlany jest aktualny tryb broni. Koszt użycia w Punktach akcji w lewym dolnym. W prawym dolnym rogu znajduje się przycisk strzału mierzonego. Jeśli jest to coś, co szybko się zużywa, jak na przykład granaty, to w lewym górnym rogu wyświetlona zostanie liczba, jaką postać posiada w ekwipunku.

Aby zmienić tryb broni, trzeba dwa razy na niej kliknąć. Po kliknięciu na przycisku strzału mierzonego można wybrać taką formę ostrzału. Kosztuje to



o 1 PA więcej, ale umożliwia celowanie w określone lokacje. Patrz Walka.

Koszt użycia przedmiotu w PA znajduje się w lewym dolnym rogu. Jeżeli dany przedmiot można użyć ograniczoną liczbę razy, tak jak apteczkę podręczną, to zielony pasek umieszczony po prawej stronie będzie wskazywał stan zużycia. Jeśli będzie to przedmiot grupowany, to w lewym górnym rogu wyświetlona zostanie liczba posiadanych sztuk. Jeżeli rasa postaci, albo jej siła, nie pozwalają na użycie przedmiotu, to będzie on zaznaczony na czerwono.

Przyciski trybu strażniczego: te trzy przyciski są wyświetlane jedynie w trybie walki w czasie rzeczywistym. W trybie walki turowej, patrz przycisk Warty. Te trzy przyciski, od najwyższego do najniższego, oznaczają: Tryb strażniczy wyłączony, obronny tryb strażniczy i agresywny tryb wartowniczy.

Tryb strażniczy obronny: gdy ktoś zauważy nieprzyjaciela, zostaniesz o tym powiadomiony poprzez miganie zakładki postaci. Jeśli ktoś zacznie strzelać do tej postaci, to odpowie ona ogniem.

Tryb strażniczy agresywny: postać będzie sama strzelać do zauważonych wrogów.

Postacie, którym włączono tryb strażniczy, nie będą strzelać, jeśli szansa trafienia będzie zbyt mała, patrz Walka. Wartość tę można określić, klikając prawym przyciskiem myszy na jednym z przycisków trybu strażniczego. Dostępne wartości to: 95% (strzelaj tylko, gdy jesteś pewien, że trafisz), 66% (strzelaj, gdy będą dobre warunki), 33% (strzelaj, gdy będzie można trafić) oraz 1% (a co tam, strzelaj!).

Przyciski pozycji: są trzy przyciski pozycji. Dzięki nim postać może stać, kucać i leżeć. Ma to wpływ na walkę.

Przycisk umiejętności (UM): ten przycisk włącza listę umiejętności.

Przycisk ekwipunku (EKW): włącza okno ekwipunku.

Przycisk PIPBoya (PIP): kliknięcie na tym przycisku powoduje włączenie ekranu PIPBoya.

Przycisk menu (MEN): otwiera menu.

Przycisk warty: podczas rozgrywki w trybie turowym trzy przyciski trybu wartowniczego zamieniają się w jeden przycisk warty. Kliknięcie na nim wprowadza postać w tryb wartowniczy. Dzięki temu postać będzie mogła automatycznie strzelać podczas tury przeciwnika. Skorzystaj z niego, by osłaniać przejęcia i załki. Wartę można wybrać tylko na początku własnej tury.

Przycisk zakończenia tury (KONIEC TURU): kliknięcie na tym przycisku oznacza koniec bieżącej tury postaci (w trybie indywidualnej walki turowej) lub całej drużyny (w trybie drużynowej walki turowej).

Przycisk końca walki (KONIEC WALKI): kliknięcie na tym przycisku będzie oznaczać próbę zakończenia walki.



Ten przycisk pokazuje przedmiot



*Pasek interfejsu -
Tryb turowy
szczegóły*

Jeśli w pobliżu będą się znajdować jakieś stworzenia pragnące ją kontynuować, to twoja tura się zakończy, a walka będzie trwać dalej. Podczas turowych rozgrywek dla wielu graczy nie można zakończyć walki.

LISTA UMIEJĘTNOŚCI

Niektóre umiejętności, na przykład strzeleckie, są wykorzystywane automatycznie. Innych trzeba używać. Jeden ze sposobów, by to zrobić, to kliknięcie na przycisku UM, znajdującym się na pasku interfejsu. Można także nacisnąć klawisz "S". Listę umiejętności można zamknąć, klikając na przycisk "Zamknij".

Na liście umiejętności znajduje się osiem pozycji. Żeby przygotować którąś z nich trzeba kliknąć na odpowiednim przycisku. Z wyjątkiem Skradania się, wszystkie umiejętności wymagają wskazania celu. Cursor zmieni się, gdy zostanie on wskazany. Kliknięcie lewym przyciskiem myszy na celu będzie oznaczać użycie umiejętności. Akcję można anulować, klikając prawym przyciskiem.

Wartość procentowa obok nazwy umiejętności ilustruje prawdopodobieństwo powodzenia akcji. Im wyższa jest ta wartość, tym lepiej. Umiejętności można rozwinąć powyżej 100%, ale zawsze istnieje 5% ryzyko niepowodzenia - poza modyfikatorami i wartością procentową.



EKWIPUNEK

Przedmioty noszone przez postacie są wyświetlane w oknie ekwipunku. Aby je otworzyć, kliknij na przycisk EKW, który znajduje się na panelu interfejsu lub naciśnij klawisz "I". Gdy zostanie ono już otwarte, będzie można przełączać się pomiędzy postaciami, korzystając z ich zakładki.

W oknie ekwipunku pokazane zostanie całe wyposażenie wybranej postaci, a także pole zawierające współczynniki oraz miejsce na pancerz. By zamknąć Okno ekwipunku, wystarczy kliknąć na przycisk "Zamknij".

W polu współczynników wyświetlone jest imię postaci, główne współczynniki, maksymalna wartość punktów wytrzymałości, wybrany aktualnie przedmiot lub broń i współczynniki noszonego pancerza. Jeśli aktywnym przedmiotem jest broń, to podane zostaną jej parametry: zasięg, obrażenia, bieżąca i maksymalna liczba naboju oraz rodzaj załadowanej amunicji. W danym momencie broń może być nabitą amunicją tylko jednego rodzaju.



Klikając raz lewym przyciskiem myszy na przedmiocie znajdującym się w ekwipunku można wywołać jego opis. Aby wrócić do wyświetlania współczynników, jeszcze raz kliknij na nim lewym przyciskiem myszy.

Aby użyć przedmiotu na wybranej postaci, kliknij na nim dwa razy.

Aby wyposażać postać, kliknij na przedmiocie lewym przyciskiem i przeciągnij go do odpowiedniego miejsca w ręce lub na miejsce dla pancerza. Broń jest automatycznie ładowana, gdy tylko weźmiesz ją do ręki i rozładowywana, kiedy odkładasz ją do ekwipunku. Można skorzystać z określonego typu amunicji, przeciągając go na trzymaną w ręce broń.

Żeby coś upuścić, wystarczy przeciągnąć przedmiot z ekwipunku na ziemię. Zostanie on umieszczony u stóp postaci.

Żeby przekazywać przedmioty pomiędzy postaciami w drużynie, trzeba je ustawić tak, aby stały blisko siebie i przeciągnąć przedmiot z ekwipunku na zakładkę odpowiedniego żołnierza. Jeśli stoją oni od siebie za daleko, to pojawi się komunikat, że postać nie może dosięgnąć. Przedmioty można przekazywać w promieniu trzech metrów.

PRZENOSZENIE WIELU PRZEDMIOTÓW JEDNOCZEŚNIE

Jeśli wybierzesz do przekazania więcej niż jeden przedmiot, pojawi się okno przenoszenia przedmiotów.

Wymaganą liczbę można wpisać za pomocą myszki, z klawiatury albo wybrać przycisk Całość. Przycisk Wyczyść pozwala wyzerować licznik. Gdy będziesz gotowy do przekazania przedmiotów, kliknij na Gotowe lub Anuluj, by zacząć jeszcze raz.



EKRAN POSTACI



Żeby zobaczyć szczegółowe informacje na temat współczynników i umiejętności twojej postaci, kliknij na przycisk PST lub naciśnij klawisz „C”.

By uzyskać bardziej szczegółowe informacje na temat współczynnika, umiejętności czy profitu, można kliknąć na niemal każdej części tego ekranu. W danym momencie można przeglądać charakterystyki jednej tylko postaci. Żeby wybrać kogoś innego, należy kliknąć na odpowiedniej zakładce lub podobiznie postaci.

Chcąc wybrać kilka z nich, można je zaznaczyć klikając lewym przyciskiem myszy i przytrzymując jednocześnie klawisz SHIFT, ale wyświetlane będą dane jednej tylko postaci. Aby ustawić je w innej kolejności, kliknij prawym przyciskiem na podobiznie jednej z nich, a następnie na tą, z którą ma się zamienić miejscami.

Kiedy postać awansuje na wyższy poziom, można skorzystać z ekranu postaci, by rozwinąć umiejętności i wybrać nowe profity. Patrz postaci.

PIPBOY

PIPBoy to specjalny komputer, rejestrujący wiele ważnych rzeczy. Aby go włączyć, naciśnij przycisk PIP lub klawisz "P".

PIPBoy rejestruje treść odpraw i przeprowadzonych rozmów. Ponadto skrybowie Bractwa wyposażają go w dostępne dane wywiadowcze: mapę poznanego obszaru misji.

W górnej części PIPBoya podana jest aktualna godzina i data.

Tutaj znajduje się pięć przycisków:

Instrukcje: ten przycisk pozwala odsłuchać odprawę przed misją, a także ukazuje stan wykonanych misji. Aby wyświetlić treść odprawy, kliknij na nazwie misji. Aby wrócić do listy, naciśnij przycisk Powrót.

Dialogi: tutaj gromadzone są wszystkie ważne rozmowy, jakie przeprowadzono podczas misji. Aby odsłuchać którąś z nich, kliknij na jednej z pozycji na liście. Aby wrócić do listy dialogów, naciśnij przycisk Powrót.

Mapa: powoduje wyświetlenie mapy aktualnej misji wraz ze wszystkimi dostępnymi danymi uzyskanymi przez wywiad. Aby wyświetlić te informacje, trzeba kliknąć na jednym z numerowanych miejsc. Zielony okrąg to twoje miejsce startu. W niektórych misjach trzeba tam wrócić. Mapa jest wyświetlana tylko, gdy znajdujesz się na obszarze misji.

Archiwa: tutaj znajdują się wszystkie dostępne filmy.

Zrobione: gdy skorzystasz już z PIPBoya, kliknij na tym przycisku, by go zamknąć.

MENU

Po naciśnięciu podczas gry tego przycisku pojawi się menu. Można także korzystać z przycisku "MEN" umieszczonego na pasku interfejsu.

Pomoc: wyświetla listę domyślnych skrótów klawiszowych i podstawowe funkcje myszki. Można ją wyświetlić naciskając klawisz "H".

Zapisz grę: tylko w trybie jednoosobowym. Wyświetlony zostanie ekran zapisu, na którym można zapisać postęp gry. Patrz Zapisywanie/Wczytywanie gry.

Wczytaj grę: tylko w trybie jednoosobowym. Kliknij tutaj, żeby wczytać zapisany wcześniej stan gry.

Opcje: pozwala wyświetlić ekran opcji, na który można zmieniać opcje gry, grafiki i dźwięku.

Wyjście: przerwanie bieżącej misji bez jej zapisywania i wyjście do głównego menu. To działanie trzeba potwierdzić.

Zrobione: powrót do gry.

ROZMOWY

Rozmowę można zacząć jedynie z postacią o przyjaznym lub neutralnym nastawieniu. Aby porozmawiać z postacią, kliknij na niej lewym przyciskiem myszy. Jeśli ma ona coś do powiedzenia, pojawi się to nad jej głową, albo otwarte zostanie okno dialogowe.

Tekst będzie się pojawiał nad głową postaci, jeśli nie ma ona zbyt wiele do powiedzenia. Część takich uwag jest ważna, a część nie.

Dla postaci, które mają coś więcej do powiedzenia, otwarte zostanie okno dialogowe. Pojawi się ono nad paskiem interfejsu, a gra zostanie zatrzymana, więc można spokojnie poświęcić trochę czasu na czytanie. Aby zakończyć rozmowę i wrócić do gry, kliknij na przycisk Gotowe. Głośność przemowy można ustawić w menu opcji dźwiękowych.



To przykład tekstu wyświetlanego nad głową postaci



To przykład okna dialogowego

HANDEL

Niektóre z postaci gotowe są handlować dosłownie wszystkim. Korzystając z ekranu handlowego można kupować i sprzedawać różne przedmioty. Porozmawiaj z postacią, a jeśli w prawym dolnym rogu ekranu pojawi się taki przycisk, to można za jego pomocą przejść do handlu.

Na ekranie handlu znajdują się cztery rzeczy: twój ekwipunek, przedmioty przeznaczone przez ciebie na handel, przedmioty przeznaczone na handel przez osobę, z którą rozmawiasz i jej ekwipunek.

Przeciągnij interesujące cię przedmioty z ekwipunku na swoją stronę stołu. W jego

dolnej części wyświetlona zostanie ich wartość. Następnie zrób to samo z przedmiotami osoby, z którą handlujesz. Gdy ich wartości będą zrównoważone, albo po twojej wartości będzie większa, kliknij na przycisku Zaoferuj. Jeśli handlarz przyjmie ofertę nastąpi wymiana i będzie można przejść dalej.

Jeżeli będziesz przemieszczać kilka przedmiotów jednego rodzaju (na przykład amunicję, albo stimpaki), pojawi się okno przekazywania przedmiotów. Proszę pamiętać, że wartość można też wpisać z klawiatury, nie tylko za pomocą przycisków + i -. Wpisywanie liczb sprawdza się przy dużych ilościach, na przykład gotówek.



To ekran handlu. Twoja część znajduje się po lewej stronie, a handlarza po prawej

Można zabrać przedmiot ze stołu, ale tylko do ekwipunku jego aktualnego posiadacza.

Jeżeli BN nie zaakceptuje twojej oferty, to będziesz musiał coś od siebie dołożyć, ewentualnie zabrać coś z jego strony stołu. Należy uważnie śledzić ceny wyświetlane w dolnej części stołu handlowego. Gdy wszystko ustalisz, kliknij na przycisk Zaoferuj.

CENY

Na całkowitą wartość oferowanych przez ciebie przedmiotów wpływ ma wiele czynników. Najważniejszym z nich jest poziom umiejętności Handel. Im większa jego wartość, tym lepsze uzyskasz ceny. To samo dotyczy tej umiejętności u BN. Niektórzy z nich żądają za swe towary więcej niż inni (na przykład sprzedawcy). Na całkowitą cenę wpływ ma także twoja reputacja. Dzięki dobrej reputacji uzyskasz lepsze ceny.

Transakcję można Anulować i wszystkie przedmioty znajdujące się na stole wrócą do swych prawowitych właścicieli.

Aby poznać inną metodę nabywania przedmiotów, zajrzyj do opisu umiejętności Kradzież.

BUNKIER

Bractwo Stali zna położenie wielu ukrytych bunkrów rozmieszczonych na terytorium Ameryki. W miarę przenoszenia teatru działań, kolejne z nich zostają odnalezione i przekształcone w bazę operacyjną.

Bunkier jest miejscem, w którym wykonuje się większość działań przed i po misji. Rozmawiając z jego mieszkańcami, można wysłuchać odprawy przed misją, wybrać rekrutów czy wyposażenie.

GENERAŁ – ODPRAWY PRZED MISJĄ

Aby wywołać okno odprawy, kliknij na generale lewym przyciskiem myszy. Jeśli dostępne jest kilka misji do wyboru, będziesz mógł wybrać odpowiednią odprawę.

KWATERMISTRZ – WYPOSAŻENIE

U Kwaternistrza można znaleźć wszelkie niezbędne wyposażenie. Obejmuje to broń, pancerze, amunicję i różne inne przedmioty. Ten sprzęt nie jest jednak za darmo. Wszyscy członkowie Bractwa muszą przynosić uratowane mienie. Z czasem dostępny będzie coraz to nowy sprzęt.

Kwaternistrz to twardy handlarz, jest bardzo skąpy.

Aby zacząć handlować, kliknij na Kwaternistrzu lewym przyciskiem myszy. Następnie zrób to samo na przycisku Handel, który znajduje w prawej dolnej części okna dialogowego. Szczegółowe informacje na ten temat znajdziesz przy opisie umiejętności Handel.

ZARZĄDCA KADR – POMIESZCZENIA REKRUTÓW

Zarządca kadr odpowiada za przydzielanie członków Bractwa na misje. Porozmawiaj z nim, jeśli chcesz zmienić skład swojej drużyny. W zależności od treści odprawy przed misją możesz na przykład dojść do wniosku, że potrzebujesz specjalisty w jakiejś dziedzinie. Jako że to ty jesteś dowódcą, do ciebie należy zmienianie składu drużyny, by wszyscy nabierali doświadczenia bojowego.

Kliknij lewym przyciskiem na Zarządcy kadr, a następnie na przycisk Rekrutuj. Im wyższa jest twoja charyzma, stopień i reputacja, tym więcej będziesz mieć postaci do wyboru. Ich liczba będzie się zwiększać w miarę upływu czasu, a dodatkowych rekrutów będzie można znajdować nawet w czasie wykonywania misji. Po lewej stronie ekranu rekrutacji znajdują się dostępne postaci, po prawej stronie zaś twoja aktualna drużyna. Aby wyświetlić informacje na temat postaci, kliknij lewym przyciskiem myszy na jej podobiznie. Żeby włączyć postać do drużyny, kliknij na przycisku Dodaj. Klikając na przycisk Usuń można usunąć postać. Gdy już skończysz, kliknij na przycisk Zrobione.



Tak wygląda ekran rekrutacji

OFICER MEDYCZNY – LEKARSTWA I OPATRUNKI

Oficer medyczny odpowiada za wyposażenie medyczne. Może ci je dostarczać, za odpowiednią opłatą oczywiście. Niestety zapasy, którymi dysponuje, są ograniczone.

Kliknij na Oficerze medycznym, a następnie na przycisku Handel.

MECHANIK – POJAZDY

Mechanik zajmuje się dostępnymi pojazdami. Możesz korzystać tylko z tych pojazdów, które udało ci się zdobyć na pustkowiach. Aby wyprowadzić pojazd z bunkra, po prostu do niego wsiądź i wyjedź nim. Patrz Prowadzenie pojazdu.

MAPA ŚWIATA

Za jej pomocą można wędrować od misji do misji. Nowe będą się pojawiać po rozmowie z generałem. Kolejne misje będą zaznaczone jako duże zielone okręgi na mapie świata, a także pojawią się na liście lokacji, która znajduje się po prawej stronie ekranu. Kliknij na jednym, albo na drugim, by ruszyć na tę misję.

POJAZDY

Bractwo Stali wykorzystuje pojazdy do trzech celów: przewożenia ładunków, transportu drużyn i ich wsparcia w walce.

WCHODZENIE I WYCHODZENIE Z POJAZDU

Wybierz postacie, które mają wejść do pojazdu. Naciśnij CTRL i kliknij lewym przyciskiem myszy na pojeździe. Kierowca, postać o najwyższej umiejętności pilotażu, będzie miał w rękach kierownicę. Broń znajdzie się w rękach postaci, która posiada umiejętność "Broń ciężka" na najwyższym poziomie.

Aby postać wysiadła z pojazdu, wybierz ją, a następnie naciśnij CTRL i kliknij na ziemi w pobliżu pojazdu.

Żeby wybrać kierowcę, wystarczy kliknąć na pojeździe. Jeśli chcesz wybrać wszystkich członków drużyny, przeciągnij myszką wokół niego. Przytrzymując przez chwilę kursor nad pojazdem można zobaczyć listę osób, które w nim siedzą. Kierowca będzie zajmować pierwszą pozycję.

Jeśli chcesz uzyskać dostęp do wyposażenia znajdującego się w pojeździe, wystarczy zajrzeć do ekwipunku jednej ze znajdujących się w nim postaci. Zniszczony pojazd można przeszukać, klikając na nim lewym przyciskiem.

PROWADZENIE POJAZDU

Wybierz kierowcę. Aby ruszyć do przodu, kliknij lewym przyciskiem myszy na ziemi przed pojazdem. Aby ruszyć z większą prędkością, zrób to samo, ale przytrzymując klawisz SHIFT

Maksymalna rozwijana prędkość zależy od rodzaju pojazdu i poziomu umiejętności pilotażu. Aby ruszyć do tyłu, kliknij lewym przyciskiem myszy na ziemi za pojazdem. Na biegu wstecznym nie można jednak rozwijać dużych prędkości.

WALKA W POJEJEDZIE

Do pojazdów można strzelać i je niszczyć. Aby naprawić powstałe uszkodzenia, konieczny jest zestaw narzędzi i umiejętność Naprawy. Jeśli pojazd zostanie uszkodzony zbyt poważnie, to nie będzie go już można naprawić. Niektóre z pojazdów wymagają przy remoncie pewnych określonych przedmiotów.

Z głównej broni pojazdu można prowadzić ostrzał. Wybierz strzelca (postać o najwyższej umiejętności Broń ciężka) i wyceluj w normalny sposób - klikając lewym przyciskiem myszy na celu, albo prawym na ziemi.

EKRAN OPCJI

W menu opcji można skonfigurować wiele ustawień gry. Można to zrobić przed grą z głównego menu, albo podczas gry. Proszę jednak zauważyć, że podczas rozgrywek wieloosobowych niektórych opcji nie można zmieniać.

Opcje te są ukryte pod trzema zakładkami: GRA, GRAFIKA i DŹWIĘK.

GRA

Tryb biegania: określa, czy postać domyślnie porusza się biegiem, czy chodzi.

Ciągłe chodzenie: po kliknięciu wybrana postać pójdzie we wskazane miejsce.

Domyślne: wybrana postać pobiegnie we wskazane miejsce, chyba że kuca, leży, albo się skrada.

Ciągły bieg: wybrana postać zawsze pobiegnie we wskazane miejsce.

Poziom trudności gry: można go zmieniać. Ma to wpływ na inteligencję przeciwnika i obrażenia zadawane członkom drużyny od przypadkowego ognia.

Filtr wiadomości: określa liczbę komunikatów podawanych graczowi. Wiadomości mówione są zawsze zgłaszane.

Walka w trybie turowym: za pomocą tego przełącznika można określić, jak będzie się toczyć walka: w czasie rzeczywistym, indywidualnym turowym czy drużynowym turowym.

Filtr języka: za jego pomocą można wyłączyć wulgarne słowa.

Poziom przemocy: określa ilość przemocy, jaką zobaczysz na ekranie.

Brak: bez krwi.

Minimalny: tylko mniej krwawe rany i śmierć.

Normalny: typowe ustawienie, wszystkie rany i śmierć.

Maksimum krwi: mnóstwo krwi.

GRAFIKA

Tryb wyświetlania: można wybrać jeden z maksymalnie czterech dostępnych trybów. Ich liczba zależy od konfiguracji twojego komputera i posiadanej przez siebie karty graficznej. W przypadku niektórych komputerów niższa rozdzielczość i głębia kolorów zapewnia bardziej płynne działanie gry. Fallout Tactics obsługuje rozdzielczości 800x600 (domyślna) i 1024x768. W zależności od posiadanej przez siebie karty graficznej można korzystać z 16- lub 32-bitowej palety kolorów. Gra wygląda lepiej w 32-bitowej paletce kolorów, ale w przypadku starszych komputerów może to powodować problemy z płynnością działania gry.

Anty-aliasing na obiektach: wyłącz tę opcję, by zwiększyć liczbę klatek na starszych komputerach.

Anty-aliasing na postaciach: wyłącz tę opcję, by zwiększyć liczbę klatek na starszych komputerach.

Tryb kursora: w większości przypadków powinien być sprzętowy, ale jeśli będą z tym jakieś problemy, to należy go przełączyć na programowy.

DŹWIĘK

Wybierz odpowiedni sterownik - powinien on zostać wybrany automatycznie.

Głośność ogólna: określa całkowity poziom głośności.

Głośność efektów dźwiękowych: określa poziom głośności efektów dźwiękowych.

Głośność muzyki: określa poziom głośności muzyki.

Głośność rozmów: określa poziom głośności rozmów.

Aby wyciszyć dźwięk, przesun suwak w lewo. Żeby zwiększyć głośność, należy przesunąć suwak w prawo.

ZAPISYWANIE / WCZYTYWANIE GRY

Na pewno nie uda ci się ukończyć kampanii dla jednego gracza za jednym podejściem. Możesz zapisać stan gry wybierając z menu przycisk Zapisz. Dostęp do zapisanych wcześniej rozgrywek można uzyskać z głównego menu lub w czasie trwania misji.

ZAPISYWANIE GRY

Kliknij lewym przyciskiem na wybranym miejscu do zapisu, by uzyskać bardziej szczegółowe informacje na temat zapisanej rozgrywki. Aby dokonać zapisu, kliknij na przycisk Zapisz albo kliknij dwa razy na wybranym miejscu.

Można także usunąć wybrany stan gry. Żeby opuścić ten ekran bez zapisywania stanu gry, kliknij na przycisk Anuluj.

Bractwo Stali zaleca częste zapisywanie stanu gry i korzystanie z więcej niż jednego miejsca do zapisu.

WCZYTYWANIE GRY

Kliknij lewym przyciskiem na wybranym miejscu do zapisu, by uzyskać bardziej szczegółowe informacje na temat zapisanej rozgrywki. Żeby wczytać wybrany stan gry, kliknij na przycisku Wczytaj, albo dwa razy kliknij na wybranym miejscu.

Na tym ekranie można także usunąć wybrany stan gry. Żeby opuścić ten ekran bez zapisywania stanu gry, kliknij na przycisk Anuluj.



WALKA

Od twoich umiejętności dowodzenia zależy powodzenie twojej drużyny w walce, a do niej w końcu dojdzie.

W zależności od wybranych opcji, walka będzie się toczyć w czasie rzeczywistym lub na tury. Poniższe zasady obowiązują w obu przypadkach, chyba że zaznaczono, że jest inaczej.

POCZĄTEK WALKI

Walka zaczyna się w chwili, gdy zostaniesz zaatakowany lub zaatakujesz nieprzyjaciela. Jeśli korzystasz z trybu turowego, gra automatycznie przejdzie z rozgrywki w czasie rzeczywistym w system turowy.



PORADA: "Jeśli nie masz sapera, to możesz użyć skoncentrowanego ognia, żeby zdetonować miny. Tylko nie stój za blisko, chyba że chcesz skończyć jako mięso na hamburgery."

– Albert Perez

W sytuacji, gdy grasz w trybie indywidualnej walki turowej, wszystkie postacie będą mogły wykonywać działania zależne od ich współczynników. Jedne postacie będą działać przed innymi i tak dalej. Komputer automatycznie określi, kto ma wykonywać ruch jako pierwszy i kto będzie następny.

Jeśli korzystasz z trybu turowej walki drużynowej, to wszystkie postacie z danego oddziału mogą działać jednocześnie. Gdy swoje ruchy wykonają już wszyscy członkowie danej drużyny, to wtedy akcję będzie mógł podjąć następny gracz albo komputer.

PUNKTY AKCJI

Punkty akcji określają, co postać może zrobić w określonym czasie. Podczas walki turowej punkty akcji są odnawiane na początku nowej tury. Jeśli walka toczy się w trybie rzeczywistym, są one ciągle regenerowane. Postać, która wykorzystała już wszystkie Punkty Akcji, nie może nic robić.

Różne działania pochłaniają różne liczby punktów akcji. Koszt użycia broni lub przedmiotu jest podany na odpowiednim przycisku. Koszt większości działań zawiera się pomiędzy 1 a 4 punktami akcji.

Podczas walki w trybie rzeczywistym punkty akcji są stale regenerowane. Postaciom, które dysponują ich większą liczbą, odnawiają się one szybciej.

CELOWANIE

Umieść kursor na nieprzyjacielu. Liczba, która zostanie wyświetlona, to procentowa szansa trafienia. Im jest większa, tym wyższe prawdopodobieństwo, że atak zakończy się powodzeniem. Żaden atak nie może mieć szansy powodzenia wyższej niż 95%.

Bazowa szansa trafienia jest określona przez umiejętność posługiwania się bronią. Następnie zostaje ona obniżona za odległość, osłonę celu (wliczając w to inne osoby i drobne przeszkody znajdujące się na linii strzału), celność broni, pozycję celu, strzał mierzony, oświetlenie oraz klasę pancerza celu. Jeśli twoja postać jest Unieruchomiona, Ogłuszona lub Ranna, to także wpływa to negatywnie na szansę trafienia. Punkty karne za odległość mogą zostać zrównoważone przez wysoką Percepcję i zasięg broni.

Szansa trafienia jest zwiększona podczas strzelania z bliska, gdy cel jest Unieruchomiony, Ogłuszony, Ranny, gdy jest od ciebie większy (Braminy i większe cele), a także, jeśli znajdujesz się wyżej od celu.

Linia widoczności (LW)

Linia widoczności to możliwość przeciągnięcia prostej pomiędzy dwoma punktami. Jeśli pomiędzy twoją postacią, a celem znajduje się zbyt wiele przeszkód, to nie będzie ona go widzieć, albo szansa trafienia zostanie pogorszona z powodu osłony. Jeśli zajmiesz pozycję na wzniesieniu będziesz mieć lepsze pole widzenia.

Postacie widzą głównie to, co znajduje się przed nimi. Znacznie łatwiej zakraść się do kogoś od tyłu.



PORADA: "Lekarz i snajper tworzą doskonały zespół. Gdy snajper zostanie zraniony, lekarz będzie mógł przywrócić mu pełnię sprawności."

– Edward Hyland

OBRAŻENIA

Istnieje wiele różnych sposobów, na które można zostać zranionym. Pancerz częściowo chroni przed pewnymi typami obrażeń. Nazywa się to Odpornością na obrażenia (są one zmniejszane o pewien procent) oraz Progiem obrażeń (obrażenia są zmniejszane o tę wartość). Ostrona także wpływa na zmniejszenie obrażeń.

Różne rodzaje amunicji mogą zadawać różne obrażenia, w zależności od rodzaju pancerza, z jakiego korzysta cel. Niektóre rodzaje amunicji, jak na przykład przeciwpancerna, zmniejszają skuteczność pancerza, ale użyte przeciwko celom nieopancerzonym będą powodować mniejsze obrażenia niż amunicja rozrywająca.



PORADA: "Postaraj się umieścić swoich snajperów nad ziemią. Dzięki temu będą mogli strzelać ponad osłoną przeciwnika. Ponadto będą mogli otworzyć ogień z większej odległości, co jest bardzo korzystne dla snajpera."

- David Vodhanel

TRAFIENIA KRYTYCZNE

Niektóre z ataków są znacznie groźniejsze niż inne. To trafienia krytyczne. To, czy nastąpi, zależy od Szansy na trafienie krytyczne, rodzaju używanej broni oraz Profitów, które zmieniają tę szansę oraz od tego, czy strzał był mierzony. Postacie, które się skradają albo atakują z bardzo małej odległości leżący cel, mają znacznie większą szansę na zadanie trafienia krytycznego. Postacie posiadające wysokie umiejętności także częściej trafiają krytycznie.

Część trafień krytycznych powoduje, że zadawane są większe obrażenia. Kończyny mogą zostać połamane, cel może się przewrócić lub stracić przytomność. Jest nawet niewielka szansa na natychmiastową śmierć. Dokładny skutek trafienia krytycznego zależy od miejsca trafienia. Za pomocą strzałów mierzonych można skierować atak na określoną część ciała.

ŚMIERĆ

Gdy punkty wytrzymałości postaci spadną do zera lub poniżej, będzie to oznaczać jej śmierć. Podczas rozgrywki jednoosobowej śmierć głównej postaci oznacza koniec gry.



PORADA: "Po rozbrojeniu miny wroga, poświęć chwilę czasu i umieść własną dokładnie w tym samym miejscu. To zazwyczaj zaskakuje wrogów."

- Albert Perez.

ZDOBYWANIE DOŚWIADCZENIA I POZIOMÓW

Za ukończenie misji, zabicie przeciwników i rozwiązywanie zadań twoja postać otrzymuje punkty doświadczenia (PD). Za udane wykorzystanie niektórych umiejętności także zdobywasz doświadczenie. Zdobyte doświadczenie, z wyjątkiem doświadczenia za umiejętności, rozdziela się równomiernie na wszystkich członków drużyny. Zdobyta liczba punktów doświadczenia i wymagania do osiągnięcia następnego poziomu, znajdują się na ekranie postaci. Kiedy zdobędziesz dość PD, by awansować na wyższy poziom, nad paskiem interfejsu pojawi się pasek informacyjny. Kliknij na tym pasku, aby przejść na ekran postaci. Kiedy postać awansuje na wyższy poziom, zwiększa się liczba jej Punktów Wytrzymałości i punktów umiejętności. Liczba zdobytych PW zależy od Wytrzymałości, a umiejętności od Inteligencji. Zależnie od tempa zdobywania Profitów, wraz z poziomem może też zdobyć nowy Profit. Na ekranie

postaci można podnosić umiejętności postaci i wybierać nowe Profity. Awansowanie na kolejne poziomy wymaga zdobywania coraz większych ilości doświadczenia.

POSTACIE

Postacie tworzą twoją drużynę. Musisz wiedzieć, jakie cechy określają każdą postać, aby je skutecznie wykorzystać.

Współczynniki określają podstawowe zdolności postaci. Można je zmienić w czasie tworzenia postaci. Zależą od rasy postaci.

Współczynniki z kolei określają Współczynniki pochodne, których nie można bezpośrednio modyfikować. Cechy pozwalają określić kim jest postać. Umiejętności to wyuczone zdolności postaci, które będą rosły wraz z doświadczeniem. Profity to specjalne zdolności, które zdobywa się w miarę upływu czasu.

WSPÓŁCZYNNIKI

Jest siedem współczynników podstawowych: Siła, Percepcja, Wytrzymałość, Charyzma, Inteligencja, Zręczność i Szczęście. Mogą one mieć wartość od 1 do 20. Przeciętny człowiek ma współczynniki na poziomie 5. Maksymalna wartość każdego współczynnika dla człowieka to 10.

Siła (SI): Czysta siła fizyczna. Wysoka siła jest ważna dla fizycznych atrybutów postaci. Siła to najważniejszy współczynnik.

Percepcja (PE): Zdolność dostrzegania, słyszenia a także wyczuwania dziwnych rzeczy. Wysoka percepcja potrzebna jest snajperowi. Właściwie, Percepcja to najważniejszy współczynnik.

Wytrzymałość (WT): Ogólna fizyczna odporność. Postać z dużą wytrzymałością będzie mogła przetrwać w miejscach niedostępnych dla innych. Ma wpływ na punkty wytrzymałości i odporności. Jeśli chcesz przeżyć walkę, postaw na wysoką Wytrzymałość. Wytrzymałość to najważniejszy ze wszystkich współczynników.

Charyzma (CH): Połączenie aparycji i uroku osobistego. Postacie z wysoką Charyzmą są dobrymi przywódcami, potrafią polepszyć efekty działań towarzyszy z drużyny. Charyzma ma też wpływ na umiejętności handlowe. Charyzma to oczywiście najważniejszy współczynnik.

Inteligencja (IN): Wiedza, mądrość i umiejętność szybkiego myślenia. Im wyższa IN, tym więcej umiejętności posiada postać. Ponieważ umiejętności określają, jak skuteczna jest każda postać, jest to najważniejszy współczynnik.

Zręczność (ZR): Koordynacja i zdolność do sprawnego poruszania się, a także używania małych przedmiotów. Od Zręczności zależy liczba Punktów Akcji postaci, więc jest to najważniejszy współczynnik.

Szczęście (SZ): Szczęście to dziwny współczynnik. To przeznaczenie, karma, sposób, w jaki wszechświat traktuje postać. Szczęście modyfikuje wiele rzeczy, więc jest to najważniejszy współczynnik.

Przy tworzeniu postaci można podnieść lub obniżyć każdy współczynnik, do maksymalnej lub minimalnej wartości dla danej rasy.

Otrzymasz kilka dodatkowych punktów, które możesz użyć jak chcesz. Ale wybieraj mądrze, bo po stworzeniu postaci bardzo trudno będzie zmodyfikować określone na początku współczynniki. Liczba tych dodatkowych punktów zależy od rasy postaci. Różne chemikalia mogą na pewien czas zmodyfikować współczynniki, ale ma to swoją cenę.

WSPÓŁCZYNNIKI POCHODNE

Podstawowe współczynniki postaci i rasa określają Współczynniki pochodne. Nie można ich bezpośrednio zmienić.

Punkty Wytrzymałości: Ile obrażeń jest w stanie wytrzymać postać, zanim zginie, co nie jest zbyt miłe. Zależą głównie od Rasy i Wytrzymałości, ale modyfikuje je także Siła. Gdy postać awansuje na wyższy poziom, zyska dodatkowe Punkty Wytrzymałości, co jest dość miłe.

Klasa Pancerza: Jak łatwo trafić postać. Im wyższa wartość, tym lepiej. KP zależy od Zręczności i rodzaju noszonego pancerza.

Obrażenia wręcz: Podstawowa ilość obrażeń zadawanych przez postać w walce wręcz. Zależy od Siły.

Dodatkowe obrażenia: procentowa premia do obrażeń wszelkiego rodzaju. Zależy od rasy, cech i profitów.

Odporność na obrażenia: fizyczne obrażenia zostają zmniejszone o tyle procent. Zależy od pancerza.

Odporność na trucizny: obrażenia od trucizn zostają zmniejszone o tyle procent. Zależy od WT.

Odporność na promieniowanie: efekty promieniowania zostają zmniejszone o tyle procent. Może być zmodyfikowana przez pancerz i chemikalia antyradiacyjne. Zależy od WT.

Punkty Akcji: określają liczbę czynności, jakie może wykonać postać w określonym czasie. To bardzo ważny współczynnik. Zależy od ZR.

Udźwig: Ile sprzętu może nieść postać. Zależy od SI.

Tempo leczenia: Jak szybko postać odzyskuje zdrowie. Daje też premię, jeśli ktoś inny leczy postać. Zależy od WT.

Szansa krytyczna: szansa na zadanie trafienia krytycznego. Zależy od SZ.

Rozwój Umiejętności: Ile punktów umiejętności postać otrzymuje co poziom. Zależy od IN.

Rozwój Profitów: Co ile poziomów postać uzyskuje nowy profit.

CECHY

Cechy to unikalne zdolności, które można wybrać tylko podczas tworzenia postaci. Każda cecha ma swoje dobre i złe strony. Rodzaj dostępnych cech zależy od rasy postaci.

Szybki metabolizm: Masz dwukrotnie szybszą przemianę materii. Oznacza to, że twoja postać jest mniej odporna na promieniowanie i trucizny, ale jej rany goją się szybciej.

Mięśniak: Działasz trochę wolniej, ale masz za to większe rozmiary. Może nie trafiasz wrogów zbyt często, ale za to poczują siłę twoich ciosów! Liczba twoich punktów akcji zostaje obniżona, ale wzrasta twoja Siła.

Drobna budowa: Twoja postać ma delikatną budowę ciała, ale to ci nie przeszkadza. Nie możesz dźwigać zbyt wiele, ale masz większą Zręczność.

Jednoręczność: Jedna ręka twojej postaci jest bardzo dominująca. Świetnie radzisz sobie z bronią jednoręczną, ale bronie dwuręczne sprawiają ci kłopot.

Finezja: Atakujesz bardzo finczyjnie. Zadajesz mniej obrażeń, ale za to częściej uzyskujesz trafienia krytyczne.

Kamikadze: Ponieważ nie zwracasz uwagi na zagrożenie, zadajesz znacznie poważniejsze obrażenia. Twoja klasa pancerza jest ograniczona tylko do zbroi, którą nosisz, ale każdy twój atak zadaje więcej obrażeń.

Ciężka ręka: Uderzasz mocniej, co nie znaczy że lepiej. Twoje ataki są bardzo brutalne, ale brakuje im finezji. Rzadko trafiasz krytycznie, ale w walce wręcz zawsze zadajesz więcej obrażeń.

Szybkostrzelność: Nie masz czasu, by wykonać mierzony atak, ponieważ strzelasz szybciej niż przeciętni ludzie. Atak z broni palnej lub rzucanej kosztuje cię o jeden punkt akcji mniej.

Krwawa łaźnia: Dziwnym zrządzeniem losu, ludzie wokół ciebie umierają gwałtowną śmiercią. Zawsze widzisz, jak ktoś umiera w okropny sposób.

Fatum: Wszystkim wokół ciebie bardzo często przytrafiają się krytyczne niepowodzenia w walce, ale niestety ciebie też to dotyczy!

Dobrotliwość: W okresie dorastania twoja postać uczyła się rzeczy niezwiązanych z walką. Zaczynasz grę z obniżonymi umiejętnościami bojowymi, ale Pierwsza pomoc, Doktor i Targowanie się są znacznie zwiększone.

Podatność na chemię: Łatwiej uzależniasz się od chemikaliów. Szansa, że uzależnisz się od substancji chemicznych jest dwukrotnie wyższa, ale szybciej otrząsas się z ich szkodliwych efektów.

Odporność na chemię: Chemikalia działają na ciebie tylko przez połowę normalnego czasu, ale ryzyko, że się od nich uzależnisz, także jest o 50% mniejsze.

Dziecko nocy: W nocy widzisz znacznie lepiej. W nocy otrzymujesz premię +1 do Inteligencji i Percepcji, ale w dzień te współczynniki zmniejszają się o 1.

Wyszkolenie: Ponieważ twoja postać poświęciła więcej czasu niż inni na rozwijanie swoich umiejętności, to co poziom otrzymuje 5 dodatkowych punktów. Ale z tego też powodu, nie zdobywasz tylu specjalnych umiejętności co zwykle. Profity uzyskujesz o jeden poziom później.

Talent: Twoja postać ma wielkie wrodzone zdolności, więc nie spędzała zbyt wiele czasu na rozwijaniu swoich umiejętności. Wszystkie podstawowe współczynniki zostają zwiększone o 1, ale tracisz 10% w każdej umiejętności i co poziom otrzymujesz o 5 punktów mniej na ich rozwój.

Łśnienie: Ciągłe wystawienie na działanie promieniowania sprawiło, że świecisz w ciemności! Ciemność nie przeszkadza ani tobie, ani twoim wrogom. Zyskujesz odporność na promieniowanie, ale napromieniewujesz tych, którzy znajdują się obok ciebie.

Złota rączka: Swój okres dorastania spędziłeś skulony w ławce, zdobywając wiedzę na temat techniki. Kłopot w tym, że zepsułeś sobie oczy! Zyskujesz premię do Nauki, Naprawy i Otwierania, ale zmniejsza się twoja Percepcja.

Strzeż się Żniwarza: Udało ci się oszukać śmierć! Zdobywasz profity szybciej niż gdybyś żył normalnie. Niestety, znajdujesz się u śmierci na liście do odstrzału!

Tłusta skóra: Inne osoby uważają, że twój widok jest odrażający, a twój zapach powoduje wymioty! Zyskujesz premię do Klasy Pancerza, ale każdy znajdujący się w pobliżu wróg lub przyjaciel będzie miał zmniejszoną Percepcję.

Bycze pięści: Za sprawą inżynierii genetycznej masz ogromne dłonie. Dostajesz dodatkową umiejętność główną w Walce Wręcz, ale zmniejszeniu ulegają wszystkie twoje zdolności techniczne.

Udomowienie: Zostałeś dokładnie przyuczony do życia wśród ludzi i masz większą Inteligencję. Zadajesz jednak mniejsze obrażenia w walce wręcz.

Wściekliwość: Jesteś na wpół oszalałą, dziką maszyną do zabijania. Uszkodzenia ciała nie wywierają na tobie dużego efektu, a poza tym dostajesz dodatkowe punkty akcji, gdy zabijesz przeciwnika. Ale nie mają na ciebie wpływu żadne substancje chemiczne, wliczając w to stimpaki.

Twardy korpus: Ten robot został tak skonstruowany, by wiele wytrzymać. Ma dwukrotnie większą podstawową odporność na obrażenia, ale jego naprawa jest dwa razy trudniejsza.

Komputer celowniczy: Ten robot ma specjalny komputer celowniczy. Wszystkie ataki kosztują dodatkowo +1 punkt akcji, ale mają 15% większą szansę trafienia.

Tarcza EMP: Ten robot posiada specjalny system ochronny przed atakami elektromagnetycznymi. Jest przez to cięższy i bardziej powolny. Cecha ta zmniejsza zręczność, ale dodaje 30% premii do odporności na ataki elektromagnetyczne.

Oprogramowanie Beta: Ten robot został wyposażony w eksperymentalną wersję oprogramowania. Otrzymuje 4 główne umiejętności, ale ma zwiększoną szansę krytycznego niepowodzenia.

UMIEJĘTNOŚCI

To wyuczone umiejętności. Rozwijają się wraz ze wzrostem doświadczenia. Każda postać lepiej zna kilka umiejętności - są to tak zwane Umiejętności Główne. W czasie tworzenia postaci można wybrać trzy umiejętności główne. Postacie, które zwerbujesz, także będą miały pewne umiejętności główne. Te umiejętności od razu są na wyższym poziomie od pozostałych i szybciej się rozwijają. Na ekranie postaci są zaznaczone innym kolorem.

Broń palna: Umiejętność posługiwania się, znajomość budowy i ogólna wiedza na temat broni palnej - pistoletów, pistoletów maszynowych i karabinów. Opiera się na ZR.

Broń ciężka: Znajomość zasad używania i utrzymania w sprawności naprawdę dużych spluw - karabinów maszynowych, wyrzutni rakiet, miotaczy płomieni, itd. Opiera się na ZR.

Broń energetyczna: Znajomość broni energetycznych. Wiedza, jak ładować i używać broni, wykorzystującą technologię laserową lub plazmową. Opiera się na ZR.

Walka wręcz: Połączenie sztuk walki, boksu i innych technik walki bez użycia broni. Walka rękami i nogami. Opiera się na SI i ZR.

Walka bronią: Umiejętność posługiwania się bronią ręczną - nożami, włóczniami itp. Opiera się na SI i ZR.

Rzucanie: Umiejętność posługiwania się bronią miotaną, taką jak np. granaty. Opiera się na ZR.

Pierwsza pomoc: Umiejętność leczenia lekkich ran. Ta umiejętność nie pozwala wyleczyć postaci, która jest już Zabandażowana. Aby udzielić komuś pierwszej pomocy, potrzebny jest odpowiedni zestaw. Opiera się na PE i IN.

Lekarz: Umiejętność leczenia poważnych ran i złamań. Potrzebna jest Torba lekarska. Ta umiejętność pozwala ocucić nieprzytomną postać. Opiera się na PE i IN.

Skradanie się: Ciche przemieszczanie się i umiejętność ukrywania się. Opiera się na ZR.

Otwieranie: Umiejętność otwierania zamków. Opiera się na PE i ZR.

Kradzież: Talent do przywłaszczania sobie własności innych ludzi. Można okradać osoby i miejsca. Najlepiej sprawdza się przy kradzieży drobnych przedmiotów zza pleców ofiary, podczas skradania się. Opiera się na ZR.

Pułapki: Zdolność wykrywania i usuwania pułapek, a także umiejętność podkładania ładunków wybuchowych. Opiera się na PE i ZR.

Nauka: Obejmuje wiele dziedzin, na przykład komputery, biologię czy fizykę. Opiera się na IN.

Naprawa: Umiejętność praktycznego wykorzystania wiadomości naukowych do naprawiania zepsutego ekwipunku, maszyn i elektroniki. Za pomocą Zestawu narzędzi można naprawić pojazd. Opiera się na IN.

Pilot: Umiejętność prowadzenia pojazdów. Wysoki poziom tej umiejętności pozwala na poruszanie pojazdu w czasie walki z większą szybkością. Opiera się na PE i ZR.

Handel: Handel i pokrewne działania. Umiejętność wytargowania lepszych cen na kupowane i sprzedawane przedmioty. Opiera się na CH.

Hazard: Teoria i praktyka hazardu. Umiejętność gry w karty, kości itp. Opiera się na SZ.

Sztuka przetrwania: Praktyczna znajomość pustkowi, umiejętność przetrwania w warunkach naturalnych. Wiedza o roślinach i zwierzętach. Opiera się na IN i WT.

PROFITY

Profity to specjalne zdolności, które zdobywa się co kilka poziomów. Każda postać ma ograniczony wybór Profitów. Dostęp do nich zależy od rasy, poziomu, współczynników i umiejętności. Niektóre Profity można wybrać kilkakrotnie, są to tak zwane Poziomy Profitów. Większość Profitów ma tylko jeden poziom, te które mają więcej, zostały wyszczególnione.

Człowiek czynu

Każdy poziom Człowieka Czynu dodaje ci jeden punkt akcji w każdej rundzie walki. Te dodatkowe punkty możesz wykorzystać w dowolny sposób.

Poziomy: 2

Wymagania: ZR 5, Poziom 12

Przyptyw adrenaliny

Dzięki temu Profitowi, zyskujesz 1 do Siły, jeśli stracisz ponad połowę Punktów Wytrzymałości.

Wymagania: SI poniżej 9, Poziom 6

Orientacja

Dzięki Orientacji możesz dowiedzieć się sporo o przeciwniku. Otrzymasz dokładne informacje o jego PW i broni.

Wymagania: PE 5, Poziom 3

Naginanie zasad

Jeśli weźmiesz ten Profit, to gdy następnym razem będziesz wybierać kolejny Profit, możesz wybrać z całej listy dla twojej rasy.

Wymagania: SZ 6, Poziom 16

Lepsze trafienia krytyczne

Trafienia krytyczne, które zadajesz w walce są bardziej zabójcze. Zyskujesz premię 20% w tabeli trafień krytycznych, co niemal gwarantuje zwiększone obrażenia. Nie ma to wpływu na samą szansę trafienia krytycznego. Mutanci nie mogą brać tego profitu.

Wymagania: PE 6, ZR 4, SZ 6, Poziom 9

Mistrz Blefu

Potrąfisz „wykręcić się sianem” kiedy ktoś przyłapie cię na kradzieży.

Wymagania: CH 3, Poziom 8

Żelazna czaszka

Masz bardzo grubą czaszkę. Gdy pierwszy raz wybierzesz ten Profit, ryzyko ogłuszenia cię spada o 50% (następnie o 25%).

Wymagania: SI poniżej 9, Poziom 6

Bonsai

Wyhodowałeś sobie na głowie małe drzewko owocowe. Tylko dla Ghuli.

Wymagania: Sztuka przetrwania 50%, Nauka 40%, Poziom 12

Dodatkowe ataki – walka wręcz

Uczyłeś się tajnych sztuk walki Wschodu, a może po prostu szybciej machasz rękami. Tak czy inaczej, ataki wręcz kosztują cię o 1 PA mniej.

Wymagania: ZR 6, Poziom 15

Dodatkowe obrażenia – walka wręcz

Dzięki zdobytemu doświadczeniu zadajesz dodatkowe 15% obrażeń w walce wręcz za każdy poziom tego Profitu, zarówno używając pięści, jak i broni.

Poziomy: 3

Wymagania: SI 6, ZR 6, Poziom 3

Dodatkowy ruch

Każdy poziom Dodatkowego ruchu powoduje, że za każdy Punkt Akcji przesuwasz się o 20% dalej.

Poziomy: 2

Wymagania: ZR 5, Poziom 6

Dodatkowe obrażenia – strzelanie

Szkolenie w broni palnej i innej broni dystansowej, uczyniło z ciebie śmiertelnie niebezpiecznego przeciwnika. Za każdy poziom tego Profitu zadajesz dodatkowe 15% obrażeń, gdy strzelasz do wroga.

Poziomy: 2

Wymagania: ZR6, SZ 6, Poziom 6

Zwiększona szybkostrzelność

Ten Profit pozwala ci strzelać nieco szybciej, ale równie dokładnie jak wcześniej. Każdy atak bronią strzelającą kosztuje cię o 1 punkt mniej.

Wymagania: PE 6, IN 6, ZR 7, Poziom 15

Oparcie

Wiesz, jak oprzeć ciężką broń w pozycji stojącej. Dlatego otrzymujesz +2 do Siły pod względem strzelania z ciężkiej broni w pozycji stojącej.

Wymagania: Broń ciężka 60%, WT 5, Poziom 4

Wbrew zasadom

Jeśli wybierzesz ten Profit, to gdy następnym razem będziesz wybierać kolejny Profit, możesz wybrać z całej listy, niezależnie od rasy.

Wymagania: SZ 6, Poziom 20

Lizus

Poznałeś zalety podlizywania się przełożonym! Za każdy poziom tej Korzyści otrzymujesz awans.

Wymagania: CH 5, IN 6, Poziom 2

Kolos

Dzięki temu Profitowi co poziom zyskujesz dwa razy więcej maksymalnych punktów wytrzymałości. Tylko dla Szponów Śmierci.

Wymagania: SI 7, WT 5, Poziom 8

Rozrost nowotworów

Zmutowałeś tak poważnie, że zyskujesz +2 do tempa leczenia. Potrafisz nawet zregenerować złamane kończyny. Tylko dla ghuli.

Wymagania: SI poniżej 7, Poziom 6

Zrozumienie

Czytasz bardzo uważnie, zwracasz uwagę na wszystkie niuanse. Dlatego po przeczytaniu książki zyskujesz o połowę więcej punktów umiejętności.

Wymagania: IN 6, Poziom 3

Szalony saper

Koniec wstrzymywania oddechu! Dzięki temu Profitowi, po nieudanym użyciu materiału wybuchowego nie nastąpi eksplozja. Ładunek zostanie rozbrojony. Zwierzęta nie mogą brać tego Profitu.

Wymagania: Pułapki 60%, IN 6, Poziom 9

Śmiercionośne zmysły

Masz nadzwyczaj wyostrzone zmysły. Ten Profit daje ci +2 do Percepcji w ciemności i +25% do wykrywania skradających się wrogów. Tylko dla Szponów Śmierci.

Wymagania: IN 5, Poziom 4

Saper

W dziedzinie materiałów wybuchowych jesteś prawdziwym ekspertem. Zawsze wybuchają po określonym przez ciebie czasie, a ponadto zadają większe obrażenia.

Wymagania: Pułapki 75%, ZR 4, Poziom 9

Twardziel

Nie poddajesz się łatwo. Kiedy twoje punkty wytrzymałości spadną poniżej 20%, zyskujesz 10% do odporności.

Wymagania: Pierwsza Pomoc 40%, WT 6, Poziom 2

Łaska boska

Jakaś wyższa siła z jakiegoś powodu cię polubiła.

Wymagania: CH 8, Poziom 14

Unik

Jeśli wybierzesz ten Profit, trudniej będzie cię trafić w walce. Zyskujesz +5 do Klasy Pancerza, jako premię do wartości za noszoną zbroję.

Wymagania: ZR 6, Poziom 9

Pijany mistrz

Bijesz się lepiej, jeśli jesteś pijany. Pod wpływem alkoholu zyskujesz 20% do walki wręcz.

Roboty nie mogą brać tego Profitu.

Wymagania: Walka wręcz 60%, Poziom 3

Wykształcenie

Każdy poziom Wykształcenia daje ci dodatkowe 2 punkty umiejętności co poziom. Ten Profit najbardziej przydaje się, jeśli wybierzesz go w początkowej fazie swojej przygody.

Poziomy: 3

Wymagania: IN 6, Poziom 6

Odkrywca

Zadaniem Odkrywcy jest odnajdywanie nowych, ciekawych miejsc. Dzięki temu Profitowi masz większe szanse na znalezienie specjalnych miejsc lub osób.

Wymagania: Poziom 9

Szybsze leczenie

Za każdy poziom tego Profitu otrzymujesz +2 do Szybkości Leczenia. To premia do normalnego tempa, więc leczysz się znacznie szybciej.

Poziomy: 3

Wymagania: WT 6, Poziom 3

Gibkość

Dzięki latom ćwiczeń jesteś bardzo gibki. Zmieniasz pozycję dwa razy szybciej niż przeciętny człowiek.

Wymagania: ZR 6, Poziom 4

Dziecko-kwiat

Dzięki temu Profitowi istnieje mniejsze ryzyko (mówiąc precyzyjnie, o 50% mniejsze), że uzależnisz się od jakichś chemikaliów, a efekty uboczne trwają o połowę krócej niż u zwykłej osoby.

Wymagania: WT 5, Poziom 3

Hazardzista

Możesz grać z najlepszymi. Zyskujesz +20% do umiejętności Hazard.

Wymagania: Hazard 50%, Poziom 6

Zwiększenie (Współczynnik)

Dzięki tym Profitom o 1 wzrasta wybrany współczynnik. Każdy współczynnik można zwiększyć tylko raz i nie można przekroczyć wartości maksymalnej dla rasy.

Wymagania: Poziom 12

Duch

Kiedy zajdzie słońce albo jesteś na kiepsko oświetlonym obszarze, poruszasz się niczym duch. W ciemnościach twoje Skradanie się rośnie o 20%.

Wymagania: Skradanie się 60%, Poziom 6

Działonowy

Świetnie strzelasz z poruszającego się pojazdu. Zyskujesz 10% do szansy trafienia, jeśli strzelasz z pojazdu w ruchu.

Wymagania: Broń palna 40%, ZR 6, Poziom 3

Nieszkodliwy

Twoje niewinne zachowanie ułatwia okradanie ludzi. Zyskujesz +20% do Kradzieży. Szpony Śmierci nie mogą być Nieszkodliwe.

Wymagania: Kradzież 50%, Poziom 6

Uzdrowiciel

Dzięki temu Profitowi leczenie staje się łatwiejsze. Każdy poziom tej umiejętności zwiększa o 4-10 ilość obrażeń wyleczonych przy korzystaniu z umiejętności Pierwsza pomoc lub Lekarz.

Wymagania: Pierwsza Pomoc 40%, PE 7, IN 5, ZR 6, Poziom 3

Miotacz

Każdy poziom tej umiejętności dodaje ci 2 do Siły pod względem określania zasięgu broni rzucanej. Ten Profit nie zwiększa maksymalnego zasięgu broni.

Poziomy: 3

Wymagania: SI poniżej 9, Poziom 6

Tu i teraz

Dzięki temu Profitowi natychmiast zdobywasz następny poziom.

Wymagania: Poziom 3

Bitewne blizny

Twoja pokryta bliznami skóra stała się twarda jak żelazo. Zyskujesz +15% do wszystkich odporności, z wyjątkiem odporności na ogień. Tylko dla Szponów.

Wymagania: WT 6, Poziom 10

Padanie

Bardzo szybko reagujesz na okrzyk „Padnij!”. Otrzymujesz połowę obrażeń od wybuchów i innych ataków obszarowych.

Wymagania: ZR 6, Poziom 4

Uniki w zwarciu

Jeśli masz wolne oba miejsca na przedmioty, każdy niewykorzystany punkt akcji dodaje 2, zamiast 1, do twojej klasy pancerza, a ponadto 1/12 twojej umiejętności walki wręcz.

Wymagania: Walka wręcz 75%, Poziom 12

Ciężka stopa

Dzięki swojemu refleksowi i umiejętności prowadzenia, jeździsz naprawdę szybko. Jeśli siedzisz za kółkiem, zyskujesz 25% do prędkości.

Wymagania: Pilot 60%, PE 6, ZR 6, Poziom 3

Przywódca

Jesteś urodzonym przywódcą. Każdy członek oddziału pod twoim wpływem zyskuje +1 do Percepcji i +5 do klasy pancerza. Zwierzęta nie mogą być przywódcami.

Wymagania: CH 6, Poziom 4

Dawca życia

Każdy poziom tego Profitu sprawia, że kiedy zdobywasz poziom, zyskujesz dodatkowe 4 Punkty Wytrzymałości. Poza tym otrzymujesz normalną liczbę punktów wynikającą z twojej wytrzymałości.

Poziomy: 2

Wymagania: WT 4, Poziom 12

Lekki chód

Jesteś zwinny, ostrożny i masz szczęście. Ten Profit zmniejsza o połowę ryzyko uruchomienia pułapki.

Wymagania: ZR 5, SZ 5, Poziom 9

Znajomość anatomii

Dobrze znasz budowę istot żywych, ich mocne i słabe punkty. Otrzymujesz jednorazową premię +10 do umiejętności Lekarz oraz zadajesz +5 obrażeń żywym istotom.

Wymagania: Lekarz 60%, Poziom 12

Samotnik

Spędzone w samotności dzieciństwo i okres dorastania sprawiły, że wolisz pracować samotnie. Dostajesz +10% do wszystkich rzutów, jeśli znajdujesz się poza wpływem innych członków oddziału.

Wymagania: Sztuka przetrwania 40%, CH poniżej 5, Poziom 4

Mistrz złodziei

Mistrz złodziei świetnie kradnie i posługuje się wytrychami. Zyskujesz 15% do Kradzieży i Otwierania. Zabieraj bogatym, oddawaj sobie.

Wymagania: Kradzież 50%, Otwieranie 50%, Poziom 12

Mistrz handlu

Opanowujesz do mistrzostwa sztukę kupowania. Dzięki temu Profitowi, otrzymujesz 25% rabatu dokonując zakupu w sklepie lub u innego handlarza. Zwierzęta nie mogą brać tego Profitu.

Wymagania: Handel 75%, CH 7, Poziom 12

Medyk

Ten Profit daje ci jednorazową premię +10% do umiejętności Pierwsza Pomoc i Lekarz. Umiejętności lecznicze to prawdziwy skarb.

Wymagania: Pierwsza Pomoc 40% lub Lekarz 40%, Poziom 12

Trafienia krytyczne

Jeśli wybierzesz ten Profit, częściej będziesz uzyskiwać trafienia krytyczne. Każdy poziom "Trafień krytycznych" zwiększa o 5% szansę na trafienie krytyczne. Mutanci nie mogą brać tego profitu.

Poziomy: 3

Wymagania: SZ 6, Poziom 6

Złota rączka

Ten Profit daje ci jednorazową premię +10% do umiejętności Naprawa i Nauka. Małe, wieczorne przykręcanie śruby jeszcze nikomu nie zaszkodziło, a na pewno nie tobie. Zwierzęta nie mogą używać tego Profitu.

Wymagania: Naprawa 40% lub Nauka 40%, Poziom 12

Mutacja

Promieniowanie na pustkowiach odmieniło cię! Jedna z twoich Cech zmutowała w coś innego...

Wymagania: Poziom 9

Negocjator

Jesteś bardzo dobrym negocjatorem. Możesz targować się z każdym i zazwyczaj udaje ci się postawić na swoim. Dzięki temu Profitowi zyskujesz +20% do Handlowania.

Wymagania: Handel 70%, Poziom 6

Widzenie w ciemności

Dzięki Widzeniu w ciemności, lepiej widzisz w... ciemności. Zaskakujące. Zaciemnienie zmniejsza się o 20%.

Wymagania: PE 6, Poziom 3

Chomik

Sprawnie upychasz swoje wyposażenie. Dzięki temu możesz zabrać „jeszcze parę drobiazgów”.

Wymagania: Poziom 6

Wędrowiec

Sprawnie wybierasz najkrótszą drogę. Za każdy poziom tej umiejętności czas poruszania się po Mapie Świata zostaje zmniejszony o 25%.

Poziomy: 2

Wymagania: Sztuka przetrwania 40%, WT 6, Poziom 6

Kieszonkowiec

Kradniesz znacznie sprawniej niż zwykły złodziejasek. Potrafisz okraść każdego, ponieważ dzięki temu Profitowi ignorujesz modyfikatory do szansy kradzieży za rozmiar i ustawienie względem celu.

Wymagania: Kradzież 80%, ZR 8, Poziom 15

Psychotyczny

Twoje ciało uległo mutacji i dobrze przyswaja psychostymulatory. Efekty Psycho zostają podwojone, a czas efektów ubocznych trwa dwa razy krócej. Tylko dla Mutantów.

Wymagania: WT 5, Poziom 8

Piromaniak

Miotaczem płomieni i inną "ognistą" bronią zadajesz więcej obrażeń, a twoi wrogowie pięknie się palą.

Wymagania: Broń ciężka 75%, Poziom 9

Szybkie kieszenie

Wiesz, jak dobrze zapakować swoje wyposażenie. Koszt czynności w ekwipunku zostaje zmniejszony o połowę.

Wymagania: ZR 5, Poziom 3

Szybkie wstawanie

Szybko wstajesz, gdy ktoś cię przewróci.

Wymagania: ZR 5, Poziom 6

Dziecię radu

Nie otrzymujesz natychmiastowych obrażeń od promieniowania, a jego obecność wręcz cię uzdrawia! Ale efekty promieniowania nawarstwiają się w twoim ciele tak jak normalnie. Tylko dla Ghuli.

Wymagania: WT 6, Poziom 3

Odporność na promieniowanie

Lepiej znosisz promieniowanie i jego negatywne efekty. Każdy poziom tego Profitu zwiększa twoją odporność na promieniowanie o 15%. Ghule nie mogą brać tego Profitu.

Poziomy: 2

Wymagania: WT 6, IN 4, Poziom 6

Tropiciel

Zyskujesz 15% do Sztuki Przetrwania. Łatwiej możesz omijać losowe spotkania, natomiast spotkania specjalne będą częstsze.

Wymagania: PE 6, Poziom 6

Wojownik autostrady

Nauczyłeś się jednocześnie prowadzić i strzelać. Nie otrzymujesz żadnych negatywnych modyfikatorów kiedy strzelasz i kierujesz jakimś pojazdem.

Wymagania: Pilot 60%, IN 6, Poziom 12

Sprzedawca

Jesteś skutecznym handlowcem. Zyskujesz +20% do Handlowania. Zwierzęta nie mogą być Sprzedawcami.

Wymagania: Handel 50%, Poziom 6

Zwiadowca

W czasie podróży badasz większy obszar. Dzięki temu poruszając się po Mapie Świata odkrywasz o jeden kwadrat więcej w każdą stronę. Masz też większą szansę na specjalne spotkania.

Wymagania: PE 7, Poziom 3

Strzelec wyborowy

Dobrze sobie radzisz ze strzelaniem na dużą odległość. Za każdy poziom tej umiejętności otrzymujesz premię +2 do Percepcji, pod względem określania modyfikatorów za odległość. Teraz możesz łatwiej zabijać na daleki dystans!

Wymagania: PE 7, IN 6, Poziom 9

Cicha śmierć

Jeśli się skradasz i trafisz wroga w plecy walcząc wręcz, to zadajesz podwójne obrażenia. Cicha śmierć już taka jest.

Wymagania: Skradanie się 80%, Walka wręcz 80%, ZR 10, Poziom 18

Ciche bieganie

Dzięki temu Profitowi możesz równocześnie biec i skradać się. Normalnie, biegnąca postać automatycznie przestaje się skradać.

Wymagania: Skradanie się 50%, ZR 6, Poziom 6

Zabójca

Zabójca kroczy po ziemi! Wszystkie twoje trafienia w walce wręcz stają się trafieniami krytycznymi i sieją śmierć oraz zniszczenie.

Wymagania: Walka wręcz 80%, SI 8, ZR 8, Poziom 24

Pożeracz węży

Mniem! Smakuje jak kurczak. Za każdy poziom tego Profitu otrzymujesz +25% do odporności na trucizny.

Poziomy: 2

Wymagania: WT 3, Poziom 6

Snajper

Broń palna staje się w twoich rękach źródłem cierpienia. Dzięki temu Profitowi każde trafienie w walce, zadane z broni strzelającej, zamienia się w trafienie krytyczne, jeśli zdasz test na Szczyście.

Zwierzęta nie mogą brać tego Profitu.

Wymagania: Broń palna 80%, PE 8, ZR 8, Poziom 24

Stat!

Potrafisz leczyć ludzi znacznie szybciej niż zwykły lekarz. Za każdy poziom tej umiejętności, koszt użycia umiejętności Pierwsza pomoc i Lekarz zmniejsza się o 2 PA.

Poziomy: 2

Wymagania: Pierwsza Pomoc 75%, Lekarz 50%, ZR 6, Poziom 3

Pewna ręka

Dzięki twojej masie, strzelanie seriami kosztuje cię o jeden punkt akcji mniej. Tylko dla Mutantów.

Wymagania: SI 6, Poziom 4

Kamienny mur

Trudno cię przewrócić w czasie walki.

Wymagania: SI 6, Poziom 3

Silne plecy

Pseudonim „Wielbłąd”. Za każdy poziom tej Korzyści możesz nosić dodatkowe 25 kilogramów wyposażenia.

Poziomy: 3

Wymagania: SI 6, WT 6, Poziom 3

Kaskader

Wiesz, jak amortyzować upadek. Po upadku lub odrzuceniu przez eksplozję otrzymujesz o 25% mniej obrażeń. Ponadto zyskujesz 10% do umiejętności Pilot. W Fallout Tactics nie ma zwierząt-kaskaderów.

Wymagania: SI 6, WT 6, ZR 6, Poziom 6

Sztuka przetrwania

Jesteś dzieckiem natury. Ten Profit zapewnia zwiększone szanse przetrwania we wrogim środowisku. Otrzymujesz premię +25% do Sztuki przetrwania.

Wymagania: Sztuka przetrwania 40%, WT 6, IN 6, Poziom 3

Pojętny uczeń

Stajesz się naprawdę Pojętnym uczniem, ponieważ każdy poziom tej umiejętności daje Ci premię +5% do zdobywanego doświadczenia. Najlepiej jest wziąć ten Profit jak najszybciej.

Poziomy: 3

Wymagania: IN 4, Poziom 3

Główna umiejętność

Twoje umiejętności rozwinęły się do takiego poziomu, że możesz wybrać dodatkową Umiejętność Główną. Główne umiejętności rozwijają się dwa razy szybciej.

Wymagania: Poziom 12

Szpon strachu

Z twoich szponów sączy się trucizna. Wszystkie ataki bez broni zatrująwają przeciwnika. Tylko dla Szponów.

Wymagania: Walka wręcz 60%, SI 6, Poziom 12

Gracz zespołowy

Dorastałeś w dużej rodzinie i dlatego lepiej pracujesz w zespole. Dostajesz +10% do wszystkich rzutów, jeśli znajdujesz się pod wpływem innych członków oddziału.

Wymagania: CH 4, Poziom 3

Złodziej

W twoich żyłach płynie złodziejska krew. Dzięki temu Profitowi otrzymujesz jednorazową premię +10% do Skradania się, Otwierania, Kradzieży i Pułapek. Dobry złodziej to żywy złodziej.

Wymagania: Poziom 3

Twarda skóra

Promieniowanie uodporniło cię. Zyskujesz +15 do klasy pancerza i +10% do wszystkich odporności. Tylko dla Mutantów.

Wymagania: WT poniżej 8, Poziom 12

Odporność

Jeśli jesteś odporny, otrzymujesz lepsze obrażenia. Każdy poziom tej umiejętności dodaje 10% do twojej ogólnej odporności na obrażenia.

Poziomy: 3

Wymagania: WT 6, SZ 6, Poziom 3

Szczur tunelowy

Umiesz pełzać jak niemowlę! (Jak niewiarygodnie SZYBKIE niemowlę). Czołgając się poruszasz się z taką samą prędkością jakbyś szedł.

Wymagania: ZR 6, Poziom 8

Droga Owocu

Udało ci się poznać starożytną Drogę Owocu. Gdy zjadasz owoc, spotykają cię dziwne i cudowne przyjemności. Zwierzęta nie mogą brać tego Profitu.

Wymagania: CH 6, Poziom 6

Używanie broni

Możesz posługiwać się znacznie cięższą bronią niż normalnie. Otrzymujesz premię +3 do Siły pod względem sprawdzania, czy możesz używać broni. Zwierzęta nie mogą brać tego Profitu.

Wymagania: SI poniżej 7, ZR 5, Poziom 12

STOPIEŃ

Bractwo Stali jest dobrze zorganizowane. Stopień pozwala się zorientować, kto jest dowódcą. Wszyscy członkowi Bractwa Stali noszą jakiś stopień:

Cywil (To nie jest stopień Bractwa, tylko oznaczenie, że ta osoba jest cywilem.)

Kadet

Starszy kadet

Giermek

Starszy Giermek

Młodszy rycerz

Rycerz

Starszy rycerz

Rycerz dowódca

Młodszy paladyn
Paladyn
Paladyn dowódca
Lord paladyn
Generał

W Bractwie występują też inne stopnie, Skryba i Starszy, ale noszą je członkowie nie należący do jednostek bojowych.

Reputacja

Reputacja oznacza, co myślą o tobie inni ludzie. Postacie zaczynają z reputacją Żołnierza. Potem zmienia się ona w górę lub w dół:

Zbawca Pustkowi

Strażnik Pustkowi

Tarcza Nadziei

Obrońca

Żołnierz

Zdrajca

Miecz Rozpacz

Bicz Pustkowi

Diabelski Pomiot

INNE ELEMENTY

Nie ma to wpływu na przebieg gry, ale pozwalają określić następujące cechy postaci: imię, płeć, rasę, wiek, kolor skóry i włosów oraz inne.

RASY

Ludzie nie są jedynymi mieszkańcami pustkowi. Mutacje wywołane promieniowaniem i wirusem FEV spowodowały powstanie nowych ras.

Ludzie

Ludzie otrzymują Profity co trzy poziomy. Mają zwiększoną odporność na elektryczność.

	SI	PE	WT	CH	IN	ZR	SZ
Min	1	1	1	1	1	1	1
Maks	10	10	10	10	10	10	10

Cechy ludzi: Szybki metabolizm, Mięśniak, Drobną budowa, Jednoręczność, Finezja, Kamikadze, Ciężka ręka, Szybkostrzelność, Krwawa łaźnia, Fatum, Dobrotliwość, Podatność na chemię, Odporność na chemię, Dziecko nocy, Wyszakowanie, Talent.

Super Mutanci

Super Mutanci mają więcej punktów wytrzymałości, zadają większe obrażenia, są bardzo odporni na wszelkie rodzaje obrażeń i otrzymują mniejsze obrażenia od każdego ataku. Otrzymują Profity co cztery poziomy. Niestety, są bezpłodni.

	SI	PE	WT	CH	IN	ZR	SZ
Min	5	1	4	1	1	1	1
Maks	13	11	11	10	8	8	10

Cechy Super Mutantów: Szybki metabolizm, Mięśniak, Jednoręczność, Finezja, Kamikadze, Ciężka ręka, Szybkostrzelność, Krwawa łaźnia, Fatum, Dobrotliwość, Podatność na chemię, Odporność na chemię, Dziecko nocy, Wyszkolenie, Talent, Tłusta Skóra, Bycze Pięści.

Ghule

Ghule otrzymują Profity co cztery poziomy i są bardzo odporni na promieniowanie. Mają też nieco zwiększoną odporność na elektryczność i trucizny.

	SI	PE	WT	CH	IN	ZR	SZ
Min	1	4	1	1	2	1	5
Maks	8	13	10	10	10	6	12

Cechy ghuli: Drobna budowa, Jednoręczność, Finezja, Kamikadze, Szybkostrzelność, Krwawa łaźnia, Fatum, Dobrotliwość, Podatność na chemię, Odporność na chemię, Dziecko nocy, Wyszkolenie, Talent, Lśnienie, Złota rączka, Strzeż się Żniwiarza.

Szpony Śmierci

Szpony Śmierci otrzymują Profity co cztery poziomy, mają więcej punktów wytrzymałości, zadają więcej obrażeń, są bardzo odporni na większość rodzajów ataków, a każde trafienie zadaje im mniejsze obrażenia. Zła wiadomość - wszyscy będą na ciebie polować.

	SI	PE	WT	CH	IN	ZR	SZ
Min	6	4	1	1	1	6	1
Maks	14	12	13	3	4	16	10

Cechy Szponów Śmierci: Szybki metabolizm, Mięśniak, Drobna budowa, Jednoręczność, Finezja, Kamikadze, Ciężka ręka, Krwawa łaźnia, Fatum, Podatność na chemię, Odporność na chemię, Dziecko nocy, Wyszkolenie, Talent, Udomowienie.

Psy

Psy zdobywają Profity co dwa poziomy i mają niewielką odporność na elektryczność.

	SI	PE	WT	CH	IN	ZR	SZ
Min	1	4	1	1	1	1	1
Maks	7	14	6	5	3	15	10

Roboty człekokształtne

Roboty nie otrzymują Profitów. Otrzymują mniejsze obrażenia od większości ataków, z wyjątkiem elektrycznych. Są całkowicie odporne na gaz, trucizny i promieniowanie.

	SI	PE	WT	CH	IN	ZR	SZ
Min	7	7	7	1	1	1	5
Maks	12	12	12	1	12	12	5

Cechy robotów: Mięśniak, Drobną budowa, Jednoręczność, Finezja, Kamikadze, Ciężka ręka, Szybkostrzelność, Krwawa łaźnia, Fatum, Twardy korpus, Komputer Celowniczy, Tarcza EMP, Oprogramowanie Beta.

AUTORZY

FALLOUT

PRODUKCJA

Kierownik produkcji

Tim Cain

Asystent kierownika

Fred Hatch

Koordynator

Feargus Urquhart

Asystent koordynatora

Jeremy Barnes

Początkowy producent

Tom Deckert

Asystent

Jason G. Suinn

Maskotka

Mike „Paco“ Greene

Asystent ds. Maintosh'a

Chris Bensen

GRAFIKA

Kierownik artystyczny

Leonard Boyarsky

Artyści prowadzący

Jason Anderson

Leonard Boyarsky

Gary Platner

Artyści

Robert Colier

Michael Dean

Tramell Ray Isaac

Eddie Rainwater

Scott Rodenhizer

Sharon Shellman

Dodatkowe dzieła

Peter Kroko

Justin Sweet

Joseph Cesario

Cheryl Austin

Jay Esparza (Tachyon)

Geoff Gregor

Arlene Sommers

George Almond

Erik Jamison

Helena Wickberg

James Doyle (Animacje Apletów)

PROJEKT

Główny projektant

Chris Taylor

Projektanci

David Handee

Scott Beniee

Brian Freyermuth

Scott Cambell

Projektant techniczny

Scott Everts

Dodatkowi projektanci

Robert Hartenstein 2

Jess Heinig

Nick Kesting

Projekt / Dialogi

Mark O'Green

Oryginalny projekt gry

Tim Cain

Leonard Boyarsky

Jason Anderson

Chris Taylor

Jason Taylor

Scott Campbell

PROGRAMOWANIE

Programiści prowadzący

Tim Cain

Chris Jones

Programiści

Jesse L. Reynolds

Kevin Weatherman

Nick Kesting

Robert Hertenstein 2

Jess Heinig

Jason Taylor

Programista Macintosh'a

Tim Hume

Dodatkowi programiści

Mark Harrison

(Lizard Byte)

John Price

Chris DeSalvo

Mark Murakami

Technik animacji

Paul Edelstein

KONTROLA JAKOŚCI

Kierownik

Chad Allison

Asystent

Colin Totman

Główni testerzy wersji PC

Ron Hodge

Greg „Moose” Baumeister

Testerzy wersji PC

Shanna SanPaolo

Evan Chantland

Ed Hyland

Steve Reed

James Chung

Kaycee Vardaman

Bill Field

Richard Barker

Rene Hakiki

Erick Lujan

Matt Kaupa

Steve Victory

Scot Humphreys

Tim Anderson

Darell Jones

Główni testerzy wersji Mac

Jim Dodds

Matt Murakami

Steve McLaferty

Testerzy wersji Mac

Adam Chaney

Dennis Presnell

Savina Greene

Kaycee Vardaman

Scot Humphreys

Mike Krueger

Matt Golembiewski

Technicy standardów międzynarodowych

Bill Delk

Steve Cabiness

Kierownik ds. kompatybilności

Phoung Nguyen

Technicy ds. kompatybilności

Marc Duran

Dan Forsyth

Derek Gibbs

Aaron Olalz

John Parker

DŹWIĘK

Kierownik ds. dźwięku

Charles Deenen

Mastering

Craig Duman

Podkład dźwięku

Ronald Valdez

Nagrania filmowe

Dave West

Filmowe efekty dźwiękowe

West Productions

Aktorzy

Doug Turner

Gary Murello

Larry Peacock

Edycja dialogów

Caron Weidner

Składanie dialogów

Debby Ruby

Składanie dialogów / aktorka

Cecilia Perna

Dialogi nagrano w

West Productions

Nadzór nagrania

Charles Deenen

Larry Peacock

Edycja efektów dźwiękowych

Michael Dickeson

Muzyka stworzona przez

Mark Morgan dla

Four Bars Entertainment

Nagranie dźwięku do intra

Charles Deenen

Nadzór tworzenia muzyki

Brian Luzietti

Biblioteki efektów dźwiękowych

Doug Rappaport

Sergio Bustamante II

Ron Valdez

Projektanci efektów dźwiękowych

Charles Deenen

Gregory Allen

Lary Paeacock

EFX

Weddington

Caron Weidner

Edytor kwestii

Doug Rappaport

Sergio Bustamante

Producent kwestii

Fred Hatch

Inżynier nagrania kwestii

Paul Hurtubise

Nadzór nagrania kwestii

Chris Borders

Zarządzanie aktorami

Julie Morgavi

Kwestie nagrano w

Hollywood Recording Service

Hollywood, CA

Kierownik ds. nagrania kwestii

Jamie Thomason

POSTACIE NAGRANE PRZEZ

Harold

Charlie Alder

Killian

Richard Dean Anderson

Loxley

Jeff Bennett

Rhombus

Clancy Brown

Set, Gizmo, The Master

Jim Cummings

Decker

Keith David

Harry

Brad Garrett

The Lieutenant

Tony Jay

Jain

Tress MacNeille

Overseer

Ken Mars

Cabbot

Richard Moll

Butch Harris, Narrator

Ron Perlman

Vree

CCH Pounder

Nichole

Pam Segall

Aradesh

Tony Shalub

Laura, The Master

Kath Soucie

Tandi

Cree Summer

Morpheus

David Warner

Maxson

Frank Welker

„Maybe“ Wykonane przez Ink Spots

Courtesy of MCA Records

By Arrangement with Universal Music

Special Markets, Inc.

MAYBE

Napisane przez Allan Flynn i Frank

Madden

Użyte za pozwoleniem EMI Robbins

Catalog Inc. (ASCAP)

MARKETING

Główny manager

Genevieve Ostergard

Kierownik sprzedaży

Paul Sackman

Nadzór sprzedaży

Mike Markin

Craig Owens

Michael Courtney

Tod Mack

Kierownik ds. dystrybucji

Steve Spandle

Podziękowania dla: Scott Everts, Brian Eno, (thanks Gus & Rusty!), the Spirit of Christmas (Go Santa!), Demo the cat, Nicol, Tracy & Korey, Mary & Adam, Lisa, Jamal, T-Ray's Mom, the two Donalds, and Teresa Brooks.

FALLOUT 2

Główny programista

Jesse Reynolds

Programiści

Chris Jones

Nick Kesting

Robert Hertenstein 2

Thomas French

Chris Holland

Dan Spitzley

Dodatkowe programowanie

Tim Cain

John Price

Technologia wideo

Paul Edelstein

Instalator/Autoodtworzenie

Darren Monahan

GRAFIKA

Dyrekcja artystyczna

Gary Platner

Rysownicy

Robert Collier

Tramell Ray Isaac, Jeff McAteer

Brian Menze,

Scott Rodenhizer

Portrety

Scott Rodenhizer

Dodatkowa grafika

Aaron Brown

Peter Kroko,

Mike McCarthy

Chad Moore

Eddie Rainwater

Projekty wnętrza

Charles M. Gregory,

Daniel Jacobs

John Jacobs,

Karel Jacobs

Christopher Jones

Benc Orpak

Adoni Torres

Oryginalna grafika

Jason Anderson

Leonard Boyarsky

Michael Dean,

Sharon Shellman

Paul Hormis

PROJEKT

Główni projektanci

Feargus Urquhart

Matt Norton

Projektanci

Jason G. Suinn

John Deiley,

Chris Avellone

Zeb Cook,

Dave Hendee

Colin McComb

Projektant techniczny

Scott Everts

Projekt plansz

John Deiley

Scott Everts,

Jason G. Suinn

Projektanci dodatkowi

Robert Hertenstein 2,

Nick Kesting

Fred Hatch

Projekt/Dialogi

Mark O'Green.

PONADTO

Projekt systemu rozgrywki

Chris Taylor

Tim Cain,

Jess Heinig

Feargus Urquhart

Oryginalny projekt gry

Tim Cain

Leonard Boyarsky,

Jason Anderson

Jason Taylor,

Scott Campbell.

PRODUKCJA

Szef działu

Feargus Urquhart;

Producenci

Eric Demilt

Feargus Urquhart

Asystent producentów

Fred Hatch

Asystent Szefa działu

Jeremy Barnes

Asystent produkcyjny

Jason G. Suinn.

KONTROLA JAKOŚCI**Szef działu kontroli jakości**

Chad Allison

Asystent szefa działu kontroli jakości

Colin Totman

Nadzór produkcji

Greg „Moose” Baumeister,

Steve McLafferty

Darrell Jones

Starsi testerzy

Dennis Presnell

Chad Nicholas

Ed Hyland

Testerzy

Dany Martinez

WR Sanders

Rodney Smith

Tony Piccoli

David Maldonado

Dan Levin

Eric Pribish,

Scott Warner

Derek Johnson,

Tim Anderson

Primo Pulanco

Jeremy Ray

Jeremy Seely

Scott Humphreys

Starszy technik IS

Bill Delk

Technik IS

Tom Quast

Szef działu zapewnienia kompatybilności i służb informacyjnych

Frank Pimentel

Administrator bazy danych kontroli jakości

Steve Cabiness

Technicy kompatybilności

Derek Gibbs, John Parker,

Ed Robles

Louie Iturzaeta

DŹWIĘK**Dyrekcja dźwięku**

Charles Deenen

Dodatkowy mastering

Craig Duman

Podkład telewizyjny

Ronald Valdez

Miks ponownych nagrań sekwencji filmowych

Dave West

Efekty dźwiękowe sekwencji filmowych

West Productions

Artyści foley

Doug Turner, Gary Murello,

Larry Peacock

Edycja foley

Caron Weidner

Miks foley

Debby Ruby

Miks/artystka foley

Cecilia Perna

Nagrania foley

West Productions

Nadzór foley

Charles Deenen

Larry Peacock

Edycja efektów dźwiękowych:

Michael Dickeson

Muzyka

Mark Morgan dla Four Bars

Entertainment

Miks ponownego nagrania wprowadzenia

Charles Deenen

Nadzór muzyczny

Brian Luzietti

Nadzór bibliotek efektów dźwiękowych

Doug Rappaport,

Sergio Bustamante II

Ron Valdez

Projekt efektów dźwiękowych

Charles Deenen

Gregory Allen

Larry Peacock

Melodia ślubna

Caron Weidner

Edycja wokali

Doug Rappaport,

Sergio Bustamante II

Produkcja wokali

Fred Hatch

Inżynier nagrań wokali

Paul Hurtubise

Nadzór wokali

Chris Borders

Koordinacja aktorów

Julie Morgavi

Nagrania wykonano w

Hollywood Recording Services,

Hollywood, Kalifornia

Dyrekcja wokalna

Jamie Thomason

MARKETING

Szef działu marketingu

Paul Sackman

Menadżerowie ds. marketingu

Mike Markin, Greg Peterson

Asystent menadżerów

ds. marketingu

Greg Bauman

Menadżer PR

Krys Card

Menadżerowie ds. spedycji

Thom Dohner, Paul Naftalis.

Podziękowania dla

(Dave H.) The Unwashed Villagers, rodziny Dyerów, soku Jamba, The Tick, SouthParku; (Chris A.) Eileen Suh i staruszków Avellone; (t.ray) mojej matki, ojca, syna, brata i wszystkich kochających fanów, którzy kupili tę grę; (Rob H.) Becky Warner i Billie Ryder; (Jesse R.) „Dla Taty - byłeś inspiracją przez całe moje życie. Zawsze będzie mi Cię brakować”.

Specjalne podziękowania dla: Osób z forów dyskusyjnych Fallout i Fallout 2. Dziękujemy Wam za komentarze, sugestie, uwagi i całą resztę! Fallout 2 jest sponsorowany przez: Interplay Productions, Team Fallout 2 i literkę Q.

FALLOUT TACTICS

MICROFORTE PTY LTD.

Producent wykonawczy

John De Margheriti

Producent

Tony Oakden

Główny projekt gry

Ed Orman

Główny programista

Karl Burdack

Starszy programista

Robbin Maddock

Programiści

Jan Marecek

Alistair Phillips

Hardware

Peter Wake

Główny grafik

Parrish Rodgers

Starsi graficy 3D

Damian Stocks

Racheal Johnson

Lorne Brooks

Opracowanie postaci

Tariq Raheem

Graficy

Matthew Brooks

Gareth Davies

Michael Hood

David Lewin

Simon Lissaman

Alice MacDougall

James Sharpe

Lakin Shoobridge

Stuart Van Isden

Dodatkowe grafiki

Blaeghd Bell

Kate Tucker

Opracowanie gry

Paul McInnis
Ivan Beram
Damien Maier
Paul Wong

Kierownik kontroli jakości

Jason Sampson

Główny tester

Max Sneddon

Testerzy

Russel Jacobson
Brendon Kirk
Podziękowania dla wszystkich
członków zespołu, którzy pomagali w
kontroli jakości.
Public Relations
Laura Simmons
Trent Ward
Sieć i IT
Jake Badger
Michael Guelfi

14° EAST

Kierownik Oddziału

Brian Christian

Starszy producent

Steve Baldoni

Starszy projektant

Chris Taylor

Projektant i pisarz

Dan Levin

Kierownictwo artystyczne

Todd Camasta

INTERPLAY ENTERTAINMENT CORP.

Producent wykonawczy

Rob Nesler

Producent (UK)

Scott Burfitt

MARKETING

Kierownik Marketingu

Robert Picunko

Menedżerowie

Allen Rausch
Kevin Johnston

Zastępca ds. marketingu

Katy Hammond

Menedżer działu promocji

Gina Cabrera

PUBLIC RELATIONS

Menedżer PR

Heather Greer

OPRACOWANIE DŹWIĘKU

Kierownik

Craig Duman

Kierownictwo opr. dźwięku i muzyki

Adam Levenson

Projektanci dźwięku

Rebecca Hanck

Roland Thai

Mike Kamper

Victor Iorillo

Brian Fredrickson (Soundelux)

Mike Kamper

Mark Allen

I asystent kierownika

Stephen Miller

JP Walton

Skrypty dźwiękowe

Stephen Miller

Craig Duman

Muzyka

Inon Zur

Kierownictwo narracji

Chris Borders

Opracowanie narracji

Stephen Miller

JP Walton

Jeremy Simpson

Frank Szick

Pomysły narracyjne

Michael Bell

Gregg Berger

Melissa Disney

Bill Farmer

Charity James

Nick Jamison

David Lodge

John Mariano

Jason Marsden
Jane Singer
Kurtwood Smith
Alan Oppenheimer
Kevin Michael Richardson
Heidi Shannon
Michael Gough
Jess Harnell
Jonathan Cook
Dwight Schultz
Frank Welker
Dee Bradley Baker
Earl Boen
Corry Burton
Brian George
Grey Delisle
Cam Clarke
Larry Ceder
Jim Meskimen
Dian Pershing
B.J. Ward
R. Lee Ermey

Mastering

Craig Duman
Frank Szick

Kierownik dźwięku

Charles Deenen

Menedżer dźwięku

Gloria Soto

Biblioteki dźwięku

Scott Purvis

Sekwencje filmowe

Opracowanie dźwięku

Bruce Fortune (Soundstorm)

Tim Walston (Soundstorm)

Steve Mann (Soundstorm)

Zast. ds. opracow. dźwięku

Pat Cisero (Soundstorm)

Miksowanie dźwięku

David Jobe

David Fein

Montaż

Lance Brown w Warner Bros,

Dolby Surround.

Dodatkowy montaż w Interplay

Entertainment:

Charles Deenen

Starszy menedżer dźwięku

Dan Williams

Starszy producent medialny / Redakcja

Dave Cravens

Producent medialny

Redakcja

Chris Folino

USŁUGI KREATYWNE

Menedżer

Kathy Helgason

Menedżer produkcji

Lita Shyp

Menedżer handlowy

Kathryne Wahl

Opracowanie instrukcji i układu graficznego

Schlieker Design

Opracowanie pudełka

Larry Fukuoka

Opracowanie pudełka i układu graficznego

Holly Lambert

Brian D. Casteel

KONTROLA JAKOŚCI

Kierownik kontroli jakości

Michael Motoda

Dział kontroli jakości

Menedżer operacji

Monica Vallejo

Menedżer kontroli jakości

Greg Baumeister

Nadzór nad kontrolą jakości

Edward Hyland

Shanna Lynne Takayama

Erik Guenther

Eric Fong

Starsi testerzy kontroli jakości

Dany Martinez

Amy Lyn Presnell

Rodney Smith

Chuck Salzman

Testerzy kontroli jakości

Damien Foletto

David Vodhanel

Albert Perez
Alendor "Zack" Vulaj
Vince Carino
Reuben Park
Savina Greene
Matt Monaco
Sean Johnson
Austin Williams
Tom Phillips
Chris Fisher
Robert Kyle
Jason Perez
Chris Buskirk
Dave Peters
Justin Hamilton
Ralph „Vince” Cole
Ed Kim
Greg Baldwin
Rick Avalos
Tex Yang

Technicy kontroli jakości

Bill Delk
Tom Quast

Kontrola kompatybilności

Derek Gibbs

Technicy kompatybilności

Jack Parker
Josh Walters
Dave Parkyn
Tony Piccoli

Dodatkowe testy

Dział obsługi klientów

David Webb
James Kompare
Daniel Smith

Zespół witryny sieciowej

<http://www.interplay.com/falloutbos/>
<http://www.joinbrotherhoodofsteel.co>

Kierownik techniki internetowej

Sean Patton

Projektanci sieciowi

Sandi McCleary

Kierownik medialny

Bill Stoudt

Specjalne podziękowania dla:

Brian Fargo, Ron Austin, Eric Whelpley
oraz wszystkim fanom Fallout Tactics...

Wersja Polska

Kierownictwo projektu

Marcin Iwiński

Kierownictwo produkcji polskiej wersji językowej

Paweł Składanowski

Marketing

Marcin Marzęcki

Michał Gembicki

Mariusz Duda

Krzysztof Szulc

Farida Saffarini

Paweł Kozierkiewicz

Tłumaczenie fanów (Fallout 2)

Magda Nowakowska

Natalia „Ithildin” Szela

Ania „Miquilis” Jachimczak

McLaren

Karol Papala

Marcin Grochowski

Tomasz „Gryf” Wypych

Blue Devil, Mazaq, Michał „Miśiek”

Piechowski, Crowley, Cezar

„Thanatos” Matkowski

Cubituss, Jarek Hirny

Regis Vercore, Logray, Nikodem

„Draq” Wojciechowski

Shadow, Peter, Grzegorz Chojnacki,

Mass'a, Pennywise, Smuggler,

Gem.ini, Jarecki

Tomek Nowak

Paweł „Mekhet” Bereza

Pepenix, Stop[p]er

Martel Valgoerad, Ryszard

Chojnowski, KANE, Tomasz Stiller,

Scotty, Tuvok, Tomeq „Astaroth”

Prochniewicz

Krzysztof „Gajos” Gajownik

Krzychoo i inni...

Dodatkowe Tłumaczenia

Paweł „Morris” Pisarzewski

Kuba Żywko

Marcin „Polityk” Bartkiewicz

Paweł „Fox” Penkala

Tomasz „Duszek” Borowiec

Tłumaczenia (Fallout Tactics)

Marcin Bojko

Michał Bojko

Ryszard Chojnowski

Wsparcie techniczne

Maciej Marzec

Michał Cegiełka

Paweł „Tramer” Ziajka

Dtp

Robert Dąbrowski

Jarosław Wasilewski

Artur Sebastian Starzyk sp.j.

Organizacja produkcji

Michał Bakuliński

Nagrania

Studio FX

Reżyseria

Jarosław Boberek

Ilona Kucińska

Realizacja dźwięku

Piotr Mroziński

Tomasz Niezgoda

Marek Prusakiewicz

Producent

Marek Prusakiewicz

Kierownik produkcji

Maja Polak

Głosów użyczyli (Fallout Tactics)

Miroslaw Baka

Adam Bauman

Władysław Bednarski

Jarosław Boberek

Andrzej Chyra

Jacek Czyż

Henryk Gołębiowski

Jan Janga Tomaszewski

Artur Kruczek

Ilona Kucińska

Jan Kulczycki

Olaf Lubaszenko

Tomasz Marzecki

Marek Obertyn

Dariusz Odija

Sławomir Pacek

Agata Piotrowska

Andrzej Piszczatowski

Marek Prusakiewicz

Andrzej Tomecki

Marcin Troński

Brygida Turowska

Piotr Warszawski

Grażyna Wolszczak

Michał Zieliński

Pomoc techniczna CD Projekt

Przed skorzystaniem z naszej pomocy technicznej zachęcamy do zapoznania się z instrukcją gry. Upewnij się również, że w Twoim komputerze są zainstalowane wszystkie niezbędne uaktualnienia do systemu operacyjnego oraz najnowsze wersje sterowników do urządzeń.

W celu zapewnienia jak najlepszego wsparcia technicznego uruchomiliśmy internetową Bazę Pomocy Technicznej, która jest pomocna w szybkim rozwiązywaniu problemów z uruchomieniem czy działaniem gier komputerowych. Wystarczy wejść na naszą stronę internetową: <http://www.gram.pl/pomoc/> i zapoznać się z najczęściej zadawanymi pytaniami dotyczącymi wydawanych przez nas gier.

Internet:

Pomoc techniczna na naszej stronie internetowej to najlepsza i najskuteczniejsza droga do znalezienia rozwiązania problemu z posiadaną grą. Znajdziesz tam dokładnie takie same odpowiedzi, jakie otrzymasz pisząc lub dzwoniąc do jednego z naszych pracowników pomocy technicznej. Serwis ten jest całkowicie **darmowy** i dostępny **bez przerwy 24 godziny na dobę, 7 dni w tygodniu**.

Email:

Jeżeli z jakiegoś powodu nie znajdziesz odpowiedzi na nurtujące Cię pytanie na naszej stronie internetowej, możesz zwrócić się bezpośrednio do pracownika pomocy technicznej.

Wystarczy, że w naszej bazie pomocy technicznej klikniesz link „**Zgłoś problem do pracownika działu pomocy technicznej**”.

Sprawdź czy dokładnie opisałeś problem i czy umieściłeś wszystkie potrzebne informacje na temat Twojej konfiguracji sprzętowej, ponieważ tylko wtedy będziemy mogli szybko i skutecznie pomóc.

Telefon i tradycyjna poczta:

Jeśli jednak nie posiadasz dostępu do internetu możesz zadzwonić do nas pod numer **022 519 69 66**, możesz również wystać do nas list na adres **CD Projekt, Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa** (koniecznie z dopiskiem „**Pomoc Techniczna**”). Bądź przed komputerem, gdy zadzwonisz do nas lub miej przy sobie zapisane podstawowe parametry konfiguracji komputera, szczególnie: typ karty graficznej, karty muzycznej, procesora oraz wersję systemu operacyjnego, to w dużym stopniu ułatwi rozwiązanie problemu. Dział pomocy technicznej pracuje **od poniedziałku do piątku w godzinach 9.00-18.00**, dlatego też nie zastaniesz nas w pracy w sobotę, czy w dni świąteczne.

Reklamacje:

Prosimy, nie wysyłać do nas żadnych gier czy też samych płyt przed wcześniejszym skontaktowaniem się z działem pomocy technicznej, być może problem uda się rozwiązać bez ponoszenia dodatkowych kosztów. Jeżeli jednak stwierdzisz, że zakupiona gra ma uszkodzone nośniki, możesz skorzystać z naszej gwarancji.

PRAWA AUTORSKIE / WARUNKI GWARANCJI

Mamy przyjemność oddać w Państwa ręce najwyższej jakości oprogramowanie, dzięki któremu możecie przenieść się w świat komputerowej rozrywki. Jest ono owocem wielomiesięcznej, wytężonej pracy jego twórców, których celem było przygotowanie produktu kompletnego i satysfakcjonującego Państwa gusty. Akceptując warunki niniejszej umowy i przestrzegając postanowień odnośnie ochrony prawnej tego produktu, dajecie Państwo jego autorom motywację i możliwość dalszej pracy nad podnoszeniem standardu ich gier. W imieniu firmy CD Projekt, wyłącznego dystrybutora na terenie Polski, prosimy o dokładne zapoznanie się z warunkami niniejszej umowy oraz wszelkimi dodatkowymi warunkami udzielenia licencji (zwanymi łącznie „umową”). Rozpoczęcie korzystania z niniejszego oprogramowania oznacza przyjęcie warunków niniejszej umowy.

Wyłącznym dystrybutorem na terenie Polski jest:

CD PROJEKT Sp. z o.o., ul Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa

WARUNKI GWARANCJI

1. CD PROJEKT gwarantuje nabywcy, że nośnik, na którym Oprogramowanie zostało dostarczone, będzie wolny od wad materiału i wykonania oraz niezainfekowany wirusami komputerowymi.
2. W przypadku stwierdzenia w okresie 90 dni od daty zakupu jakichkolwiek wad fizycznych nośnika, uniemożliwiających korzystanie z Oprogramowania, a powstałych bez winy Użytkownika, CD PROJEKT zapewnia bezpłatną wymianę dostarczonego do magazynu Dystrybutora nośnika (wraz z kopią rachunku kupna), na nowy wolny od wad, bądź przy braku możliwości wymiany zwrot kosztów zakupu.
3. W przypadku uszkodzenia nośnika lub stwierdzenia innych jego wad w dowolnym terminie od daty jego zakupu, Dystrybutor wymieni nośnik na nowy po dostarczeniu uszkodzonego nośnika do magazynu Dystrybutora oraz pokryciu kosztów obsługi reklamacyjnej, pod warunkiem dostępności reklamowanego produktu w ofercie CD PROJEKT Sp. z o.o.
4. Reklamowany nośnik należy przesać na adres Dystrybutora podany na internetowej stronie: <http://www.gram.pl/gwarancja/>
5. Niniejsza gwarancja nie obejmuje samego Oprogramowania. Wydawca, będąc zarazem posiadaczem praw autorskich, zapewnia użytkownikowi oprogramowanie w stanie, w jakim jest ("jak widać").

6. Postanowienia zawarte w tej umowie w żaden sposób nie modyfikują i nie umniejszają ustawowych praw konsumenta. Gwarancja CD Projekt stanowi dodatek znacząco je rozszerzający o nowe przywileje i mający na celu umożliwienie klientom CD Projekt szybsze, nowocześniejsze i mniej sformalizowane korzystanie z przysługującej im gwarancji.
7. Gwarancja obowiązuje na terenie Rzeczypospolitej Polskiej.

WYŁĄCZENIE ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA SZKODĘ

1. CD PROJEKT, w maksymalnym zakresie dozwolonym przez prawo, wyłącza odpowiedzialność za jakiegokolwiek szkody specjalne, przypadkowe, pośrednie lub wtórne będące następstwem używania bądź niemożliwości używania niniejszego oprogramowania.
2. W żadnym przypadku odpowiedzialność CD PROJEKT względem nabywcy niniejszych postanowień nie przekroczy sumy opłaty, jaką Nabywca uiścił za grę.

INFORMACJA O PRAWIE AUTORSKIM

1. Jeżeli w sposób wyraźny nie zostało zaznaczone co innego, wszystkie prawa autorskie, zarówno osobiste jak i majątkowe, do wszystkich składników Oprogramowania przysługują Wydawcy. Oprogramowanie to chronione jest prawem autorskim, porozumieniami międzynarodowymi o prawie autorskim oraz innym ustawodawstwem i porozumieniami między-narodowymi o ochronie praw na dobrach niematerialnych. Naruszenie tych praw podlega odpowiedzialności cywilnej i karnej.
2. Wszystkie znaki handlowe, znaki stosowane do oznaczenia usług, nazwy handlowe użyte w Oprogramowaniu bądź dołączone do niego dokumentacji są własnością odpowiednich podmiotów i jako takie podlegają ochronie prawnej.

LICENCJA UŻYTKOWNIKA

1. W związku z niniejszą umową Użytkownik nabywa ograniczone, niewyłączne, zbywalne prawo do użytkowania oprogramowania będącego przedmiotem tej umowy.
2. Użytkownik ma prawo do zainstalowania i używania oprogramowania zgodnie z jego przeznaczeniem na jednym stanowisku komputerowym.
3. Rozpowszechnianie, kopiowanie, wykorzystywanie do celów zarobkowych bez pisemnej zgody CD PROJEKT podlega odpowiedzialności cywilnej i karnej.

OSTRZEŻENIE O EPILEPSJI

Niektóre osoby narażone na działanie migoczącego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku epilepsji lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tych ataków może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie gier komputerowych. Przypadłości te mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie stwierdzono epilepsji, i które nigdy wcześniej nie doznały epileptycznych ataków. Jeśli ty lub ktokolwiek z twojej rodziny miał kiedykolwiek objawy wskazujące na epilepsję (ataki epileptyczne lub nagłe utraty przytomności) i był lub jest wrażliwy na migotanie światła, powinien, przed uruchomieniem gry, zasięgnąć porady lekarskiej. Zalecamy również, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Jeżeli stwierdzisz u siebie lub u dziecka występowanie następujących objawów: duszności, zaburzenia wzroku, skurcze powiek i mięśni oczu, utratę przytomności, zaburzenia błędnika, drgawki lub konwulsje, natychmiast wyłącz komputer i wezwij lekarza.