

# SOMMARIO

|                                                |    |
|------------------------------------------------|----|
| INSTALLAZIONE .....                            | 4  |
| L'INTERFACCIA .....                            | 5  |
| IL MENU PRINCIPALE .....                       | 6  |
| COME INIZIARE UNA NUOVA PARTITA .....          | 6  |
| I PERSONAGGI PREDEFINITI .....                 | 8  |
| Come modificare i personaggi predefiniti ..... | 8  |
| CREAZIONE DI UN PERSONAGGIO .....              | 9  |
| Come creare il tuo personaggio .....           | 9  |
| Impostazione del personaggio .....             | 9  |
| Attributi primari .....                        | 10 |
| Attributi derivati .....                       | 11 |
| Tratti personali .....                         | 12 |
| Abilità speciali .....                         | 13 |
| Nome, età e sesso .....                        | 15 |
| I tocchi finali .....                          | 15 |
| LA SCHERMATA PRINCIPALE DEL GIOCO .....        | 16 |
| IL CURSORE DI AZIONE .....                     | 16 |
| Il cursore di movimento .....                  | 17 |
| Walking (Camminare) .....                      | 17 |
| Running (Correre) .....                        | 17 |
| IL CURSORE DI COMANDO .....                    | 18 |
| Le icone di azione .....                       | 18 |
| LA BARRA D'INTERFACCIA .....                   | 20 |
| LO SKILLDEX .....                              | 23 |
| L'INVENTARIO .....                             | 24 |
| I cursori .....                                | 24 |
| Struttura dell'inventario .....                | 25 |
| Altre azioni nell'inventario .....             | 27 |
| LA SCHERMATA DEL PERSONAGGIO .....             | 28 |
| Informazioni di base e attributi .....         | 28 |
| Punti salute e informazioni mediche .....      | 29 |
| Le abilità .....                               | 30 |

|                                                           |    |
|-----------------------------------------------------------|----|
| Abilità extra, karma e vittime .....                      | 31 |
| La scheda informativa .....                               | 32 |
| IL ROBCO PIPBOY 2000 .....                                | 32 |
| Funzioni del PIPBoy 2000 .....                            | 32 |
| Orologio e calendario .....                               | 32 |
| Status (stato) .....                                      | 33 |
| Mappa automatica .....                                    | 33 |
| Archivi .....                                             | 33 |
| Close (chiudi) .....                                      | 33 |
| MAPPE .....                                               | 33 |
| World Map (Mappa globale) .....                           | 33 |
| Come muoversi nella mappa globale .....                   | 34 |
| Random Encounters (Incontri casuali) .....                | 35 |
| Town Map (Mappa cittadina) .....                          | 35 |
| Automap 9Mappa automatica) .....                          | 35 |
| INTERAZIONE CON I NPC .....                               | 36 |
| DIALOGHI .....                                            | 36 |
| Dialoghi limitati .....                                   | 37 |
| Dialoghi lunghi .....                                     | 37 |
| BARATTO .....                                             | 39 |
| Valore della merce .....                                  | 39 |
| MEMBRI DEL GRUPPO .....                                   | 40 |
| Inventario dei membri del gruppo .....                    | 40 |
| Controllo dei membri del gruppo<br>in combattimento ..... | 41 |
| OPZIONI .....                                             | 42 |
| Save game .....                                           | 43 |
| Load Game .....                                           | 43 |
| Preferences (preferenze) .....                            | 44 |
| NOTE SUI PERSONAGGI .....                                 | 84 |
| ESPERIENZA .....                                          | 50 |
| Punti abilità .....                                       | 51 |
| Uso dei punti abilità .....                               | 51 |

|                                                           |    |
|-----------------------------------------------------------|----|
| COMBATTIMENTO .....                                       | 52 |
| QUESTIONI DI VITA O DI MORTE .....                        | 53 |
| COME SI INIZIA UN COMBATTIMENTO .....                     | 53 |
| BERSAGLI .....                                            | 54 |
| PUNTI AZIONE .....                                        | 55 |
| Azioni in combattimento .....                             | 55 |
| Movimento .....                                           | 55 |
| L'attacco .....                                           | 56 |
| L'inventario .....                                        | 56 |
| Altre azioni .....                                        | 56 |
| PROBABILITÀ .....                                         | 56 |
| ARMI A DISTANZA .....                                     | 58 |
| Modalità di funzionamento delle armi .....                | 58 |
| ARMI DA LOTTA E SCONTRI CORPO A CORPO .....               | 59 |
| COLPI MIRATI .....                                        | 60 |
| DANNI .....                                               | 61 |
| CORAZZE .....                                             | 63 |
| TERMINE DEL COMBATTIMENTO .....                           | 64 |
| Vittoria in battaglia e saccheggio .....                  | 64 |
| APPENDICE 1: Percorso guidato .....                       | 66 |
| APPENDICE 2: Titoli .....                                 | 68 |
| APPENDICE 3: Assistenza tecnica .....                     | 71 |
| APPENDICE 4: Garanzia .....                               | 73 |
| APPENDICE 5: Sito world wide web<br>della Interplay ..... | 75 |
| APPENDICE 6: Pulsanti operativi .....                     | 76 |

# INSTALLAZIONE

Grazie per aver acquistato Fallout 2: Un gioco di ruolo post nucleare di Interplay Productions. Fra poco entrerai in un mondo di mutanti, radiazioni, armi colossali e valvole, ma prima di iniziare a giocare dovresti installare Fallout 2 sul tuo PC e lanciare una semplicissima procedura di configurazione.

**Per far funzionare il gioco i requisiti minimi sono i seguenti:**

- \* Pentium 90 IBM oppure altra marca compatibile al 100%, con almeno 16 MB di RAM
- \* Windows 95/98/NT con DirectX versione 3.0a o superiore
- \* Scheda grafica SVGA certificata DirectX
- \* Unità CD-ROM a quadrupla velocità
- \* Mouse compatibile Microsoft al 100%
- \* Scheda sonora certificata DirectX

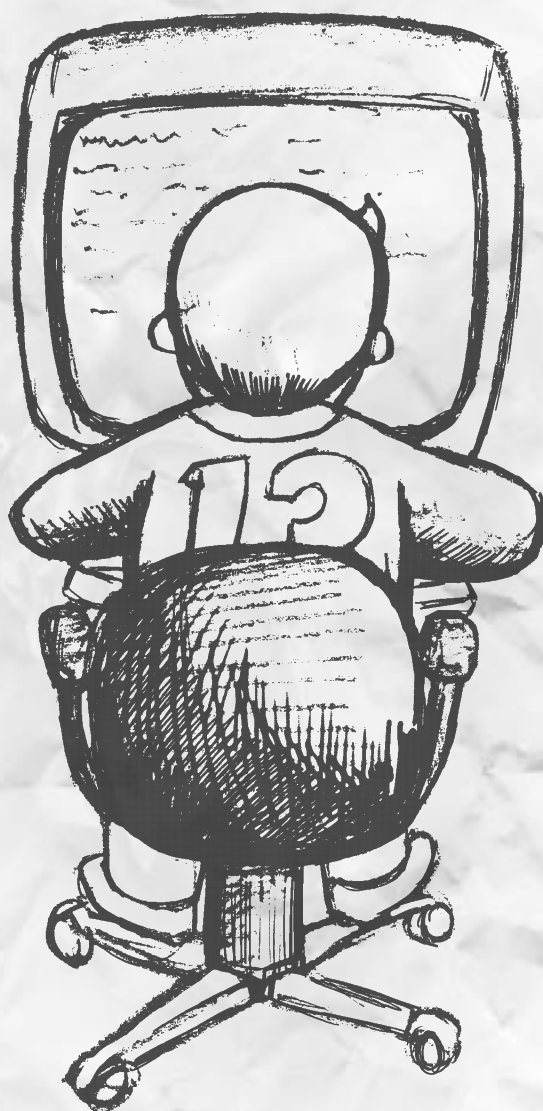
## **ISTRUZIONI PER L'INSTALLAZIONE CON WIN95 / 98 / NT**

Per installare la versione Win95/98/NT di Fallout 2 i passaggi che dovrai seguire sono:

- (1) Inserisci il CD-ROM di Fallout 2 nella tua unità CD-ROM.
- (2) Se è abilitata l'esecuzione automatica, vedrai apparire ben presto il relativo menu. Clicca sul pulsante Install (installa).
- (3) Nel caso che l'esecuzione automatica non sia abilitata, esplora il tuo CD-ROM e clicca due volte sull'icona del programma SETUP.
- (4) Se necessario, dovrai installare DirectX versione 3.0a o superiore. Potrai farlo dal menu di partenza automatica oppure lanciando il programma DXSETUP.EXE presente nella directory DirectX del CD-ROM.

PROPRIETÀ DI VAULT-TEC

# L'INTERFACCIA



PROPRIETÀ DI VAULT-TEC

## Il menu principale

Quando farai partire Fallout 2, dopo il filmato introduttivo vedrai apparire il menu principale. Scegli una delle seguenti voci:

**INTRO** (introduzione) - Permette di rivedere il filmato introduttivo. Può servirti se hai voglia di stupire qualche amico invidioso.

**NEW GAME** (nuova partita) - Serve per cominciare una nuova partita. Crea un personaggio o scegli fra una lista di personaggi predefiniti e inizia a giocare a Fallout 2.

**LOAD GAME** (carica partita) - Dopo aver iniziato e salvato una partita, utilizzando questo potrai riprenderla in un secondo tempo senza dover ripartire da zero. Questo pulsante ti permette di accedere alla schermata Load Game, nella quale potrai scegliere in un'apposita lista quale partita portare avanti.

**CREDITS** (titoli) - Clicca qui sopra per visualizzare una lista di tutti i prodi che hanno realizzato Fallout 2, pensando soltanto a farti divertire!

**EXIT** (Esci) - Cliccando su questo pulsante potrai tornare al tuo sistema operativo. Nessuno però ti chiederà una conferma di questo gesto insano: premi, e zacchete! Anche se un istante fa stavi giocando a Fallout 2, ti troverai di colpo al lavoro. Ah, che vita grama!

Il menu principale mostra anche l'attuale numero di versione del gioco. Controlla sul sito Web di Interplay per vedere se trovi la versione più recente.

## Come iniziare una nuova partita

La prima volta che giocherai a Fallout 2 dovrai per forza cominciare da zero, con un nuovo personaggio che si troverà all'inizio della storia. Il



personaggio è in pratica il tuo alter ego, il tuo rappresentante nel mondo di Fallout 2: eseguirà tutti i tuoi ordini e subirà le conseguenze di ogni azione compiuta. È ovvio che si tratta del più importante elemento del gioco, ragion per cui decidi con

cura quale personaggio usare. Questa è la decisione più importante che dovrai prendere all'inizio di una nuova partita.

Per scegliere un personaggio si possono usare due sistemi: usare uno di quelli predefiniti oppure crearne uno tutto tuo. Ambedue questi metodi hanno vantaggi e svantaggi, dunque sta a te decidere.

Dopo aver cliccato su NEW GAME nel menu principale vedrai apparire la schermata di scelta dei personaggi, che visualizza sempre uno dei tre personaggi predefiniti a disposizione. Oltre ad un'immagine del personaggio, vedrai apparire anche un breve sommario delle sue abilità di spicco e una breve biografia. Questa schermata contiene quattro opzioni.

**NEW CHARACTER** (nuovo personaggio) - Ti porterà immediatamente alla schermata di creazione dei personaggi; la partita non inizierà fino a che non avrai fatto tutto ciò che dovrai fare. Questo percorso ti offre il controllo assoluto sul tuo personaggio, con lo svantaggio che ti ci vorrà più tempo prima di iniziare effettivamente a giocare. Certi giocatori possono trovare più consono al loro stile tentare qualche partita con uno dei personaggi predefiniti e, dopo essersi fatti un'idea del gioco, generare un loro personaggio. I giocatori più esperti e sicuri di sé possono iniziare direttamente con un personaggio generato da loro, che è anche il metodo più soddisfacente per iniziare a giocare. Leggi nella sezione relativa per saperne di più sulla schermata di creazione dei personaggi.

**SELECT CHARACTER** (seleziona personaggio) - Ti permette di iniziare immediatamente a giocare con il personaggio predefinito selezionato. In pratica, si tratta del percorso più breve per iniziare a giocare ed è la scelta consigliata per i giocatori inesperti. Leggi nella sezione relativa se ti interessa una breve biografia dei tre personaggi predefiniti.

**MODIFY CHARACTER** (modifica personaggio) - Ti porterà alla schermata di creazione dei personaggi senza però dover stabilire tutto ex novo, perché si sfrutterà come base di partenza il personaggio predefinito selezionato. Si tratta di un compromesso fra scegliere NEW CHARACTER e SELECT CHARACTER. Quando apparirà la schermata di creazione dei personaggi vedrai apparire tutti i dati del personaggio predefinito selezionato. Potrai sbizzarrirti a modificarlo fino a che non sarai soddisfatto.

**CANCEL** (Annulla) - Ti riporterà al menu principale senza aver iniziato alcuna nuova partita o creato alcun personaggio.

## I personaggi predefiniti

Se non ami aspettare prima di fare la prima partita a un nuovo gioco, apprezzerai sicuramente i personaggi già pronti che abbiamo incluso nel gioco per te. Tutto ciò che dovrai fare è sceglierne uno e tuffarti nell'azione. Certi giocatori preferiranno esplorare il gioco per qualche tempo prima di creare un personaggio tutto loro, mentre altri penseranno unicamente a terminare il gioco senza badare troppo al personaggio scelto. In ogni caso, i tre personaggi già pronti sono tutti abbastanza in gamba da finire Fallout 2, ragion per cui scegline uno che ti piace e buttati pure nel gioco!



**Mingan**

Mingan appartiene alla classe dei ladri: ama muoversi di soppiatto e "alleviare" gli altri personaggi del peso dei loro effetti personali. Potresti divertirti parecchio con questo personaggio.



**Chitsa**

Chitsa è un diplomatico. Se preferisci parlare alla gente e carpire loro il massimo delle informazioni senza dover fare continuamente ricorso alla violenza, scegli Chitsa.



**Narg**

Narg è un guerriero barbaro. Ti piace prendere la gente con le cattive? Allora ti piacerà anche Narg.

## Come modificare i personaggi predefiniti

Una delle opzioni del menu principale è **MODIFY CHARACTER**. Ti permetterà di caricare i dati del personaggio predefinito selezionato nella schermata di creazione dei personaggi.

## Creazione di un personaggio



Esiste un'alternativa alla modifica: creare un personaggio da zero in base ai tuoi gusti. Sfruttando la schermata di creazione dei personaggi, potrai dare una precisa forma al tuo alter ego.

Per saperne di più sulle varie abilità che può avere un personaggio, ti rimandiamo al capitolo Il personaggio e a queste sezioni:

Attributi primari;  
Attributi derivati;  
Tratti personali;  
Abilità speciali;

Puoi anche cliccare su un qualsiasi elemento della schermata del personaggio per ricavare ulteriori informazioni leggendo la scheda esplicativa che apparirà nell'angolo inferiore destro.

## Come creare il tuo personaggio

Il sistema più facile per creare un personaggio prevede di seguire alcuni semplici passaggi.

1. Pensa a un'impostazione di massima per il tuo personaggio.
2. Scegli gli attributi primari.
3. Scegli fino a due tratti personali.
4. Scegli tre abilità speciali.
5. Scegli il sesso.
6. Determina l'età.
7. Scrivi un nome adatto.
8. Salva il personaggio per futuri aggiornamenti.
9. Inizia pure a giocare!

## Impostazione del personaggio

Come prima cosa, immagina che tipo di personaggio vuoi creare. Chi ti piacerebbe essere per affrontare questo gioco? Per esempio, preferiresti essere un uomo o una donna? Forte o debole? Intelligente o stupido? Abile nelle arti marziali o con le armi a lunga gittata? Tutte le risposte a queste domande ti aiuteranno a farti un'idea del tipo di personaggio da creare.

## Attributi primari



Potrai definire il tuo personaggio soprattutto regolando i suoi sette attributi primari. Troverai una spiegazione dettagliata di questo argomento.

**ST - Strength** - (Forza) - Si tratta della forza fisica del tuo personaggio. Questo parametro influisce sulla capacità del tuo personaggio di

trasportare oggetti dell'inventario, infliggere danni con armi da lotta o usare efficacemente armi potenti.

**PE - Perception** (Percezione) - L'acutezza di vista e udito. Un'alta capacità di percezione è di grande importanza per chi deve colpire bersagli a grande distanza.

**EN - Endurance** (Resistenza) - Stabilisce quanto sia robusta la fibra del tuo personaggio. Un'elevata resistenza permette di sopportare maggiori quantità di danni oppure dosi più alte di radiazioni e veleni.

**CH - Charisma** (Carisma) - La capacità di apparire e comportarsi in maniera gradevole o addirittura affascinante. Se il tuo personaggio è dotato di un buon carisma, potrà instaurare rapporti più cordiali con i personaggi non controllati dal giocatore

**AG - Agility** (Agilità) - Regola la scioltezza di movimenti del tuo personaggio. Questo parametro modifica direttamente la mobilità in combattimento del tuo personaggio, ma ha un effetto anche su molte altre abilità fisiche.

**IN - Intelligence** (Intelligenza) - Indica la prontezza e l'agilità mentale del tuo personaggio. Il numero di punti abilità che il tuo personaggio guadagnerà a ogni passaggio di livello e la valutazione iniziale di molte capacità mentali dipendono dall'intelligenza.

**LK - Luck** (Fortuna) - È un attributo piuttosto insolito, elusivo e difficile da quantificare. Può essere tutto o nulla, ma in effetti la fortuna gioca un piccolo ruolo in molte circostanze.

Il punteggio iniziale è di 5 punti per ogni attributo,

che è un valore medio se tieni conto che la scala va da 1 a 10. Ovviamente, 1 è il valore meno desiderabile e 10 il più desiderabile.

Oltre a ciò, potrai disporre di 5 CHAR POINTS (punti personaggio) da distribuire a tuo piacere fra gli attributi primari. Prima di iniziare la partita dovrai assegnare tutti questi punti.

Tieni presente che abbassare gli attributi del tuo personaggio, può avere effetti abbastanza pesanti. Ad esempio, se scenderai sotto quattro punti di intelligenza ci saranno drastiche conseguenze su ciò che il tuo personaggio potrà dire agli altri abitanti del mondo di Fallout.

Scegli saggiamente, perché una volta stabiliti gli attributi primari avrai serie difficoltà a modificarli in modo permanente dopo aver finito di creare il tuo personaggio.

## Attributi derivati

|                    |       |
|--------------------|-------|
| Hit Points         | 30/38 |
| Poisoned           |       |
| Radiated           |       |
| Eye Damage         |       |
| Crippled Right Arm |       |
| Crippled Left Arm  |       |
| Crippled Right Leg |       |
| Crippled Left Leg  |       |
| Armor Class        | 5     |
| Action Points      | 7     |
| Carry Weight       | 150   |
| Melee Damage       | 1     |
| Damage Res.        | 0%    |
| Poison Res.        | 25%   |
| Radiation Res.     | 10%   |
| Sequence           | 10    |
| Healing Rate       | 1     |
| Critical Chance    | 5%    |

Questi attributi fanno riferimento a uno o più attributi primari. Per saperne di più, prova a leggere la sezione relativa.

**HP - Hit Points** (Punti salute) - È la quantità di danni che il tuo personaggio può subire. Questo valore dipende essenzialmente dalla resistenza (EN), ma viene ritoccato anche dalla forza (ST). Per fortuna, salendo di livello guadagnerete nuovi Punti Salute.

**AC - Armor Class** (Livello difensivo) - È la probabilità di essere colpiti in combattimento, diversa dalla resistenza ai danni (DR), discussa più avanti. Un alto valore del livello difensivo è preferibile a uno basso. Questo parametro è direttamente correlato all'agilità (AG).

**AP - Action Points** -(Punti azione) - Questa cifra quantifica la capacità di muoversi in combattimento (ti rimandiamo alla relativa trattazione). Un numero più alto è preferibile a uno basso. Questo parametro dipende solamente dall'agilità (AG).

**Carry Weight** (Peso trasportabile) - La quantità totale di materiale che potrete portare con voi. I personaggi con elevato punteggio di forza (ST) potranno ovviamente

viaggiare più carichi rispetto ai personaggi dal fisico gracile.

**Melee Damage** (Danni in lotta) - Indica quanti punti bonus di danni potrà infliggere il tuo personaggio con le armi da lotta oppure nel corpo a corpo. Questo valore dipende dalla forza (ST) ed è tanto migliore quanto più è alto.

**DR - Damage Resistance** (Resistenza ai danni) - Questo parametro quantifica la capacità di resistere ai colpi nemici. Un valore di resistenza ai danni (DR) più alto significa che lo stesso colpo infliggerà meno danni. La resistenza ai danni non dipende da nessun attributo primario.

**Poison Resistance** (Resistenza al veleno) - Indica quanto è sviluppata la capacità di sopportare gli attacchi con il veleno. Una maggiore resistenza al veleno significa che lo stesso attacco infligge meno danni. Questo parametro è basato sulla resistenza (EN).

**Radiation Resistance** (Resistenza alle radiazioni) - Tanto più alta sarà la resistenza alle radiazioni del tuo personaggio, tanti meno danni subirà quando vi verrà esposto. Questo parametro è basato sulla resistenza (EN).

**Sequence** (Sequenza) - Questo parametro stabilisce quando il tuo personaggio entrerà in azione durante un turno di combattimento. È legato alla percezione (PE).

**Healing Rate** (Rapidità di guarigione) - È la velocità con cui il tuo personaggio recupererà i danni subiti durante i periodi di riposo. Dipende dalla resistenza (EN).

**Critical Chance** (Colpo critico) - La probabilità di vibrare un colpo critico, cioè un colpo che causa più danni del solito, dipende tutta da questo parametro, che a sua volta dipende dalla fortuna (LK).



## Tratti personali

L'espressione "tratti personali" indica una serie di particolarità che definiscono meglio chi sia esattamente il tuo personaggio. Ogni tratto ha

un effetto positivo e uno negativo sul personaggio; dunque se vuoi i relativi vantaggi dovrai accettare anche gli svantaggi.

Comunque, i tratti personali sono facoltativi e non hai alcun obbligo di specificarne uno per considerare "finito" il tuo personaggio.

Se vuoi scegliere un tratto personale, clicca sul piccolo pulsante che si trova accanto al nome del tratto di tuo interesse; così facendo, vedrai il relativo nome illuminarsi. Clicca nuovamente sul piccolo pulsante evidenziato per togliere il corrispondente tratto personale. Ricorda che non potrai sceglierne più di due per volta.

## Abilità speciali

Le abilità speciali sono capacità apprese e non innate. Man mano che il tuo personaggio accumulerà esperienza potrai affinare queste abilità, che sono tutte indicate da un valore percentuale. Un livello di abilità maggiore si rifletterà in una maggiore efficacia a svolgere certe azioni.

In pratica, le abilità speciali definiscono in quali campi il personaggio sia particolarmente versato, ovvero specializzato. Prima di uscire dalla schermata di creazione dovrai sceglierne tre.

È importante scegliere le abilità speciali giuste, perché tutte quante avranno un bonus immediato del 20% e soprattutto miglioreranno più rapidamente delle altre: i punti abilità contano il doppio quando vengono assegnati a un'abilità speciale del tuo personaggio. Leggi la sezione relativa per trovare una dettagliata spiegazione di come guadagnare livelli di esperienza e punti abilità.

Per saperne di più su questi ultimi, invece, leggi la sezione relativa.

**Small Guns** (Armi piccole) - Riguarda l'uso di pistole e altre piccole armi da fuoco in combattimento. Dipende dall'agilità (AG).

**Big Guns** (Armi grosse) - Interessa il maneggio di armi da fuoco più voluminose delle pistole o di altre armi pesanti che colpiscono a distanza. Dipende dall'agilità (AG).

**Energy Weapons** (Armi a energia) - È correlata all'uso di armi a energia nel combattimento a distanza. Dipende dall'agilità (AG).

**Unarmed** (Disarmato) - Indica la capacità di usare pugni e calci nel combattimento corpo a corpo. Dipende da una media di forza (ST) e agilità (AG).

**Melee Weapons** (Armi da lotta) - Si riferisce all'uso di armi da lotta, come coltelli e lance, in battaglia. Dipende da una media di forza (ST) e agilità (AG).

**Throwing** (Lancio) - Quantifica la capacità di lanciare oggetti, per esempio granate, coltelli e altre armi da

lancio. Dipende dall'agilità (AG).

**First Aid** (Pronto soccorso) - È la perizia nel curare ferite minori. Dipende dalla percezione (PE) e dall'intelligenza (IN).

**Doctor** (Medicina) - Indica la perizia nel curare grosse ferite, per esempio ossa rotte. Dipende dalla percezione (PE) e dall'intelligenza (IN).

**Sneak** (Furtività) - L'arte di muoversi in silenzio. Dipende solo dall'agilità (AG).

**Lockpick** (Scasso) - Essere abili nello scasso significa saper aggirare le serrature e altri meccanismi concepiti per tenerti fuori da certe locazioni. Dipende da percezione (PE) e agilità (AG).

**Steal** (Furto) - La capacità di acquisire ciò che non ti appartiene. Può servire per rubare qualcosa a qualcuno, ma anche per dare qualcosa a una persona che non deve accorgersene. Dipende dall'agilità (AG).

**Traps** (Trappole) - La capacità di rilevare e disattivare eventuali trappole, ma anche di preparare trabocchetti e usare esplosivi. Dipende da percezione (PE) e agilità (AG).

**Science** (Scienza) - È la conoscenza di materie scientifiche come chimica, informatica e meccanica. Non consente però di riparare macchine o di intervenire sulla loro struttura. Dipende solo dall'intelligenza (IN).

**Repair** (Riparare) - Si tratta del lato pratico della scienza, ossia della capacità di riparare (o rompere) macchine e meccanismi. Dipende dall'intelligenza (IN).

**Speech** (Parlantina) - È la capacità di persuadere gli altri grazie a una lingua sciolta. Una buona parlantina può aumentare le probabilità che il tuo personaggio ha di far fare qualcosa a qualcuno. Dipende dal carisma (CH).

**Barter** (Baratto) - La capacità di scambiare oggetti per ottenere in cambio qualcosa che vale di più. Dipende dal carisma (CH).

**Gambling** (Gioco d'azzardo) - La bravura con le carte, i dadi e altri giochi d'azzardo. Dipende solo dalla fortuna (LK).

**Outdoorsman** (Sopravvivenza) - Conoscenza di piante, animali e tecniche di sopravvivenza in spazi aperti. Dipende da intelligenza (IN) e resistenza (EN).

## **Nome, età e sesso**

Clicca sul pulsante NONE (senza nome) nell'angolo superiore sinistro dello schermo per cambiare il nome del tuo personaggio. Dato che il nome non può più essere cambiato dopo aver iniziato a giocare, è meglio che tu scelga qualcosa di diverso da NONE per non giocare con un "innominato".

Anzi, il nome è una specie di specchio del personaggio: dovresti sceglierne uno che rappresenti bene la sua personalità.

Anche età e sesso aiutano a definire un personaggio: certi personaggi del gioco reagiranno in modo diverso se sceglierete un personaggio maschile o femminile.

## **I tocchi finali**

Dopo aver assegnato alle varie abilità tutti i punti a disposizione, scelto qualche eventuale tratto caratteristico facoltativo, definito tre abilità speciali e stabilito nome, sesso ed età, sarai pronto per cominciare.

Clicca sul pulsante DONE (fatto) per iniziare Fallout 2 con il personaggio che hai creato.

Clicca sul pulsante CANCEL se vuoi tornare alla schermata di scelta. Il tuo personaggio svanirà nel nulla.

## La schermata principale del gioco



È la schermata in cui trascorrerai la maggior parte del tempo di gioco. Vi vedrai apparire il tuo personaggio e il mondo circostante.

Lo schermo è diviso in due parti: la visuale principale e la barra d'interfaccia.

La visuale principale occupa tutta la parte superiore dello schermo e mostra il tuo

personaggio, più eventuali altre presenze. La maggior parte delle azioni di gioco (spostamento, raccolta di oggetti, dialogo, combattimento, esplorazione, eccetera) verranno svolte proprio qui.

Nella parte inferiore dello schermo appare la barra d'interfaccia, che ti servirà per eseguire certe attività relative al gioco: richiamare l'inventario, scegliere un'arma per attaccare o una modalità di attacco, raggiungere la schermata del personaggio, selezionare le opzioni e altro ancora.

Le azioni si effettuano usando il mouse e avvalendosi di vari tipi di cursore.

## Il cursore di azione

Fallout 2 dispone di un cursore di azione per mostrare

quali sono le azioni eseguibili al momento.

Il cursore di azione può trovarsi in quattro

modalità diverse quando ti trovi nella schermata

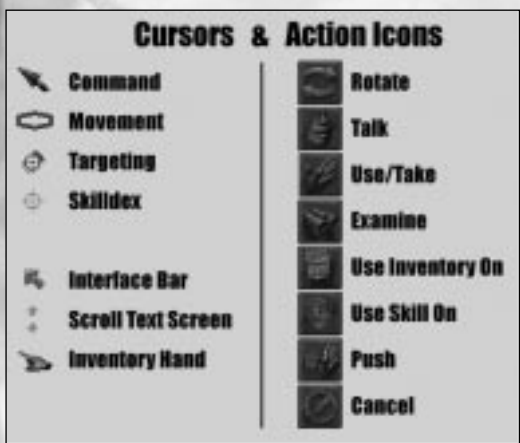
principale del gioco:

Movement (Movimento)  
(solo nella visuale del gioco)

Command (Comando)

Targeting (Mira) (solo in

combattimento)



Hand (Mano) (solo nell'inventario)

Di norma, gli unici due tipi di cursori a disposizione durante il gioco sono quelli di movimento e comando; il cursore di mira appare solo durante il combattimento, mentre il cursore della mano appare soltanto mentre usate l'inventario, nel qual caso sarà disponibile anche il cursore di comando.

Clicca col pulsante destro del mouse per scegliere uno dei cursori disponibili; al di fuori del combattimento potrai scegliere fra il cursore di movimento o di comando, mentre in combattimento diventerà disponibile anche il cursore di mira, secondo la sequenza movimento - comando - mira.

Cliccando con il pulsante sinistro del mouse otterrai di eseguire l'azione correlata al tipo di cursore.

Per saperne di più sul cursore di mira leggi la trattazione del combattimento, mentre se ti interessa il cursore della mano leggi la sezione dedicata all'inventario.

### **Il cursore di movimento**

È il tipo di cursore predefinito. Il tuo personaggio può muoversi camminando oppure correndo; scegliendo la seconda alternativa cambierai il tipo movimento predefinito. Leggi la sezione relativa per saperne di più su questo tipo di impostazioni.

### **Walking (Camminare)**

Se cliccherai su un punto quando appare il cursore di movimento, il tuo personaggio cercherà di arrivare a destinazione seguendo il cammino più breve, che però in certi punti del gioco potrebbe non essere il migliore. Attivando la preferenza Running (corsa) potrai stabilire con che velocità si sposterà il tuo personaggio.

### **Running (Corsa)**

Premendo MAIUSC e cliccando su un punto quando appare il cursore di movimento, il tuo personaggio cercherà di arrivare a destinazione seguendo il cammino più breve.

### **Il cursore di comando**

Questo tipo di cursore serve per chiedere al tuo personaggio di interagire con l'ambiente e le persone. Per farlo apparire, premi il pulsante destro del mouse fino a quando non lo vedi.

Se vedi un oggetto o un personaggio con il quale vuoi interagire, portaci sopra questo cursore e attendi un istante: apparirà un'icona che ti indicherà l'azione predefinita per quella circostanza, vale a dire quella che verrà eseguita se cliccherai sopra quell'oggetto o personaggio.

Se vuoi eseguire un'azione diversa, porta il cursore di comando sopra ciò che ti interessa e clicca, ma non lasciare il pulsante del mouse. Vedrai apparire una serie di icone per le azioni, una delle quali sarà evidenziata. Se ti interessa un'azione diversa, potrai cambiare la scelta spostando verticalmente il mouse. Lasciando andare il pulsante sinistro otterrai di eseguire l'azione corrispondente all'icona illuminata. L'icona più in basso è sempre quella di annulla (vedi più avanti).

Lasciando il cursore di comando sopra un oggetto o un personaggio per qualche istante potrai richiamarne il nome nella finestra informativa della barra d'interfaccia. Per ricavare nuove ulteriori informazioni su ciò che è indicato dal cursore, usa l'icona di azione "Esamina", che verrà discussa fra poco.

### **Le icone di azione**

#### **USE ITEM/GET (USA/PRENDI)**

Questa azione consiste nel raccogliere un piccolo oggetto, come un sasso, o nel manipolarne uno più grande, come una porta. Gli unici oggetti che è possibile raccogliere sono quelli adatti a entrare nell'inventario e gli unici oggetti che possono essere usati sono quelli dello scenario. Se avrai abbastanza spazio nel tuo inventario, un eventuale oggetto raccolto potrà essere aggiunto a ciò che già trasporti.

#### **EXAMINE (ESAMINA)**

Questa azione ti permetterà di scoprire nuove informazioni su un oggetto o una persona, richiamando una descrizione più approfondita che può contenere dati di rilievo.

**USE SKILL ON (USA UN'ABILITÀ SU...)**

Se vuoi usare una delle tue abilità speciali sulla persona o sull'oggetto indicato, scegli questa azione. Vedrai apparire lo Skilldex, grazie al quale potrai scegliere l'abilità che vuoi sfruttare. Ma tieni conto che alcune abilità potrebbero essere inefficaci con certi oggetti o persone: non si otterrebbe un gran che a cercare di scassinare qualche creatura infuriata, giusto?

**DROP ITEM (LASCIA)**

Questa azione è disponibile solo nell'ambito dell'inventario. Se pensi di non aver più bisogno di un certo oggetto, te ne potrai sbarazzare scegliendo questa azione, con il risultato che l'oggetto apparirà ai tuoi piedi. Ma attento: rinunciando a un oggetto importante, potresti precluderti la possibilità di terminare il gioco.

**ROTATE CHARACTER (RUOTA IL PERSONAGGIO)**

Questa icona ha l'effetto di far ruotare il tuo personaggio in senso orario (un lato di esagono per ogni cliccata).

**TALK (PARLA)**

Questa icona ti permetterà di iniziare a parlare con una creatura intelligente, o almeno di provarci. Funziona su alcuni computer, ma non su tutti. Se una persona ha poco da dire, vedrai apparire sopra la sua testa una trascrizione delle parole, mentre se ha voglia di parlare si aprirà una finestra di dialogo e potrai iniziare una conversazione strutturata. La finestra di dialogo è descritta nella sezione relativa.

**USE INVENTORY ITEM ON (USA L'OGGETTO NELL'INVENTARIO SU...)**

Se vuoi usare qualche oggetto del tuo inventario sopra un altro oggetto o su una persona, questa icona d'azione è il sistema più pratico per riuscirci. Se la sceglierai dopo aver lasciato il cursore sopra un bersaglio valido, vedrai apparire una versione ridotta dell'inventario. Scegli un oggetto e il tuo personaggio proverà a usarlo sul bersaglio. Attenzione, però, che usare un oggetto non significa fare scambi con un'altra persona: per questo dovrai usare la finestra di dialogo.

**UNLOAD AMMO (SCARICA MUNIZIONI)**

Se vuoi togliere le munizioni da un'arma, usa questa icona di azione, che funziona tanto nell'inventario quanto durante il saccheggio dei cadaveri.

**PUSH (SPINGI)**

Questa icona di azione potrà tornarti utile quando ti

troverai in una zona molto affollata oppure quando il cammino è bloccato. In pratica, ha l'effetto di chiedere alle creature nei paraggi di lasciarti passare. Alcune ti daranno retta mentre altre, soprattutto le guardie, baderanno bene a non obbedire.

#### **CANCEL (ANNULLA)**

Se hai cambiato idea e non ti interessa più eseguire nessuna particolare azione, scegli questa icona e tutto sarà come se non fosse mai successo niente.

### **La barra d'interfaccia**



La parte inferiore del video è occupata dalla barra d'interfaccia, che si presenta così:

Questa barra ti permetterà di inviare parecchi tipi diversi di ordini e di osservare come sta andando il tuo personaggio.

Se sullo schermo appare un cursore speciale, come quello di mira o di uso delle abilità speciali, portandolo sopra questa barra farai riapparire il cursore normale, annullando la richiesta di azione che stavi per formulare. Se però volevi veramente eseguire l'azione che hai annullato, dovrai ordinarla da capo.

La barra d'interfaccia si divide nelle seguenti componenti:

**Area messaggi** - Questo spazio è riservato a indicare il risultato delle azioni del tuo personaggio. I brevi messaggi che vi appariranno sono importanti, dunque cerca di leggerli tutti. Per fortuna, potrai richiamare quelli apparsi in precedenza portando il cursore sopra l'area messaggi e aspettando che si trasformi in una freccetta. La direzione in cui questa freccetta sarà puntata dipenderà da dove lascerai il cursore: tenendolo fermo nella zona superiore dell'area messaggi, la freccetta sarà diretta in alto e cliccando potrai richiamare i messaggi via via meno recenti, mentre lasciando il cursore nella zona bassa dell'area messaggi apparirà una freccetta puntata in basso e cliccando richiamerai i messaggi via via più recenti.

**Pulsante Switch Active Item** (scambio dell'oggetto attivo) - Potrai tenere pronti per l'uso fino a due oggetti, chiamati oggetti attivi. Per far diventare "attivo" un oggetto dovrai usare l'inventario (leggi a pagina 45), portando l'oggetto che ti interessa sopra la posizione ITEM1 (oggetto 1) o ITEM2 (oggetto 2). Se vedrai apparire

l'oggetto 1, cliccando su questo pulsante passerai all'oggetto 2; viceversa, se appare l'oggetto 2 cliccando su questo pulsante passerai all'oggetto 1.

**Pulsante Inventory** (Inventario) - Cliccando su questo pulsante aprirai l'inventario. Non ti costerà niente farlo al di fuori del combattimento, ma se sarai impegnato in qualche scontro dovrai spendere i tuoi punti azione. Se ti interessa una trattazione sull'inventario, vedi la sezione relativa.

**Punti azione** - Una fila di luci indica i punti azione che ti restano. Questi ultimi si usano solo in combattimento, durante il quale li vedrai lampeggiare; detto lampeggio ha l'unico scopo di farti capire che sei in modalità combattimento e che tocca a te muovere.

**Pulsante Options** (Opzioni) - Questo pulsante richiamerà una lista di opzioni:

**SAVE GAME** (salva partita) - Cliccando qui sopra richiamerai la schermata di salvataggio per memorizzare la tua situazione di gioco. Questo ti permetterà di riprendere il gioco in un secondo tempo.



**LOAD GAME** (carica partita) - Cliccando qui sopra richiamerai la schermata di caricamento per riprendere una partita salvata in precedenza.

**PREFERENCES** (preferenze) - Cliccando qui sopra richiamerai la schermata delle preferenze di gioco, dove potrai modificare le impostazioni di Fallout 2.

**EXIT** (Esci) - Cliccando qui sopra abbandonerai la partita attuale e tornerai al menu principale. Siccome prima di

effettuare questa operazione potrebbe essere una buona idea salvare la partita, Fallout 2 ti chiederà conferma prima di riportarti al menu principale.

**DONE** (Fatto) - Ti riporta al gioco.

**Pulsante Active Item** (Oggetto attivo) - Qui vedrai apparire il tuo oggetto attivo del momento. In realtà è possibile avere due oggetti attivi, indicati con ITEM1 (oggetto 1) e ITEM2 (oggetto 2).

Cliccando su questo pulsante potrete usare l'oggetto attivo in questione, che potrebbe essere un'arma. Cliccandoci sopra con il pulsante destro del mouse otterrai di cambiare la modalità di funzionamento dell'arma.

Oltre a visualizzare l'oggetto attivo, questo pulsante visualizza altre importanti informazioni.

Nell'angolo inferiore sinistro vedrai apparire il numero di punti azione (AP) necessari per usare in combattimento l'arma o l'oggetto raffigurato. Se non avrai sufficienti punti azione, semplicemente dovrai rinunciare a usarlo fino a quando non avrai raggiunto la quota minima richiesta.

La modalità di funzionamento, cioè il "come" verrà usato l'oggetto o l'arma, appare nell'angolo superiore destro del pulsante. In certi casi è possibile cambiarla cliccandovi sopra con il pulsante destro del mouse.

Certe armi sono capaci di tiri mirati, dunque cambiando modalità di funzionamento vedrai apparire l'icona dei tiri mirati nell'angolo inferiore destro di questo pulsante. Però, se per il tuo personaggio hai scelto il tratto personale Fast Shot (grilletto facile), non potrai fare tiri mirati e non vedrai mai questa icona.

**Ammo Bar** (Riga dei colpi) - Se l'oggetto attivo è un'arma ricaricabile oppure sfrutta caricatori di qualche tipo, vedrai apparire una riga dei colpi presso il pulsante dell'oggetto attivo. Il suo scopo è darti un'idea indicativa di quanti colpi sono rimasti o di quante volte potrai ancora usare l'oggetto.

Per richiamare informazioni più dettagliate sul numero di colpi o cariche rimaste, usa l'azione "Esamina" sull'arma o sull'oggetto.

**Contatore dei Punti salute** - Indica il numero dei punti salute (HP) che il tuo personaggio attualmente possiede. Il colore di questo indicatore ti darà un'idea approssimata della condizione fisica:

BIANCO - In forze  
GIALLO - Ferito  
ROSSO - Morente

Se perderai tutti i tuoi punti salute, il tuo personaggio morirà e la partita avrà termine, dunque dovrai caricare una partita salvata in precedenza oppure ricominciare il gioco da capo. Tieni sempre d'occhio questo indicatore e usa le tue abilità o gli oggetti in tuo possesso per recuperare forza quando le condizioni fisiche cominciano a essere critiche.

**Indicatore livello difensivo** - Questo indicatore mostra il tuo attuale livello difensivo (AC), ricavato dagli attributi del tuo personaggio, dai suoi tratti personali e dalla corazza indossata. Nel corso del combattimento questo

indicatore cambierà spesso, perché se ti resteranno punti azione alla fine di un turno di combattimento, verranno automaticamente usati per alzare il livello di difesa.

**Pulsante Skilldex** - Cliccando su questo pulsante richiamerai lo Skilldex, descritto nella sezione relativa.

**Pulsante Map** (Mappa) - Cliccando su questo pulsante potrai aprire la finestra della mappa automatica, che ti mostrerà la zona del gioco dove attualmente ti trovi. Leggi nella sezione relativa per saperne di più sulla mappa automatica.

**Pulsante Character** (Personaggio) - Cliccando sul pulsante CHAR (personaggio) potrai passare alla schermata del personaggio, ossia alla sezione che mostra tutti i parametri del tuo alter ego. Leggi nella sezione relativa per saperne di più sulla schermata del personaggio.

**Pulsante del PIPBoy** - Cliccando su questo pulsante potrai richiamare il RobCo PIPBoy 2000, un assistente digitale che ti permetterà di registrare varie informazioni sui tuoi viaggi. Leggi nella sezione relativa per saperne di più su questo meraviglioso gingillo.

**Pulsanti di combattimento** - Quando non stai combattendo, questa sezione della barra d'interfaccia è coperta da un pannello scorrevole. Una volta iniziato un combattimento, questo pannello scivolerà via per mostrare due nuovi pulsanti: END TURN (fine turno), che serve appunto per terminare il tuo turno attuale e dare al personaggio successivo la possibilità di



agire, e END COMBAT (fine combattimento), che serve per cercare di terminare le ostilità. Peraltro, quest'ultimo pulsante non avrà effetto se ti troverai vicino a creature ostili. Quando toccherà a te combattere vedrai apparire attorno a questi pulsanti di combattimento delle luci verdi, che diventeranno rosse quando toccherà agli altri.

## Lo Skilldex

Alcune abilità vengono usate automaticamente: per esempio, durante un combattimento il tuo personaggio sfrutterà automaticamente le proprie capacità di tiro. Altre abilità, invece, dovranno essere esplicitamente attivate usando lo Skilldex, che può essere considerato come un quadro di comando.

Per richiamare lo Skilldex, clicca sul relativo pulsante della barra dell'interfaccia, oppure utilizza l'icona d'azione "Usa un'abilità su...".

Lo Skilldex visualizzerà una lista di tutte le abilità sfruttabili nella situazione attuale. Dato che non tutte potranno arrivare a qualche risultato, sta a te sceglierne una che potrà veramente servire.

Le abilità fra cui è possibile scegliere usando lo Skilldex sono globalmente otto, ciascuna delle quali fa capo a un pulsante che è abbinato a un indicatore numerico del livello di quell'abilità. Come al solito, un valore più alto è più favorevole e quantifica la probabilità di successo nell'uso di quella particolare abilità. Il livello indicato è al netto di eventuali modificatori, dunque è possibile avere un valore altissimo e fallire ugualmente.

Clicca sul pulsante dell'abilità che vuoi usare: tutte tranne Sneak richiedono un bersaglio, ma se hai attivato lo Skilldex mediante il cursore di comando e l'icona d'azione "Usa un'abilità su..." significa che questo bersaglio l'hai già scelto prima e non occorrerà altro. Viceversa, se hai richiamato lo Skilldex dalla barra dell'interfaccia, dovrai scegliere il bersaglio portandoci sopra il cursore e cliccando. Se decidi di rinunciare e vuoi annullare il comando, sposta il cursore sopra la barra dell'interfaccia oppure clicca con il pulsante destro.

L'abilità Sneak non richiede un bersaglio perché è qualcosa che il tuo personaggio fa per conto proprio. Tale abilità può essere attivata o disattivata come un interruttore: se prima il tuo personaggio si muoveva furtivamente, selezionandola di nuovo smetterà di muoversi furtivamente, e viceversa.

## **L'inventario**

L'inventario serve a rintracciare gli oggetti da te reperiti durante il gioco. Potrai usare ciò che contiene per equipaggiare il tuo personaggio, fornendogli armi e oggetti utili. Esiste un limite al numero di oggetti trasportabili, rappresentato dall'attributo Carry Weight: ogni oggetto pesa e il tuo personaggio può reggere un carico totale che non ecceda il valore del parametro anzidetto. Per scoprire quanto pesa un oggetto puoi usare l'azione "Esamina".

### **I cursori**

Nell'ambito dell'inventario potrai usare due cursori:



quello della mano e quello di comando. Per passare dall'uno all'altro clicca con il pulsante destro del mouse.

Il cursore della mano permette di raccogliere e spostare oggetti. Portalo sopra un oggetto, cliccaci sopra senza lasciare il pulsante del mouse e sposta

il mouse. Quando hai trovato il punto dove vuoi lasciare l'oggetto, lascia andare il pulsante del mouse. Se stai spostando più di un oggetto, apparirà una finestra speciale chiedendoti quanti oggetti vuoi spostare.

Infatti, se porterai nello stesso punto più oggetti identici, questi si ammucchieranno e verranno



indicati da una singola icona corredata dal numero di oggetti presenti. Nel caso delle munizioni, però, vedrai apparire il numero totale di colpi in tutti i caricatori, perché le munizioni si spostano sempre come caricatori

interi e non come colpi individuali.

## Struttura dell'inventario

L'inventario è diviso in cinque parti:

**Inventory List** (Lista degli oggetti) - È l'elenco di tutti gli oggetti che il tuo personaggio ha con sé; man mano che ne raccoglierà altri, questi ultimi

verranno aggiunti in cima alla lista. Se cercherai di usare uno di questi oggetti, verrà automaticamente usato sul tuo personaggio. Se esaminerai un oggetto, apparirà una descrizione completa nella finestra di stato (leggi più avanti).

Per scorrere in fretta la lista degli oggetti puoi usare i tasti Home, Fine, PagSu, PagGiù.

Anche i pulsanti freccia vanno bene per far scorrere la lista. Se una freccia appare in colore bianco significa che la lista non può più scorrere in quella direzione, mentre se assume un colore giallo potrai cliccarci sopra per far scorrere la lista nel verso corrispondente.

**Character Portrait** (Ritratto del personaggio) - Questa finestra ha lo scopo di mostrarti che tipo di protezione indossa il tuo personaggio e quale arma brandisce.

**Display Window** (Finestra di stato) - Questa finestra ha lo scopo di mostrare le condizioni attuali del tuo personaggio. Il nome appare in alto, seguito da alcuni numeri e abbreviazioni.



**ST, PE, EN, CH, IN, AG, LK** - Queste abbreviazioni indicano gli attributi del tuo personaggio, comprensive di eventuali modificatori dovuti all'effetto delle radiazioni o di sostanze chimiche o altro ancora.

**Hit Points** (Punti salute) - Sono visualizzati nel formato "valore attuale / valore massimo". Quando il primo numero sarà sceso a zero, il tuo personaggio morirà e la partita avrà termine.

**Armor Class** (Livello difensivo) - Questa zona del video mostra l'attuale livello difensivo (AC) del tuo personaggio, più la sua resistenza ai danni (DR) e la soglia danni (DT) della corazza che indossa al momento. I vari tipi di DR/DT sono:

**Normal** (normale) - Per proiettili, coltelli e altri oggetti contundenti o affilati.

**Laser** - Per i danni delle armi laser. Le corazze riflettenti hanno DR/DT più alte per questo tipo di danni.

**Fire** - (fuoco) - Per i danni dovuti alle fiamme e alle sorgenti di calore.

**Plasma** - Per i danni inflitti dalle armi al plasma, che proiettano materia riscaldata a temperature così alte da trasformarla quasi in energia. Insomma, giocattoli molto sofisticati.

**Explode** (esplosivi) - Per le esplosioni di tutti i tipi, considerando tanto i danni per onda d'urto quanto quelli dovuti alle schegge.

Le due zone che si trovano nella parte inferiore della finestra sono riservate agli oggetti attivi, cioè quelli che si trovano rispettivamente in ITEM1 e ITEM2. Vedrai apparire alcune informazioni sulle armi, come per esempio il nome; a seconda del preciso tipo di oggetto potrebbero apparire altri dati, per esempio nel caso di un'arma verranno indicati i danni inflitti, la gittata, i colpi rimasti e totali e il tipo di munizioni. Se si tratta di altri oggetti vedrai apparire una sintesi delle caratteristiche di spicco.

**Current Weight/Total Weight** (Peso attuale/totale) - I due numeri in basso indicano il peso attuale degli oggetti trasportati dal tuo personaggio e il massimo carico sopportabile. La prima cifra non può superare la seconda.

**Spazio per le corazze** - Questo spazio è riservato agli oggetti difensivi, come qualche tipo di abito protettivo. Usa il cursore della mano per depositarvi un oggetto di questo tipo. Se prima c'era un'altra corazza, verrà rimessa nell'inventario.

**Spazi per gli oggetti attivi** - Questi due spazi possono contenere oggetti di varia natura, per esempio armi, in modo che sia possibile richiamarli velocemente dalla barra d'interfaccia. Se lo spazio ITEM1 è vuoto, potrai usarlo per attacchi con i pugni quando non disponi di armi. Se lo spazio ITEM2 è vuoto, potrai usarlo per attacchi con i calci.

Esiste anche un pulsante DONE: cliccandoci sopra potrai tornare al gioco. Nota che quest'ultimo entra in pausa quando ti trovi nell'inventario, dunque puoi passarci tutto il tempo che desideri.

### **Altre azioni nell'inventario**

Potrai anche caricare e scaricare armi, trascinando le munizioni sopra un'arma capace di usarle, ma naturalmente dovrai badare che il calibro dei proiettili corrisponda: non è molto sensato provare a infilare proiettili da 10 mm

in una pistola da 9 mm. Anche il tipo di munizioni (JHP, FMJ, eccetera) deve corrispondere. Se l'arma è già carica, l'operazione di trascinamento fallirà.

Per scaricare un'arma usa l'icona d'azione Scarica: le munizioni verranno messe nell'inventario.

## La schermata del personaggio

Da questa schermata puoi accedere a tutte le informazioni riguardanti il tuo personaggio: attributi, tratti

personali, abilità e risultati karmici. Viene usata anche in occasione degli avanzamenti di livello per migliorare il tuo personaggio.



Qui di seguito troverai una descrizione di come funziona, mentre se ti interessa una descrizione di ciò che vi appare è meglio che tu legga il capitolo dedicato alle note sui personaggi.

Lo scopo numero uno della schermata del personaggio è tenerti informato di come se la cava il tuo alter ego.

Quando sarà giunto il momento di salire di livello, verrai portato qui per effettuare le dovute modifiche.

C'è qualche differenza fra la schermata del personaggio nel gioco e la schermata di generazione del personaggio, che molto probabilmente avrai già usato all'inizio della partita: prima di tutto non è possibile modificare gli attributi, mentre la sezione dedicata alla lista dei tratti personali è stata rimpiazzata da tre voci: Perks (abilità extra), Karma e Kills (vittime).

Potrai cliccare su qualunque testo o oggetto visibile e vedrai apparire in basso a destra una descrizione più precisa di ciò che hai scelto.

## Informazioni di base e attributi

La parte superiore dello schermo mostra nome, età e sesso del tuo personaggio. A destra, sotto le informazioni anzidette, figurano gli attributi primari.

Immediatamente sotto queste informazioni figura un piccolo importante riquadro che contiene il livello attuale, il totale di punti esperienza e il numero di questi ultimi che mancano per arrivare al prossimo

livello. Dato che salendo di livello potrai migliorare le tue abilità e ricevere occasionalmente qualche abilità speciale, dovresti tenere sott'occhio questi dati nel modo giusto. Il disturbo di uccidere un mostro in più (animale, umano o altro) potrebbe ampiamente ripagarti, perché magari ti frutterà proprio quei 20 punti esperienza che ti mancavano per passare di livello.

**Level** (livello) - L'attuale livello di esperienza. Tanto più è alto, tanto meglio.

**EXP** (punti esperienza) - Il numero di punti esperienza vengono accumulati risolvendo problemi, completando missioni, usando con successo le abilità e naturalmente uccidendo chiunque abbia osato sbarrarti il passo.

**Next Level** (prossimo livello) - Il numero di punti esperienza da raggiungere per passare al prossimo livello di esperienza.

### **Punti salute e informazioni mediche**

In questo spazio appaiono il numero attuale e il totale di punti salute (HP). Non dimenticare che quando rimani con pochi punti salute corri il serio rischio di una morte prematura.

Sotto il totale di punti salute figura un'informazione molto importante, cioè se il tuo personaggio ha subito eventuali danni. Se ti sta andando tutto bene, dovresti vedere una zona verde scuro, mentre se c'è qualche problema il verde diventerà più vivo: è il segnale che sei stato colpito da qualcosa di orribile che potrebbe anche costarti la vita.

**Poisoned** (avvelenato) - Significa che sei stato avvelenato. È una condizione pericolosa ma non necessariamente fatale. Il veleno infligge danni con il passare del tempo.

**Radiated** (contaminato) - In un mondo post-nucleare la quantità di radiazioni che circolano è per forza di cose piuttosto alta, ma se il tuo personaggio ne ha già accumulato una certa dose, gli effetti di altre radiazioni saranno ancora più pesanti. Le radiazioni impiegano un certo tempo per fare pieno effetto, dunque ti conviene tenere attentamente sott'occhio il livello di esposizione.

Per sapere esattamente quante radiazioni hai assorbito, potrai usare un contatore Geiger.

Le menomazioni agli arti o alla vista sono una forma di danni più specifici; hanno ugualmente un effetto deleterio sul tuo personaggio e possono essere curati solo con l'uso dell'abilità Doctor (medicina); la First Aid (pronto soccorso) non ha alcun effetto. In generale, simili menomazioni sono dovute a un brutto colpo ricevuto in combattimento.

**Eye Damage** (danni agli occhi) - Un colpo particolarmente cattivo alla testa o agli occhi può portare a menomazioni della vista. Fino a quando non curerai questi danni, il tuo personaggio avrà una percezione (PE) ridotta.

**Crippled Right/Left Arm** - (braccio destro/sinistro menomato) - Un brutto colpo a un braccio può menomare l'arto. Non è importante che il danno interessi il gomito piuttosto che il polso o l'avambraccio: in ogni caso non sarà più possibile usare armi a due mani. Se entrambe le braccia sono state colpite in questo modo, la situazione si farà seria perché il tuo personaggio non potrà più usare armi di nessun tipo.

**Crippled Right/Left Leg** (gamba destra/sinistra menomata) - Un grave colpo a una gamba può menomare l'arto e ridurre la mobilità del tuo personaggio, che si traduce in un maggiore consumo di punti azione per muoversi. Una gamba menomata rende impossibile correre; se le gambe menomate sono due, dovrai spendere ancora più punti azione per riuscire a muovere il tuo personaggio.

### Le abilità

Questa sezione visualizza tutte le abilità del tuo personaggio, ciascuna corredata del relativo livello. L'indicatore Skill Point (punti abilità) mostra il totale dei punti guadagnati dal tuo personaggio attraverso i livelli di esperienza: potrai usarli per migliorare il tuo alter ego oppure tenerli da parte per usarli in seguito. Perché non subito? Perché man mano che si sale di livello occorre spendere più punti per ottenere qualche vantaggio di abilità, quindi tenere da parte un piccolo numero di punti può essere saggio.

Per usare questi punti, dovrai semplicemente cliccare sull'abilità che ti interessa per evidenziarla, portandovi accanto la barra di assegnazione dei punti abilità. Clicca sui pulsanti "+" o "-" per modificare il numero di punti

che intendi investire su quella particolare abilità, ma ricorda che non è possibile scendere sotto il livello originale.

Leggi la sezione relativa per saperne di più sui punti esperienza, sui livelli e sui punti abilità.

### **Abilità extra, Karma e vittime**

Questa sezione del video contiene tre diverse schermate che si possono scegliere cliccando su una linguetta. Ecco le alternative offerte:

**Perks** (abilità extra) - Questo indicatore mostra di quante abilità extra dispone il tuo personaggio. Si tratta di abilità speciali che si guadagnano ogni pochi livelli. La maggior parte dei personaggi riceve ogni tre livelli la possibilità di scegliere da una lista di abilità extra, mentre quelli che hanno il tratto personale Skilled (abile) hanno questa opportunità ogni quattro livelli al posto di tre. Ogni abilità extra appare come una voce separata; se hai scelto una stessa abilità extra più volte per aumentare il suo valore, vedrai una corrispondente indicazione numerica vicino al nome.

**Karma** - Le scelte che compirai durante il gioco avranno ramificazioni ed effetti collaterali; ogni azione potrà cambiare il tuo personaggio in bene o in male. Le indicazioni di questa categoria sono fondamentalmente tre: punteggio karmico, reputazioni nelle città e reputazioni speciali.

Il punteggio karmico è una specie di somma di tutto ciò che hai combinato fino a quel momento: un punteggio positivo indica che nel complesso sei stato un "buono", mentre un valore negativo significa che ti sei comportato da "cattivo". Insomma, le cattive azioni abbassano il Karma e quelle buone lo alzano. Un Karma molto vicino a zero indica un atteggiamento neutrale.

Anche la reputazione dà un'idea del comportamento tenuto, ma può essere modificata solo se qualcuno osserva ciò che fai. Ogni località avrà una propria idea di te, ma la voce di ciò che farai potrà spargersi e quindi modificare di conseguenza la reputazione in altri posti. Un valore positivo di reputazione è favorevole, mentre un valore negativo è un problema. Se il valore è vicino a zero, la tua reputazione è neutra.

Il tuo personaggio può anche guadagnare una reputazione speciale per aver compiuto atti particolarmente spettacolari, positivi o negativi.

**Kills** (vittime) - Questo indicatore mostra quante creature (anche umane) hai ucciso in combattimento. L'elenco è ordinato in base al tipo di creature.

### **La scheda informativa**

Questa scheda si aggiornerà per mostrare informazioni più dettagliate sull'attributo, abilità normale o extra, tratto personale o problema karmico attualmente scelto, oppure su qualunque altra cosa che sia possibile scegliere nella schermata del personaggio.

## **Il RobCo PIPBoy 2000**



Uno dei più potenti oggetti che potrai trovare nel mondo di Fallout 2 è il RobCo PIPBoy 2000. Anche se all'inizio del gioco il tuo personaggio non disporrà di questa meraviglia, una delle prime missioni che dovrai compiere consisterà proprio nel trovarla.

Per scegliere le sue funzioni primarie, usa i pulsanti che si

trovano nella parte sinistra dello schermo; tutti gli altri comandi dovranno essere formulati direttamente sullo schermo del PIPBoy. Per vedere ulteriori informazioni potrai cliccare su molte delle righe di testo visualizzate.

### **Funzioni del PIPBoy 2000**

I paragrafi seguenti spiegano le varie funzioni del PIPBoy.

#### **Orologio e calendario**

Nell'angolo superiore sinistro del suo schermo, il PIPBoy visualizza la data, nel formato giorno:mese:anno, e l'ora secondo il sistema militare, cioè su una scala di 24 ore.

Il pulsante che si trova fra la data e l'ora serve per la sveglia: cliccaci sopra e apparirà una lista di ore; scegliendone una, il tempo di gioco avanzerà in fretta, dando modo al tuo personaggio di riposare o dormire. In altri termini, recupererai una maggior quantità di punti salute rispetto a quelli che avresti guadagnato camminando o combattendo di continuo.

I timer del tipo "fino a..." sono un po' più potenti, perché fanno avanzare l'orologio fino a quando non si

verifica una certa condizione.

Mentre il tuo personaggio riposa, l'orologio avanzerà in fretta. Premi Esc per svegliarti e annullare la funzione di timer.

### **Status (stato)**

La funzione primaria del PIPBoy è registrare il progresso del tuo personaggio: tutte le missioni a lui assegnate verranno memorizzate dal PIPBoy, dunque cliccando su questo pulsante potrai richiamare una lista di tutte le missioni passate e presenti. Tutte le missioni superate verranno indicate da una croce.

La funzione Status (stato) può anche visualizzare dati copiati da olo-nastri, che sono un tipo particolare di strumento di registrazione. Se vuoi visualizzare questi dati, scegli una voce della lista; se è visualizzata più di una pagina di dati, per far scorrere quest'ultima clicca sui pulsanti NEXT (avanti) e BACK (indietro). Se vuoi copiare il contenuto di un olo-nastro, scegli quest'ultimo nell'inventario e attiva l'icona d'azione "Usa" trascinandoci sopra il cursore di comando.

### **Automaps (Mappe automatiche)**

Il PIPBoy può anche visualizzare una mappa compilata automaticamente per ogni locazione che il tuo personaggio ha visitato.

### **Archives (Archivi)**

Tutti i filmati verranno archiviati nel videoregistratore del PIPBoy per essere riguardati in un secondo tempo.

### **Close (chiudi)**

Clicca su questo pulsante per spegnere il PIPBoy e tornare al gioco.

## **Mappe**

La visuale del gioco mostra solo una piccola parte del mondo di Fallout 2. Se vuoi vedere qualcosa di più, puoi sfruttare tre diversi tipi di mappa oltre alla visuale principale che mostrano il mondo su scale diverse. Nell'ordine, da quella più ampia a quella più piccola, queste mappe sono:

### **World Map (Mappa globale)**

È la mappa più grande a disposizione, visto che contiene tutta la zona contaminata, e la userai per



spostare il tuo personaggio da una città all'altra. Potrai arrivarci soltanto uscendo da una città attraverso una "griglia di uscita", che ha più o meno questo aspetto:

Fai attenzione che esistono due tipi di griglie di uscita: quelle verdi ti porteranno da una parte della città all'altra, mentre quelle di color marrone ti

permetteranno di lasciare le città. Tutto ciò che dovrai fare è passarci sopra per essere trasportato automaticamente. Potrai avvalerti di queste griglie per fuggire da una località dove l'atmosfera è diventata troppo pesante, ma non aspettarti un caldo benvenuto quando ritornerai.

La mappa globale è divisa in quattro parti:

**Map Display** (Visuale della mappa) - È una visuale aerea della zona contaminata, dove tutte le zone inesplorate appariranno buie mentre gli immediati dintorni del tuo personaggio saranno debolmente illuminati, per intendere che hai un'idea di che cosa contenga quella zona ma non l'hai ancora attraversata. I cerchietti verdi indicano località importanti da visitare (di solito, le città), mentre i cerchi verdi più grossi sono dotati di una propria mappa cittadina (vedi più avanti).

**Sun/Moon display** (Indicatore sole/luna) - Ti mostrerà data e ora.

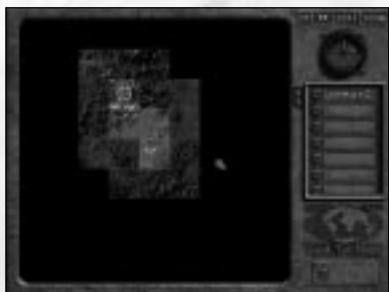
**Location List** (Lista delle località) - Man mano che scoprirai le località importanti, appariranno nuove voci in questa lista: se vorrai tornare a visitare una di esse, dovrai semplicemente cliccare sul relativo pulsante e il tuo personaggio inizierà subito a incamminarsi nella direzione giusta.

**Town/World** (città/mondo) - Questo pulsante consente di passare dalla mappa cittadina a quella globale.

## Come muoversi nella mappa globale

Per muoverti in giro, porta il cursore sopra la tua destinazione e clicca. Gli spostamenti non sono istantanei, anzi, potranno richiedere giorni o anche settimane, tempo di gioco.

Una volta a destinazione, vedrai apparire un triangolo



verde: cliccaci sopra per entrare nella locazione. Comunque ricorda che la zona contaminata è un ambiente ostile che offre essenzialmente due tipi di ostacoli: gli ostacoli naturali e gli incontri casuali. Entrambi potranno rallentare i tuoi viaggi e complicarti l'esistenza.

### **Random Encounters (Incontri casuali)**

Anche durante i viaggi nella mappa globale capita di incontrare altri viaggiatori o animali pericolosi. Non è possibile prevedere quando si incontrerà qualcuno (o qualcosa), né che cosa esattamente si incontrerà. In certe zone della mappa gli incontri possono essere più probabili che in altre.

Di solito gli incontri casuali rappresentano un pericolo, ma non sempre.

A seconda della tua abilità Outdoorsman, di alcune abilità extra e dell'uso di un sensore di movimenti, potresti riuscire a rilevare un incontro casuale prima di essere a tua volta rilevato, dunque avrai la possibilità di sgattaiolare via e proseguire per i fatti tuoi, oppure di procedere e vedere che cosa succede.

### **Town Map (Mappa cittadina)**

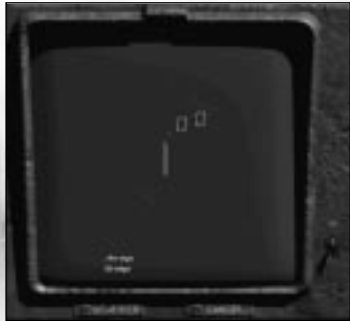
La mappa cittadina mostra in dettaglio una città o un altro posto importante. La mappa cittadina ti darà una buona idea di che aspetto ha il posto, mostrando la posizione degli edifici più importanti e dei punti di spicco. Dopo averla esplorata è anche un comodo sistema per raggiungere una città.

Per richiamare una mappa cittadina, clicca sul pulsante città/mondo della mappa globale. Per cambiare mappa cittadina, clicca sulla voce corrispondente a una località nota nell'apposita lista.

I triangoli verdi funzioneranno proprio come quelli che appaiono sulla mappa: cliccaci sopra per passare direttamente a quella parte della città.

### **Automap (Mappa automatica)**

La mappa automatica ti offre una visuale miniaturizzata di



una mappa del gioco. È ridotta per consentirti di vedere tutta la mappa in una sola volta. Per accedere alla mappa automatica della zona in cui si trova il tuo personaggio, clicca sul pulsante MAP (mappa) nella barra d'interfaccia.

La mappa automatica è una finestra a scomparsa in cui appare soltanto il livello della mappa in cui ti trovi al momento; tutti gli

altri (esempio: il primo piano o il secondo piano di un edificio) potranno essere visualizzati dal PIPBoy.

Va fatto notare che la mappa automatica mostra soltanto costruzioni piuttosto grosse, come per esempio gli edifici.

La tua posizione attuale è indicata da una croce rossa a tratto spesso, mentre le griglie di uscita figurano in colore arancio.

Se disponi di un Motion sensor (sensore di movimenti) che hai configurato come oggetto attivo, potrai cliccare sul pulsante SCANNER (analizzatore) per far apparire la posizione delle altre creature nella mappa automatica, sotto forma di puntini rossi. Potrai usare questa funzione solo nell'ambito delle mappe in cui si trova il tuo personaggio.

Il pulsante HI/LO (alta/bassa) serve per passare dall'alta alla bassa risoluzione. La prima consente una maggior quantità di dettagli, mentre la seconda è più "leggibile" quando la mappa è affollata.

## Interazione con i NPC

La sigla NPC (Non Player Characters, ossia personaggi non controllati dal giocatore) indica semplicemente tutti gli altri esseri viventi che popolano il mondo di Fallout 2 oltre al tuo personaggio. Buona parte del tuo tempo sarà spesa interagendo con loro in un modo o nell'altro.

## Dialoghi

Parlare con la gente è una parte importante del tuo lavoro di esploratore, dato che è il sistema tipico per ottenere informazioni e farsi assegnare qualche missione.

Per parlare con una persona usa il cursore di comando e l'icona di azione "Parla". Dato che quest'ultima è l'azione predefinita, spesso ti basterà cliccare su qualcuno per iniziare direttamente a parlare con

lui. Anzi, alcuni NPC potrebbero rivolgersi a te se ti avvicinerai abbastanza.

I dialoghi sono di due tipi: limitati e lunghi.



### Dialoghi limitati

Se un NPC ha poco da dirti o non gli interessa starti a sentire, si limiterà a parlare del più e del meno, cioè a un dialogo limitato. Vedrai apparire una riga di testo sopra questi personaggi, nella visuale principale; a volte queste

laconiche considerazioni potrebbero contenere indizi di valore oppure veri e propri ordini.

I NPC parlano anche durante il combattimento: in questo caso si divertiranno a lanciarti contro vari tipi di insulti, generalmente poco riguardosi nei tuoi confronti. Ma potrai sempre disattivarli grazie alle Preferenze.



### Dialoghi lunghi

Quando i NPC avranno qualcosa da dirti e quando tu potrai rispondere ai loro commenti o fare domande, apparirà una finestra di dialogo. Detta finestra ti mostrerà il NPC in questione e ti permetterà di sentire ciò che ha da dire, eventualmente rispondendo. Ti consentirà anche di

fare scambi o vendite di oggetti e di rivedere la conversazione.

Certi NPC sono speciali e vengono inquadrati in primo piano, mentre altri non sono così speciali e li vedrai apparire soltanto nella visuale principale.

Quando interagisci con un NPC che dispone di un primo piano, osserva la sua espressione: ti darà un'idea di ciò che pensa del tuo personaggio.

Il dialogo con i NPC verrà trascritto sotto la loro immagine; se non tutto ciò che hanno da dire può esser visualizzato, vedrai apparire solo una parte delle loro parole e tutto il resto apparirà un po' per volta. Per rivedere le varie porzioni di testo, muovendoti avanti e indietro, potrai usare il cursore del mouse.

Sotto ciò che dice il NPC vedrai apparire le frasi che possono essere dette dal tuo personaggio, stabilite in

base al suo punteggio di Intelligenza (IN) oppure a qualche particolare abilità. Inoltre, le frasi tra cui scegliere dipendono anche da ciò che hai fatto in precedenza o dalle persone con cui hai parlato.

Se vedi apparire soltanto [DONE], significa che la conversazione è arrivata alla fine.

I NPC reagiranno a frasi diverse in modo diverso: se il tuo personaggio dirà qualcosa di stupido o di inappropriato, certi NPC si arrabbieranno mentre altri potrebbero limitarsi ad andarsene. Dato che una maggiore Intelligenza (IN) permette di avere più alternative, ti consentirà di scegliere fra rispondere a grugniti o con elaborati discorsi, mentre un punteggio di Intelligenza (IN) pari a tre o anche meno significa che potrai solo rispondere a grugniti, cosa che ti impedirà di conversare decentemente con creature intelligenti. I NPC avranno parecchie difficoltà a capire che cosa stia dicendo un personaggio con un quoziente intellettivo assai sotto la media.

Per scegliere qualcosa da dire nel corso del dialogo, indica con il mouse la frase che preferisci e cliccaci sopra non appena si illumina. Di norma il NPC risponderà e quindi appariranno nuove frasi per rispondere a ciò che ha detto. Continua a fare commenti o domande fino a quando il NPC non avrà più niente da dire o si arrabbierà così tanto da obbligarti a combattere.

Alcune frasi sono interpretabili in diversi modi, dunque il NPC potrà dare risposte diverse; queste frasi sono di solito correlate a qualche abilità del tuo personaggio, per esempio Speech, ma in certe occasioni ne verrà considerata un'altra o addirittura uno degli attributi primari. L'abilità Speech serve generalmente per mentire a un NPC, perché influenza in modo notevole la qualità della tua menzogna e la probabilità che altri se ne accorgano.



Per rileggere un dialogo lungo in modo da controllare ciò che è stato detto potrai cliccare sul pulsante REVIEW (rivedi), che fa apparire una completa trascrizione scritta.

L'unico modo per uscire correttamente da una conversazione è arrivare fino alla fine, dunque ogni volta che

inizierai a parlare con un NPC dovrai arrivare in fondo. Di solito una delle frasi che potrai scegliere ti permetterà di terminare subito la conversazione, e quando il NPC avrà vuotato il sacco vedrai apparire l'opzione [DONE], ma in ogni altro caso l'unica cosa che potrai fare è andar avanti a parlare.

## Baratto

Il baratto è lo scambio di beni. Dato che manca un vero sistema monetario e non esiste più un governo che si occupi di questioni economiche, molte persone sono passate al baratto e alla cessione di beni per ottenere ciò di cui hanno bisogno.



Per raggiungere l'interfaccia di baratto, clicca sul pulsante BARTER (baratta) della finestra di dialogo.

Se non ti interessa più scambiare oggetti e vuoi annullare un'eventuale

trattativa, clicca sul pulsante TALK (parla) e tornerai alla finestra di dialogo.

Il tuo inventario apparirà nella parte sinistra dello schermo, mentre a destra si vedrà ciò che il NPC è disponibile a scambiare. La zona che si trova fra le due liste è l'effettiva sede del baratto, mentre sotto ciascuna lista figura il valore totale di tutti gli oggetti che stanno per essere scambiati. Per esempio, se sceglierai parecchi oggetti da cedere vedrai il tuo valore aumentare; allo stesso modo, la cifra che appare sotto la lista del NPC indica il valore complessivo della merce che il NPC è disponibile a cedere. Non appena il valore di ciò che offri tu avrà raggiunto quello di ciò che offre il NPC, clicca sul pulsante di offerta.

## Valore della merce

I fattori che stabiliscono il valore totale dei tuoi beni rispetto a quelli che offre il NPC sono numerosi.

Ovviamente, il più importante è la tua abilità Barter (baratto), visto che ti permetterà di valorizzare maggiormente ciò che possiedi.

Ma bisogna guardare anche l'abilità nel baratto del

NPC, senza contare che alcuni NPC (per esempio i negozianti) hanno la sistematica abitudine di chiedere più del valore dei loro oggetti.

Anche la tua reputazione avrà un effetto sul valore dello scambio: una buona reputazione significa prezzi più favorevoli.

Infine, contano pure le reazioni personali del NPC al tuo personaggio: se lo trova simpatico, è più probabile che gli pratichi condizioni migliori.

## **Memברי del gruppo**

Nel corso del gioco è possibile che qualche NPC si unisca al tuo personaggio per varie ragioni: ad esempio, perché l'hai convinto a parole, hai completato una certa missione, hai pagato o in generale hai trovato una qualche motivazione valida.

Avere un gruppo di personaggi anziché uno solo comporta numerosi vantaggi, perché potrai ricevere aiuto in combattimento, contare su un repertorio di abilità più vasto, portare più oggetti e ricevere informazioni e consigli.

Inoltre, essere in tanti significa che i "cattivi" avranno più bersagli da colpire, riducendo le probabilità che prendano di mira proprio il tuo personaggio.

Per contro, il tuo controllo su questi altri personaggi sarà limitato, perché non potrai comandarli durante i combattimenti. Al massimo potrai dar loro qualche ordine prima di iniziare lo scontro, ma dopo ciascuno penserà per sé stesso.

Usando l'icona d'azione "Parla" su un membro del gruppo potrai accedere al suo inventario e alle sue strategie di combattimento.

## **Inventario dei membri del gruppo**

Parlando con un membro del gruppo vedrai apparire la finestra dei dialoghi lunghi: l'unica differenza è che il pulsante BARTER (baratta) è stato rimpiazzato dal pulsante TRADE (scambia). Clicca su quest'ultimo e vedrai apparire in basso l'interfaccia di scambio degli oggetti.

Il processo di scambio è simile a quello di baratto, ma ci sono importanti differenze:

Numero uno, i numeri nella parte bassa indicano il peso degli oggetti scambiati e non più il loro valore.



Numero due, che è anche la più importante, gli scambi di oggetti con i membri del gruppo possono benissimo non essere alla pari.

## Controllo dei membri del gruppo in combattimento



Nella finestra del dialogo lungo appare anche il pulsante COMBAT CONTROL (controllo in combattimento). Cliccandoci sopra farai apparire nella parte bassa del video l'interfaccia di controllo in combattimento.

Vi figurano alcune informazioni di massima sul NPC, ma soprattutto potrai usare i pulsanti presenti per modificare

il comportamento del NPC.

Le seguenti informazioni non sono regolabili:

**HP** (punti salute) - Indica il numero attuale e totale dei punti salute del NPC.

**Skill** (abilità) - La più sviluppata abilità non di combattimento del NPC.

**Carrying** (peso) - Il peso attuale trasportato dal NPC e il suo limite di carico.

**Melee Dam** (danni in lotta) - L'attuale bonus di danni di cui il NPC dispone durante una lotta.

**APs** (punti azione) - Il numero di punti azione del NPC.

Potrai cliccare su questi pulsanti per attivare le relative funzioni:

**Use Best Weapon** (usa l'arma migliore) - Obbliga il NPC a smettere di usare la sua arma attuale e a prendere la

migliore in suo possesso. Comunque, il criterio di scelta è legato alla relativa preferenza, che fa parte della disposizione del NPC (vedi più avanti).

**Use Best Armor** (usa la corazza migliore) - Obbliga il NPC a smettere di usare la sua corazza attuale e a prendere la migliore in suo possesso. Va fatto notare che l'immagine di un NPC non cambia quando indossa una corazza diversa, a differenza del tuo personaggio.

**Disposition** (disposizione) - Comanda il modo in cui i NPC agiscono in combattimento. Alcuni, però, non ti permetteranno di impostare determinate disposizioni.

Le prime quattro disposizioni sono tutte predefinite, mentre la quinta, Custom (personalizza) ti permetterà di impostare i vari elementi che compongono una disposizione. Nel caso che ti stia chiedendo quali siano, eccoti una lista:

**Burst** (raffiche) - Stabilisce la frequenza con cui il NPC userà la capacità di tiro a raffica di un'arma che sta usando e che può sparare più colpi per volta.

**Run Away** (fuga) - Regola la propensione del NPC a scappare dal combattimento, in base al numero di punti salute che gli restano.

**Weapon Preference** (preferenza dell'arma) - Decide quale tipo di arma è preferibile. Se sceglierai Melee (da lotta), Ranged (a distanza) o Unarmed (disarmato), il NPC non attaccherà se non potrà usare un'arma che rientri in quella categoria.

**Distance** (distanza) - Imposta come si muove il NPC in combattimento.

**Attack Who** (chi attaccare) - Indica al NPC quale nemico attaccherà per primo, se avrà la possibilità di scegliere.

**Chem Use** (sostanze chimiche) - L'ultima impostazione stabilisce con quanta frequenza il NPC userà sostanze chimiche.

## Opzioni

Le opzioni ti permetteranno di salvare la partita, di caricarne una precedentemente salvata, di modificare le



preferenze o di lasciare la partita e tornare al menu principale. Potrai richiamarle premendo sul pulsante delle opzioni (la grossa 0) sulla barra d'interfaccia.

**Exit** - Ti riporterà al menu principale. Dato che non salverà automaticamente la partita, dovrai prima confermare l'azione.

**Done** - Chiude la finestra delle opzioni e ti farà tornare al gioco.



## Save Game

Quando vuoi smettere di giocare oppure vuoi salvare la situazione per evitare che qualche evento particolarmente sfavorevole ti mandi tutto a monte, usa questa opzione. È sempre una buona idea salvare spesso la partita, soprattutto se ti trovi in una zona

pericolosa oppure temi di incontrare presto qualcosa che non ti piacerà per niente.

Ci sono dieci posizioni di salvataggio, ciascuna delle quali può contenere una diversa partita. Dunque, potrai tenere su disco fino a dieci situazioni diverse di gioco.

Dopo aver usato tutte queste dieci posizioni, per salvare ancora dovrai cancellare una delle partite meno recenti.

Per vedere ciò che contiene ogni posizione di salvataggio, cliccaci sopra e vedrai un'immagine del punto dove hai salvato, più una breve descrizione scritta composta da ora, data e nome della locazione.

Per salvare una partita, clicca due volte su una posizione, oppure scegline una e clicca sul pulsante DONE. Scrivi una descrizione che in seguito potrebbe aiutarti a capire qualcosa della partita salvata e conferma premendo INVIO oppure cliccando su DONE.

## Load Game

Quando vorrai caricare una partita salvata in precedenza

raggiungi questo punto, che si può richiamare anche dal menu principale.

Per caricare una partita, clicca due volte sulla posizione che ti interessa oppure scegline una e clicca su DONE.

## Preferences (preferenze)

Ti permetteranno di controllare vari aspetti del gioco per adattarlo ai tuoi gusti.

Ciascuna delle voci elencate ha due o più impostazioni, che verranno indicate fra parentesi quadre. L'opzione sottolineata è quella che il gioco usa all'origine.



**Game Difficulty [Easy, Normal, Hard] (difficoltà del gioco - facile, medio, difficile)**

Questa voce stabilisce complessivamente quanto sia difficile il gioco fuori dal combattimento. Scegliendo Easy, i modificatori delle reazioni negative sono dimezzati e tutti i numeri casuali al di fuori del combattimento avranno un bonus del 20%. Scegliendo Hard verrà

introdotto un malus del 25% sulle reazioni negative e le abilità non di combattimento saranno ridotte del 10%.

La difficoltà del gioco può essere modificata in qualunque momento e non esiste alcuna penalità o ricompensa se si usa un livello piuttosto che un altro.

**Combat Difficulty [Wimpy, Normal, Rough] (difficoltà del combattimento - lieve, medio, duro)**

Stabilisce quanto siano rischiosi gli scontri. Al livello Wimpy, tutti gli avversari avranno un modificatore negativo per colpirti, infliggeranno meno danni e proveranno meno tiri mirati. Al livello Rough ti colpiranno più spesso, infliggeranno più danni e proveranno più tiri mirati.

La difficoltà del combattimento può essere modificata in qualunque istante e non esiste alcuna penalità o ricompensa se si usa un livello piuttosto che un altro.

**Combat Speed (velocità del combattimento) [cursore: Normal (Normale) -> Fastest (Veloce), Player Checkbox (Coselle giocatore)]**

Il cursore stabilisce la velocità con cui si muoveranno

i NPC in combattimento. In effetti, si tratta della velocità con cui saranno animati: il numero di attacchi sarà sempre lo stesso, ma avrai l'impressione che si muovano più in fretta.

Se la casella Player è attiva, anche il tuo personaggio verrà animato più velocemente.

Usa questa regolazione di velocità se trovi che il combattimento sia troppo lento, spostando il cursore verso destra fino a trovare un ritmo soddisfacente.

**Combat Taunts [On, Off] (insulti in combattimento - attivato, disattivato)**

Stabilisce se durante i combattimenti gli altri personaggi si divertiranno a esibirsi in commenti più o meno salaci. Se ti infastidisce leggere queste amenità, le potrai disattivare.

**Combat Messages [Verbose, Brief] (messaggi di combattimento - verbosi, brevi)**

Se avrai scelto l'opzione Verbose, i messaggi di combattimento saranno più "coloriti" e lunghi da leggere. Scegliendo Brief, otterrai messaggi più brevi, peraltro contenenti la stessa quantità di informazioni.

**Target Highlight [On, Off, Targeting Only] (bersaglio evidenziato - attivato, disattivato, solo per i tiri mirati)**

Scegliendo On, i personaggi verranno sempre evidenziati nel corso del combattimento. Scegliendo Off, ciò non avverrà mai. Scegliendo Targeting Only, i personaggi verranno evidenziati solo quando userai il cursore di mira.

In base al colore scelto per evidenziare potrai ricavare precise informazioni sul personaggio. Leggi a pagina 116 nella sezione Combattimento per saperne di più.

**Violence Level [None, Minimal, Normal, Maximum Blood] (livello di violenza - nullo, minimo, normale, sanguinoso)**

Stabilisce ciò che succede quando viene ucciso qualche personaggio. Se hai scelto Maximum Blood, vedrai apparire tutti i dettagli macabri e raccapriccianti; Normal fa sparire i decessi più "artistici"; Minimal si limita a mostrare i personaggi che cadono in una pozza di sangue; None fa vedere che cadono a terra e basta.

**Text Delay (persistenza del testo) [cursore: Slow (alta) - > Normal (normale) -> Faster (bassa)]**

Regola il tempo di permanenza dei testi sul video. Slow corrisponde a un tempo doppio rispetto a Normal, che a sua

volta è due volte più veloce di Faster.

**Language Filter [On, Off] (censura - attivato, disattivato)**

In Fallout 2 potrai anche leggere parole "colorite". Se vuoi, potrai coprire queste parole con caratteri di censura.

**Running [Normal, Always] (corsa - normale, sempre)**

Scegliendo Always, il tuo personaggio correrà invece di camminare quando userai il cursore di movimento, dunque per farlo camminare dovrai premere MAIUSC mentre clicchi. Scegliendo Normal la situazione si inverte: clicca per far spostare il personaggio a passo rilassato e clicca premendo MAIUSC per farlo correre.

**Master Audio Volume (volume generale) [cursore: Off (muto) -> Quiet (basso) -> Normal (normale) -> Loud (alto)]**

Questo cursore ti permetterà di regolare il volume audio generale. Portandolo su Off, non si sentirà niente del tutto. Tutti gli altri cursori del volume avranno effetto entro i limiti di questa regolazione.

**Music/Movie Volume (volume musica/filmati) [cursore: Off (muto) -> Quiet (basso) -> Normal (normale) -> Loud (alto)]**

Questo cursore imposta il volume della musica e dei suoni durante le sequenze cinematografiche.

**Sound Effects Volume (volume effetti sonori) [cursore: Off (muto) -> Quiet (basso) -> Normal (normale) -> Loud (alto)]**

Questo cursore stabilisce il volume degli effetti sonori.

**Speech Volume (volume del parlato) [cursore: Off (muto) -> Quiet (basso) -> Normal (normale) -> Loud (alto)]**

Regola il volume del parlato digitalizzato, tipico di certi personaggi.

**Brightness Level (luminosità) [cursore: Normal (normale) -> Brighter (alta)]**

Questo cursore ti permetterà di decidere quanto saranno luminose le immagini. Con certi PC, schede video e monitor potrebbe essere utile aumentare la luminosità per vedere meglio le zone scure.

**Mouse Sensitivity (velocità mouse) [cursore: Normal (normale) -> Faster (alta)]**

Governa la velocità del cursore del mouse. Tanto più lo sposterai verso destra, tanto più velocemente si muoverà il cursore.

**Item Highlight [Off, On] (oggetti evidenziati - disattivato, attivato)**

Scegliendo On, quando porterai il cursore di comando sopra un oggetto a terra quest'ultimo si illuminerà. Scegliendo Off, ti sarà più difficile notare gli oggetti a terra.

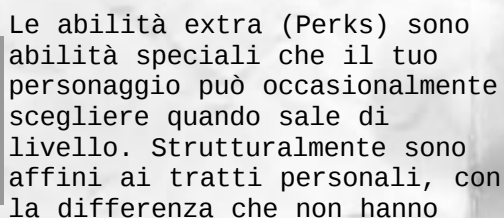
**Subtitles [Off, On] (sottotitoli - disattivato, attivato)**

Il gioco è sottotitolato a pagina 777 di Futurvideo, dunque scegliendo On vedrai apparire questi sottotitoli durante i filmati.

— PROPRIETÀ DI VAULT-TEC —

## NOTE SUI PERSONAGGI





Potrai ricevere un'abilità extra ogni tre livelli partendo dal numero 3, dunque i "momenti magici" sono il raggiungimento del livello numero 3, 6, 9, 12, 15, 18 e così via. Però, se il tuo personaggio possiede il tratto personale Skilled, le abilità extra si presenteranno più di rado, ogni quattro livelli. La sequenza dunque sarà 4, 8, 12, 16, 20 eccetera.

Potrai scegliere un'abilità extra quando ti troverai nella schermata del personaggio dopo aver raggiunto un livello multiplo di 3 o di 4 (vedi prima). In realtà non sei obbligato a scegliere, ma se non coglierai l'opportunità non potrai capitalizzarla per la prossima volta. Inoltre, si può scegliere una sola abilità extra alla volta.

È possibile scegliere alcune abilità extra più volte: il numero esatto dipende da quanti gradi sono previsti per ognuna. Se ti interessa saperlo, troverai tutto quanto nella lista che segue.

49

classici punti abilità. Dunque, se il tuo personaggio è già piuttosto abile in un campo, otterrai meno benefici di quanti ne otterresti se fosse meno dotato.

## Esperienza

Quando il tuo personaggio supera qualche difficoltà del gioco guadagna punti di esperienza. Non appena avrà raggiunto un certo livello di esperienza passerà di livello, guadagnando punti salute, punti abilità e un'abilità extra occasionale.

I punti esperienza vengono assegnati per aver ucciso mostri in combattimenti, per aver risolto problemi e per aver usato con successo le varie abilità. Il numero di punti esperienza ricevuti è proporzionale alla difficoltà del compito superato.

La seguente tabella mostra quanti punti esperienza bisogna aver accumulato per passare di livello.

| Livello | Punti esperienza richiesti |
|---------|----------------------------|
| 1       | 0                          |
| 2       | 1.000                      |
| 3       | 3.000                      |
| 4       | 6.000                      |
| 5       | 10.000                     |
| 6       | 15.000                     |
| 7       | 21.000                     |
| 8       | 28.000                     |
| 9       | 36.000                     |
| 10      | 45.000                     |
| 11      | 55.000                     |
| 12      | 66.000                     |
| 13      | 78.000                     |
| 14      | 91.000                     |
| 15      | 105.000                    |
| 16      | 120.000                    |
| 17      | 136.000                    |
| 18      | 153.000                    |
| 19      | 171.000                    |
| 20      | 190.000                    |
| 21      | 210.000                    |

e così via...

Ogni livello porta ai seguenti benefici:

Il tuo massimale di punti salute aumenterà di 3 più metà del valore della Resistenza (EN).

Riceverai un numero di punti abilità pari a 5 più due volte il valore dell'Intelligenza (IN).

Inoltre, ogni tre o quattro livelli il tuo personaggio potrà guadagnare un'abilità extra.

## **Punti abilità**

Ogni passaggio di livello ti frutterà alcuni punti abilità che potrai usare per migliorare il tuo personaggio. Comunque, potenziare un'abilità molto sviluppata è più difficile che potenziarne una poco sviluppata, ragion per cui dovrai spendere più punti abilità del solito quando vorrai migliorare un'abilità in cui il tuo personaggio se la cava già piuttosto bene.

Le abilità speciali migliorano più velocemente, perché guadagnano il 2% al posto del normale 1%.

Il numero di punti abilità che riceverai a ogni livello dipende dall'Intelligenza (IN) del tuo personaggio (più intelligenza significa più punti abilità), ma anche dal tratto personale Skilled e dall'abilità extra Educated (istruito).

## **Uso dei punti abilità**

Per usare i punti abilità dovrai semplicemente scegliere un'abilità e accostarvi la barra di assegnazione dei punti abilità. Clicca sui pulsanti "+" o "-" per modificare il numero di punti che intendi investire su quella particolare abilità.

— PROPRIETÀ DI VAULT-TEC —

## COMBATTIMENTO



## Questioni di vita o di morte

Nel corso delle tue esplorazioni prima o poi incontrerai altre creature. Potrebbe capitarti di riuscire a risolvere la situazione sfruttando la diplomazia o squagliandotela finché sei in tempo, a seconda di ciò che il tuo personaggio sa fare meglio. Ma esistono casi in cui si può soltanto combattere e vedere chi ha le armi migliori, o chi le sa maneggiare meglio.

Il combattimento in Fallout 2 è basato sui turni, mentre il resto del gioco è in tempo reale. Questa differenza cambia molte cose perché non è più vero che diverse entità possono muoversi contemporaneamente. Ogni personaggio coinvolto nel combattimento può agire in un dato periodo, nel quale compie tutte le azioni concesse dai suoi punti azione: quando ha finito passa la mano a un altro personaggio e il ciclo si ripete. Non appena tutti hanno mosso, il turno finisce e ne inizia uno nuovo.

Quando tutti sono morti o se la sono svignata, il combattimento termina e si torna al tempo reale. Se il tuo personaggio muore, la partita finisce.

## Come si inizia un combattimento

I sistemi sono essenzialmente due: o inizia il tuo personaggio, o ci pensa qualcun altro. Se vuoi iniziare tu, clicca sull'oggetto attivo (che deve essere un'arma) oppure premi il pulsante "A".

Chi ha iniziato il combattimento gode di un turno tutto per sé, dopo il quale tutti gli altri combattenti verranno messi in una lista e ordinati in base all'attributo Sequence (sequenza). In pratica, il primo a muovere sarà chi ha il punteggio Sequence più elevato, poi toccherà a chi ha il punteggio immediatamente inferiore, e così via. In caso di pareggio inizierà chi ha l'Agilità (AG) maggiore; in caso di ulteriore pareggio deciderà la Fortuna (LK).

Una volta compilata questa lista, i combattenti riceveranno la possibilità di agire in base al loro ordine in lista. Quando tutti avranno mosso, il processo si ripeterà.

All'inizio di ogni combattimento verranno mostrati i due pulsanti speciali in basso a destra: se le quattro luci attorno a essi sono verdi è il



tuo turno, mentre se sono rosse tocca a qualcun altro. Il tuo personaggio può agire soltanto durante il proprio turno.

## Bersagli

Una delle prima cose da fare è stabilire quali sono i bersagli. La preferenza Target Highlight ha l'effetto di rendere più visibili i bersagli.

Premendo il pulsante destro del mouse potrai scegliere il cursore di mira, che appare anche dopo aver cliccato su un'arma configurata come oggetto attivo.

Vedrai evidenziati tutti i bersagli che si trovano lungo la linea visiva\* del tuo personaggio, entro i suoi limiti di Percezione (PE)\*. È molto importante che tu faccia caso al colore usato per evidenziare i bersagli.

**ROSSO** - Un mostro evidenziato in rosso è un probabile nemico che si trova lungo la tua linea visiva e dentro i limiti di Percezione (PE). Stai attento, perché potrebbe essere neutrale e volere soltanto essere lasciato in santa pace, come è possibile che abbia ogni sorta di cattive intenzioni contro di te.

**GIALLO** - Indica che il mostro è fuori della tua linea visiva, anche se dentro i limiti di Percezione (PE). Non potrai attaccarlo se prima non ti avvicinerai al tuo personaggio.

**VERDE** - È un amico! Non sparare!

**NESSUNO** - Se un bersaglio non è evidenziato in alcun modo, si trova fuori dalla tua linea visiva e dal tuo campo di Percezione (PE).

\* Con "linea visiva" si intende una linea dritta che collega due personaggi. Se qualcosa interrompe questa linea, nessuno dei due può vedere l'altro. La linea visiva è un fenomeno reciproco: se un mostro è lungo la tua linea visiva, tu sei dentro la sua. Muri, alberi e altri grossi oggetti possono bloccare la linea visiva.

\* La portata della Percezione (PE) si riferisce non solo alla vista, ma anche all'udito e all'olfatto. Dunque, il tuo personaggio può essere consapevole anche della presenza di un mostro che non vede, perché lo percepisce

in qualche altro modo.

## Punti azione

La quantità di azioni che potrai compiere in ogni turno dipende dal numero di punti azione (AP) del tuo personaggio.

Ogni azione effettuata ti costerà una certa quota di AP; non appena li avrai esauriti il tuo turno sarà finito.

Se vuoi sapere quanti te ne rimangono, guarda sopra i pulsanti dell'oggetto attivo, nella barra d'interfaccia e vedrai una fila di luci. Comunque, queste luci mostrano soltanto un massimo di dieci AP; se il tuo personaggio ne ha di più, quelli in sovrannumero non verranno visualizzati.

## Azioni in combattimento

Lo schema seguente ti darà un'idea di quanti AP sono necessari per ogni azione. La quantità effettiva può essere diversa a seconda del tuo personaggio e di ciò che sta usando.

| Azione                             | Costo base di AP      |
|------------------------------------|-----------------------|
| Movimento                          | 1 AP per ogni esagono |
| Attacco corpo a corpo              | 3 AP                  |
| Attacco con armi da lotta          | 4 AP                  |
| Attacco a distanza (colpo singolo) | 5 AP                  |
| Attacco a distanza (raffica)       | 6 AP                  |
| Attacco mirato (colpo singolo)     | 6 AP                  |
| Ricarica                           | 2 AP                  |
| Richiamo dell'inventario           | 4 AP                  |
| Apertura di una porta o altro      | 3 AP                  |
| Cambio dell'oggetto attivo         | 0 AP                  |
| Cambio della modalità di un'arma   | 0 AP                  |

## Movimento

Lasciando fermo per qualche istante il cursore su un esagono vedrai apparire il numero di punti azione necessari a raggiungerlo. Se vedrai apparire una X rossa al centro del cursore, significa che non hai punti azione a sufficienza per arrivare fin lì, oppure che qualcuno o qualcosa ti blocca la strada.

Tenendo premuto CTRL e cliccando sulla destinazione potrai riservare abbastanza punti per muoverti e contemporaneamente usare il tuo oggetto attiv

### **L'attacco**

Il numero di AP necessario ad attaccare dipende dal tipo di arma che vuoi usare (se attacchi con un'arma) e dalla natura dell'attacco. Il costo di ogni attacco figura sempre nell'angolo inferiore sinistro del pulsante dell'oggetto attivo.

I tiri mirati richiedono più tempo perché il tuo personaggio deve prendere bene la mira, dunque ti ci vorrà un AP in più.

Per attaccare, clicca con il pulsante destro del mouse sul pulsante dell'oggetto attivo (che dovrebbe mostrare un'arma o essere vuoto per attaccare a mani nude), finché non appare la modalità di attacco che ti interessa. Cliccaci sopra con il pulsante sinistro per far apparire il cursore di mira, che porterai sul bersaglio. Clicca su quest'ultimo per attaccare.

In ogni turno, puoi continuare ad attaccare fino a quando avrai punti azione da spendere. È possibile anche usare due diversi tipi di attacco.

### **L'inventario**

Cliccando sul pulsante INV della barra d'interfaccia potrai accedere ai tuoi oggetti, ma ti costerà quattro punti azione. Una volta aperto l'inventario, peraltro, potrai effettuarvi tutte le azioni che desideri.

### **Altre azioni**

Tutte le azioni che richiedono una certa quantità di tempo e lavoro, come aprire una porta, consumano tre punti azione. Certe altre attività, come curare le ferite gravi e anche quelle meno gravi, richiedono talmente tanto tempo da non poter essere usate in combattimento. Dunque, mentre sei impegnato in combattimento devi rinunciare a occuparti delle cure mediche.

Per converso, ci sono azioni che non consumano alcun punto azione, come cambiare la modalità di funzionamento dell'arma attiva (cliccando con il pulsante destro del mouse sul relativo pulsante) oppure passare da un oggetto attivo all'altro.

### **Probabilità**

Gli attacchi non hanno alcuna garanzia di riuscire, anche perché i combattenti si muovono di continuo facendo il possibile per non essere colpiti. Inoltre, le corazze possono deflettere colpi che altrimenti avrebbero inflitto gravi ferite.



Dunque, gli attacchi con le armi sono caratterizzati da una probabilità di colpire, che appare portando il cursore di mira sopra un bersaglio valido. Il valore che vedrai è una percentuale che tiene conto di tutti gli eventuali modificatori applicabili. Tanto più è alta, tanto più è probabile che l'attacco vada a segno.

Il valore massimo di questa probabilità, dato da un'abilità eccezionale e da tutti i modificatori più favorevoli, è 95%.

Il valore effettivo dipende da quanto il vostro personaggio è abile con l'arma in questione, dalla distanza, dall'illuminazione, dalla corazza del nemico e, se si tratta di un attacco mirato, dal preciso punto che vuoi colpire.

Le armi che colpiscono a distanza sono influenzate in modo decisivo dallo spazio che separa il tuo personaggio e il bersaglio. Una distanza minore porta a una maggiore probabilità di colpire, ma anche la Percezione (PE) ha un ruolo in questo calcolo, dato che stabilisce a partire da quale distanza diventa più difficile colpire. Se la distanza è veramente piccola, potresti perfino godere di un modificatore positivo della probabilità.

È difficile vedere bene i bersagli che si trovano al buio, dunque il livello di illuminazione ha un suo effetto sulla probabilità di colpire. Tanto più sarà buio, tanto più difficile sarà il colpo.

Le corazze hanno la funzione di deflettere gli attacchi in modo che non infliggano danni a chi le indossa. Dunque, ogni attacco riceverà una penalità che dipende dal livello di difesa (AC) offerto dalla corazza che il bersaglio indossa. Consulta la relativa sezione per saperne di più sulle corazze e sulla loro utilità anche quando il colpo va a segno.

Qualunque ostacolo presente fra te e il bersaglio (persone, alberi, fusti e altro) può rendere impossibile un tiro. Però, mentre non si può sparare attraverso un muro, è possibile sfruttare una finestra aperta come feritoia di tiro.

Per saperne di più sugli attacchi a distanza leggi a pagina 130. Certe locazioni potrebbero modificare la probabilità di colpire, ma anche offrire la possibilità di aumentare i danni inflitti.



## Armi a distanza

Le armi che possono colpire almeno due esagoni più in là di quello in cui si trova il tuo personaggio sono chiamate armi a distanza. Spesso hanno un limite alla gittata, ma si parla già di 15 o 20 esagoni.

Un'arma a distanza può essere qualsiasi cosa che va da un sasso a un fucile. Insomma, se puoi attaccare a oltre due

esagoni di distanza, puoi essere certo di stare usando un'arma a distanza.

### Modalità di funzionamento delle armi

Cliccando col pulsante destro sul pulsante dell'oggetto attivo potrai cambiare la modalità di funzionamento dell'arma, però non è detto che l'arma in questione abbia più di una modalità.

**SINGLE** (colpo singolo) - Spara un solo colpo e usa un solo proiettile. Se il colpo andrà a segno, infliggerà la corrispondente quantità di danni.

I colpi singoli possono anche essere mirati.

**BURST** - (raffica) - In questo caso si usano più colpi. Armi diverse hanno cadenze di fuoco diverse, cioè possono sparare in una singola azione più o meno colpi. Le armi a raffica consumano più munizioni ma in generale hanno migliori probabilità di colpire.

Ogni singolo proiettile di una raffica verrà caratterizzato da una sua probabilità di colpire, dunque anche se il tuo personaggio non è molto abile, usando un'arma con una cadenza di fuoco molto alta dovresti ugualmente riuscire a colpire qualcosa.

Qui bisogna sottolineare la parola "qualcosa". Le armi a raffica attaccano non soltanto il bersaglio ma qualunque potenziale bersaglio entro una zona di forma conica.

L'importante è ricordare che se ti troverai a due passi da un nemico otterrai magari di sfioracchiarlo a dovere, ma molti proiettili avrebbero potuto essere usati altrove. Il cono di fuoco citato prima si manifesta solo se la distanza è di almeno qualche esagono.



Lo svantaggio dei colpi a raffica, oltre a consumare una buona quantità di proiettili, è che non possono essere mirati. Semplicemente, quando si tiene in mano un'arma che vibra e sussulta per tutti i proiettili che scaraventa lontano è impossibile qualunque forma di mira fine.



**THROW** -(lancia) - Ha la funzione di lanciare l'arma contro i bersagli nemici. In generale si tratta di un attacco più corto che con altre armi; la gittata massima dipende dalla Forza (ST)

del personaggio che lancia l'arma.

È possibile lanciare granate, coltelli e sassi. Se nell'inventario è presente almeno un altro oggetto identico a quello appena lanciato, la "ricarica" avverrà automaticamente.

Tutte le armi da lancio devono pur atterrare da qualche parte; anche in caso di bersaglio mancato, toccheranno terra nei paraggi di qualcuno e potrebbero combinare qualche scherzetto poco simpatico, soprattutto se si tratta di granate.

**RELOAD** - (ricarica) - Tutte le armi che funzionano a caricatori possono essere fornite di nuove munizioni.

Presso il pulsante dell'arma attiva figura una riga dei colpi, che ha lo scopo di indicare quante munizioni restano. Tanto più corta è questa riga, tanto più è vicino il momento di ricaricare.

Oltre a usare questa funzione per ricaricare un'arma (ti costerà solo due AP), potrai investirene quattro e aprire l'inventario, dove potrai fare a costo zero tutte le azioni con gli oggetti che desideri.

## Armi da lotta e scontri corpo a corpo

L'uso delle armi da lotta e lo scontro corpo a corpo sono due aspetti del combattimento manuale, abbreviato CM. Il CM avviene a distanze cortissime, quasi sempre con avversari che si trovano nell'esagono adiacente. Certe armi da lotta possono arrivare a colpire chi si trova a due esagoni di distanza.

Il CM ha un grosso svantaggio: se puoi colpire un avversario, lui può colpire te. Le armi a distanza, invece, permettono di martellare senza farsi un graffio qualunque avversario che non ne disponga.

**SWING & THRUST** (fendente e affondo) - Questi attacchi sono tipici delle armi da lotta, che infliggono una certa



quantità base di danni più un bonus dovuto alla Forza (ST). Infatti, quest'ultima è l'attributo che regola i danni inflitti nella lotta.

Molte armi da lotta possono fare un attacco mirato, che costa un AP in più ma ha maggiori probabilità di colpire. Leggi a pagina 130 per saperne di più.

**RELOAD** (ricarica) - Certe armi da lotta sono alimentate con delle celle di energia, che funzionano alla stregua delle munizioni. Se il livello di energia scende molto, usa questa opzione per ricaricare la batteria dell'arma.



**PUNCH** (pugno) - Se lo spazio ITEM1 è vuoto, cliccandoci sopra potrai attaccare con i pugni. Tanto maggiore sarà la tua abilità Unarmed, assieme ad altri fattori, e tanti più danni

infliggerai. I danni dovuti ai pugni dipendono dall'attributo Melee Damage (danni in lotta). I personaggi che miglioreranno la loro abilità Unarmed impareranno a colpire più duramente con pugni e calci. Certi tipi di pugno richiedono caratteristiche speciali.



**KICK** (calcio) - Se lo spazio ITEM2 è vuoto, cliccandoci sopra potrai attaccare con i calci, che colpiscono più duramente dei pugni ma richiedono anche più AP. I danni dovuti ai calci dipendono

dall'attributo Melee Damage (danni in lotta).

I personaggi che miglioreranno la loro abilità Unarmed impareranno a colpire più duramente con pugni e calci. Certi tipi di calcio richiedono caratteristiche speciali.

## Colpi mirati



In molti attacchi ci si limita a colpire l'avversario, ma prendendosi un po' di tempo in più si potrebbe effettuare un attacco più sofisticato che può infliggere più danni: un "colpo

mirato".

Non tutti gli attacchi possono essere mirati: per esempio, le armi a raffica o esplosive non ne sono capaci.

Inoltre, i personaggi con il tratto personale Fast Shot (grilletto facile) non vedranno mai apparire l'icona del tiro mirato.

Clicca con il pulsante destro del mouse su un'arma impostata come oggetto attivo, fino a quando non vedrai apparire una piccola icona di mira nell'angolo inferiore destro del pulsante. Cliccando su questo pulsante con il pulsante sinistro potrai scegliere il cursore di mira, che sarà colorato di rosso per ricordarti che stai tentando un tiro mirato. Clicca sul bersaglio.



Vedrai apparire una finestra con una rappresentazione vettoriale del tuo bersaglio e di tutti i punti che potrai colpire.

Questi punti sono complessivamente otto e possono essere più o meno difficili da raggiungere. Presso il nome di

ciascuno vedrai indicata la probabilità finale di colpire; se appare "---" al posto di un numero significa che devi proprio rinunciare a colpire laggiù perché non hai alcuna speranza di riuscirci con il tuo attuale livello di abilità. Per scegliere il punto da colpire cliccaci sopra, oppure clicca sul pulsante CANCEL (annulla) se hai cambiato idea. Un attacco normale è sempre mirato al torso.

In ogni caso, i tiri mirati hanno una maggiore probabilità di segnare un colpo critico.

## Danni

I danni sono il risultato di un attacco che è andato a segno.

**Hit Points** (Punti salute) - Ogni quota di danni inflitti toglie punti salute al bersaglio, dunque i danni sono sempre indicati sotto forma di punti salute sottratti. Quando una creatura finisce a zero punti salute è considerata morta. Ciò vale anche per il tuo personaggio, la cui morte farà terminare il gioco.

**Critical Hits** (Colpi critici) - Certi attacchi sono più pericolosi di altri: per esempio, possono colpire un punto particolarmente vulnerabile, oppure sono stati vibrati con forza particolare, oppure ancora è tutta una questione di fortuna. Un colpo critico significa una maggiore quantità

di danni o un altro effetto particolarmente negativo sulla vittima. La probabilità di mettere a segno un colpo critico dipende dall'attributo Critical Chance (colpo critico), dal fatto che l'attacco fosse mirato o meno, e dalla differenza tra l'abilità dell'attaccante e il numero casuale generato per decidere l'esito del combattimento.

**Critical Failures** (Errori critici) - Ma è possibile anche il contrario, cioè attaccare con tanta inettitudine da combinare qualche pasticcio. In questo caso si parla di errore critico, che non è mai una buona cosa. L'errore critico è sempre in agguato per tutti i combattenti che tentano qualche attacco, quindi può capitare anche al tuo personaggio di compierne uno.

**Poison** (Veleno) - Il veleno è un attacco piuttosto cattivo, che infligge danni con il passare del tempo. Molte creature possono attaccare col veleno e in più colpire in modo normale, portando via altri punti salute ai loro bersagli. Tanto maggiore è la quantità di veleno, tanto più tempo resterà attivo e tanti più danni potrà infliggere nel frattempo. Per saperne di più leggi la trattazione sulla resistenza al veleno, pagina 91.

**Radiation** (Radiazioni) - Le radiazioni sono un attacco invisibile: non riuscirai mai a vedere ciò che ti ha colpito. Certe creature sono capaci di attaccare in questo modo, oltre che nel modo consueto. La differenza rispetto al veleno è che le radiazioni non vengono eliminate dal metabolismo e dovrai usare speciali droghe o altri processi curativi per liberarti da un eccesso di radiazioni assorbite. Tante più radiazioni avrai assorbito, tanto più è probabile che tu risenta di qualche effetto negativo, che sarà via via più pernicioso. Per saperne di più leggi la trattazione sulla resistenza alle radiazioni, pagina 91.

**Unconscious** (Incoscienza) - Può subentrare di solito dopo un colpo critico. Mentre è incosciente, la creatura cadrà a terra e non potrà fare più niente fino a quando non riuscirà a rialzarsi. Il tempo di recupero dipende dalla Resistenza (EN).

**Death** (Morte) - Esistono due sistemi per morire: rimanere

a corto di punti salute oppure perdere i sensi quando restano in campo soltanto creature ostili. Nessuno dei due è consigliabile.

## Corazze

Con la parola "corazze" si indica qualunque tipo di abbigliamento protettivo che possa ridurre i danni incassati in combattimento.

Una corazza è più efficace di un'altra quando è capace di proteggere contro un colpo più forte. La qualità delle corazze dipende da tre fattori:

**Armor Class** (Livello difensivo) - È la probabilità che la corazza faccia fallire un attacco, deflettendo il colpo. Un livello di difesa (AC) più alto indica una corazza più efficace; si tratta di un modificatore negativo per la probabilità di colpire che ha l'attaccante. Un esempio: Il mostro A indossa una corazza di cuoio, che ha un livello di difesa 15 (AC15), mentre il mostro B ha una probabilità finale di colpire pari al 65%. Dunque, se B vuole colpire A la sua probabilità sarà solo del 50%.

**Damage Threshold** (Soglia danni) - Se un personaggio che indossa una corazza viene colpito, la corazza come prima cosa limita i danni. La soglia danni (DT) è un valore che viene sottratto dai danni che l'attacco infliggerebbe in assenza di difese. Esempio di prima: Il mostro B colpisce il mostro A per 20 punti danni. Dato che la DT della corazza di cuoio è 4, l'attacco di B perde subito 4 punti, con il risultato che A incassa "solo" 16 punti di danni.

**Damage Resistance** (Resistenza ai danni) - Una corazza può assorbire l'energia di un attacco e disperderla su una superficie maggiore, riducendo di conseguenza i danni. La resistenza ai danni (DR) è la percentuale di danni che viene tolta all'attacco. Esempio di prima: Il mostro A è stato colpito per 16 punti, ma per sua fortuna la corazza di cuoio ha una DR pari al 20%, dunque i 16 punti di danni si traducono nella perdita effettiva di 13 punti salute. Ecco il calcolo:  $16 - (16 \times 0,2) = 3,2$  (arrotondato per difetto a 3) = 13. Visto che l'attacco valeva 20 punti, la corazza di cuoio ha disperso circa un terzo dei danni.

## Termine del combattimento

Se non ci sono più creature ostili in giro, il combattimento si fermerà da solo. Volendo, potrai tentare di far cessare manualmente le ostilità cliccando sul pulsante END COMBAT della barra d'interfaccia. Questo tentativo non avrà effetto se almeno una delle creature antagoniste desidera continuare lo scontro. In compenso, avrai sacrificato ciò che restava del tuo turno.

## Vittoria in battaglia e saccheggio

Il tuo personaggio guadagnerà più o meno punti esperienza a seconda della pericolosità dei nemici affrontati. Questi punti extra potrebbero consentirti di passare al livello successivo, ma spesso dovrai affrontare altre difficoltà prima di raggiungere il punto di passaggio.

Una cosa sempre possibile dopo aver vinto uno scontro è frugare i cadaveri per carpire loro ogni oggetto. Se vuoi divertirti a saccheggiare i morti, clicca su un cadavere oppure sfrutta l'icona di azione "Usa".



— PROPRIETÀ DI VAULT-TEC —

## APPENDICI



— PROPRIETÀ DI VAULT-TEC —

## **APPENDICE 1:**

### **Percorso Guidato**

Questa sezione spiega brevemente come si può iniziare a giocare in modo indolore, assumendo che tu abbia già installato Fallout 2 e lanciato il gioco (basta cliccare due volte sulla relativa icona o usare il menu Avvio).

Per iniziare una nuova partita scegli NEW GAME dal menu principale e scegli Narg come tuo personaggio. Narg è forte e bellicoso, dunque con lui la vita sarà più semplice.

Dopo che gli anziani della tribù ti avranno comunicato la missione da compiere, ti troverai davanti al tempio e vedrai Narg, il tuo personaggio, in piedi sui gradini al centro dello schermo. Premi F1 se hai bisogno di un promemoria delle funzioni e icone visibili.

Per dare a Narg un'arma, apri l'inventario cliccando sul pulsante INV della barra d'interfaccia e vedrai apparire ciò che il tuo personaggio ha con sé. Purtroppo Narg è povero e dovrai accontentarti di una miserabile lancia. Portaci sopra il cursore, clicca con il pulsante destro per cambiare la modalità del cursore e clicca con il sinistro sulla lancia per esaminarla. Fatto ciò, clicca ancora con il pulsante destro per far riapparire il cursore della mano, clicca con il pulsante sinistro sulla lancia e non lasciarlo andare: vedrai che il cursore prenderà la lancia. Trasporta quest'ultima sulla posizione ITEM1 e lascia il pulsante sinistro. A questo punto Narg è armato di lancia. Per tornare al gioco, clicca sul pulsante DONE.

Sposta il cursore verso gli angoli dello schermo, che scorrerà permettendoti di vedere i dintorni. La mappa è abbastanza piccola e gli unici punti di qualche importanza sono l'ingresso al tempio e il tipo che si trova a sud.

Cerca di parlare con lui. Cliccaci sopra con il pulsante destro per cambiare ancora la modalità del cursore, poi clicca con il pulsante sinistro sul tipo, che poi è una guardia: Narg gli si avvicinerà e inizierà a parlare. Se ti interessa una descrizione dei dialoghi, vai a pagina 63. Per il momento, scegli "Just thought I'd say hello..." (volevo solo salutare) e saluta l'uomo. Se porterai il cursore sopra di lui per un istante vedrai apparire una sua breve descrizione.

Premi il pulsante sinistro per tornare al cursore di movimento e poi clicca sull'entrata buia del tempio.

Per fortuna hai tirato fuori la lancia: nell'oscurità si nascondeva un animale abbastanza pericoloso, dunque sposta Narg verso lo scorpione, ma senza avvicinarlo troppo. Aspetta che lo scorpione veda Narg e lo attacchi.

Dovrebbe spostarsi verso destra, cosa che lo metterebbe in posizione di svantaggio. Clicca sul pulsante della lancia nella barra d'interfaccia e il cursore assumerà la forma del tiro mirato, mentre lo

scorpione verrà evidenziato. Clicca su quest'ultimo per attaccarlo e osserva il risultato. Se hai mancato lo scorpione, clicca sul pulsante END TURN; se hai colpito ma lo scorpione non è morto clicca per richiamare il cursore di movimento e allontanati dallo scorpione; se hai ucciso il tuo antagonista, clicca sul pulsante END COMBAT.

Ora scegli il cursore di azione (premi il pulsante destro fino a quando il cursore non diventa una freccia) e clicca sulla grossa porta. L'azione che hai scelto userà l'oggetto in questione: dato che si tratta di una porta, Narg cercherà di aprirla.

Procedi verso nord e prendi il primo corridoio alla tua destra, uccidendo tutti gli scorpioni che incontri. Se vuoi conoscere un trucchetto, quando combatti premi il pulsante destro per far apparire il cursore di mira. Continua a muoverti per tenerti lontano dai mostri e complicare loro l'esistenza quando cercano di attaccarti. Ricorda che Narg con la sua lancia può attaccare solo una volta in ogni turno.

Continua verso la fine del corridoio fino a una stanzetta, poi usa il vaso che si trova all'estremità nord. Trascina la confezione di polvere curativa che si trovava nel vaso dentro l'inventario di Narg, oppure usa il pulsante TAKE ALL (prendi tutto). Clicca sul pulsante DONE quando hai finito di prelevare oggetti dal vaso, poi esci dalla stanza e prosegui verso il corridoio principale. Continua a esplorare questo livello fino a quando non troverai diverse grosse porte a nord.

(Se vuoi muoverti più velocemente, tieni premuto MAIUSC mentre clicchi sulla destinazione dei tuoi spostamenti: otterrai di far correre Narg.)

Ora, vedrai che una porta è chiusa a chiave e dovrai scassinare la serratura. Premi sul pulsante che apre lo Skilldex e scegli l'abilità LOCKPICK. Il cursore diventerà un cursore giallo di mira, che userai per indicare la porta e cliccarci sopra. Continua a usare questa abilità fino a quando non riuscirai a scassinare la serratura, poi "usa" la porta per aprirla e procedi verso nord.

Il prossimo corridoio nasconde una trappola nel punto in cui si allarga, quindi procedi lentamente. Se noti che qualche punto del pavimento è rialzato, significa che Narg ha scorto l'innescò di una trappola. Procedi con cautela verso il lato ovest e poi dirigiti sempre con attenzione a nord. Non passare su nessun innescò.

Se Narg dovesse venire ferito dagli scorpioni o dalle trappole, apri l'inventario e usa la polvere curativa. La sequenza di azioni è: premi il pulsante destro per far apparire il cursore di azione dell'inventario, clicca sulla polvere curativa senza lasciare il pulsante. Apparirà una colonna di icone dove sceglierai quella della mano sollevata (l'icona Usa), dopodiché potrai lasciare il pulsante del mouse. Narg mangerà la polvere curativa e si sentirà molto meglio.

Da qui, dovresti continuare a esplorare il tempio, uccidendo tutti gli animali ostili e usando le abilità di Narg per superare gli ostacoli.

Buona fortuna!

## APPENDICE 2:

### Titoli

### PROGRAMMAZIONE

#### **Programmatore capo**

Jesse Reynolds

#### **Programmatori**

Chris Jones  
Nick Kesting  
Robert Hertenstein 2  
Thomas French  
Chris Holland  
Dan Spitzley

#### **GRAFICA**

Art Director  
Gary Platner

Grafici  
Robert Collier  
Tramell Ray Isaac  
Jeff McAteer  
Brian Menze  
Scott Rodenhizer

Volti  
Scott Rodenhizer

Grafica aggiuntiva  
Aaron Brown  
Peter Kroko  
Mike McCarthy  
Chad Moore  
Eddie Rainwater

Grafici interni  
Charles M. Gregory  
Daniel Jacobs  
John Jacobs  
Karel Jacobs  
Christopher Jones  
Benc Orpak  
Adoni Torres

Grafica del gioco originale  
Jason Anderson  
Leonard Boyarsky  
Michael Dean  
Sharon Shellman  
Paul Hormis

#### **Programmazione aggiuntiva**

Tim Cain  
John Price

**Tecnologia video**  
Paul Edelstein  
Installazione/Autoplay  
Darren Monahan

#### **PROGETTO**

Capi progettisti  
Feergus Urquhart  
Matt Norton

Progettisti  
Jason G. Suinn  
John Deiley  
Chris Avellone  
Zeb Cook  
Dave Hendee  
Colin McComb

Progettista tecnico  
Scott Everts

Livelli  
John Deiley  
Scott Everts  
Jason G. Suinn

Progettazione aggiuntiva  
Robert Hertenstein 2  
Nick Kesting  
Fred Hatch

Dialoghi  
Mark O'Green

Sistemi speciali progettati da  
Chris Taylor  
Tim Cain  
Jess Heinig  
Feergus Urquhart

————— PROPRIETÀ DI VAULT-TEC —————

Progetto del gioco originale  
Tim Cain  
Leonard Boyarsky  
Jason Anderson  
Jason Taylor  
Scott Campbell

**PRODUZIONE**

Direttore di divisione  
Feargus Urquhart

Produttori  
Eric Demilt  
Feargus Urquhart

Assistente produttore  
Fred Hatch

Assistente del direttore di divisione  
Jeremy Barnes

Assistente alla produzione  
Jason G. Suinn

**CONTROLLO QUALITÀ**

Direttore controllo qualità  
Chad Allison

Assistente direttore controllo qualità  
Colin Totman

Supervisori di progetto  
Greg "Moose" Baumeister  
Steve McLafferty  
Darrell Jones

Senior Testers  
Dennis Presnell  
Chad Nicholas  
Ed Hyland

Collaudatori  
Dany Martinez  
WR Saunders  
Rodney Smith  
Tony Piccoli  
David Maldonado  
Dan Levin  
Eric Pribish  
Scott Warner  
Derek Johnson  
Tim Anderson  
Primo Pulanco  
Jeremy Ray  
Jeremy Seely

Scott Humphreys

Tecnico S.I. senior  
Bill Delk

Tecnico S.I.  
Tom Quast

Direttore della compatibilità e dei  
servizi informatici  
Frank Pimentel

Amministratore database  
controllo qualità  
Steve Cabiness

Amministratore database  
controllo qualità  
Derek Gibbs  
John Parker  
Ed Robles  
Louie Iturzaeta

**AUDIO**

Direttore audio  
Charles Deenen

Masterizzazione audio  
Craig Duman

Musica di sottofondo TV  
Ronald Valdez

Mixer delle registrazioni cinematografiche  
Dave West

Effetti sonori cinematografici  
West Productions

Grafici (filmati)  
Doug Turner  
Gary Murello  
Larry Peacock

Curatore (filmati)  
Caron Weidner

Mixer (filmati)  
Debby Ruby

Mixer/grafico (filmati)  
Cecilia Perna

————— PROPRIETÀ DI VAULT-TEC —————

PROPRIETÀ DI VAULT-TEC

Registrazione presso  
West Productions

Supervisione  
Charles Deenen  
Larry Peacock

Responsabile effetti  
Michael Dickeson

Musica  
Mark Morgan  
per conto di  
Four Bars Entertainment

Mixaggio introduzione  
Charles Deenen

Supervisore della musica  
Brian Luzietti

Librerie di effetti sonori  
Doug Rappaport  
Sergio Bustamante II  
Ron Valdez

Effetti sonori  
Charles Deenen  
Gregory Allen  
Larry Peacock  
EFX  
Weddington  
Caron Weidner

Responsabili parti vocali  
Doug Rappaport  
Sergio Bustamante II

Produttore delle voci  
Fred Hatch

Ingegnere di registrazione delle voci  
Paul Hurtubise

Supervisore alla voci  
Chris Borders

Coordinazione delle voci  
Julie Morgavi

Registrazione delle voci presso  
Hollywood, CA

Direzione delle voci  
Jamie Thomason

MARKETING

Direttore marketing  
Paul Sackman

Responsabili marketing  
Mike Markin  
Greg Peterson

Responsabile marketing associato  
Greg Bauman

Responsabile marketing associato  
Krys Card

Ufficio traffico  
Thom Dohner  
Paul Naftalis

Ringraziamenti a:  
(Dave H.) The Unwashed Villagers,  
la famiglia Dyer, Jamba Juice, The  
Tick, SouthPark; (Chris A.) Eileen  
Suh e Mamma e Papà Avellone; mia  
madre, mio padre, mio figlio e mio  
fratello e tutti i miei estimatori  
per aver comperato questo gioco;  
(Rob H.) Becky Warner e Billie  
Ryder; (Jesse R.)

"A papà, che sei stato  
un'ispirazione per tutta la mia  
vita.

Mi mancherai sempre."

Ringraziamenti speciali:  
I membri del sistema di messaggi di  
Fallout e Fallout 2. Grazie per  
tutti i commenti, suggerimenti e  
altro ancora!

Fallout 2 è stato prodotto da  
Interplay Productions,  
squadra di Fallout 2  
(e la lettera Q)

## **APPENDICE 3:**

### **Assistenza tecnica**

Se dovessi avere problemi durante l'installazione o l'uso di questo gioco, segui questa procedura.

1. Controlla il file Readme fornito con il CD.
2. Annota tutti i messaggi di errore.
3. Visita il sito web della Interplay all'indirizzo <http://www.interplay.com> per dettagli su problemi, aggiornamenti e correzioni.
4. Contatta il distributore ufficiale per l'Italia, Halifax SpA, tramite e-mail:  
[halifax@halifax.it](mailto:halifax@halifax.it)

+44 (0)1628 423723

Per ulteriori problemi consulta il rivenditore dell'hardware.

———— PROPRIETÀ DI VAULT-TEC ————

## **Per saperne di più**

Per maggiori informazioni sui giochi della Interplay,  
visita il nostro sito web all'

<http://www.interplay.com>.

Per maggiori informazioni su altri giochi Interplay  
distribuiti in Italia visita il sito web di Halifax  
all'indirizzo

<http://www.halifax.it>

## **APPENDICE 4: GARANZIA**

Se questo prodotto dovesse risultare difettoso, la Interplay lo sostituirà gratuitamente, dopo averlo ricevuto con le spese postali pagate in anticipo e con una copia della ricevuta d'acquisto.

### **Servizio sostituzioni a vita**

Se il CD o il supporto di registrazione venissero danneggiati dall'utente o fossero deteriorati, puoi restituire il supporto danneggiato alla Interplay, accompagnato da un assegno o vaglia postale di 5 dollari americani, che include i costi di sostituzione, affrancatura e imballaggio.

La Interplay nega qualsiasi responsabilità per danni accidentali o indiretti.

Queste dichiarazioni non inficiano i diritti legali dell'acquirente.

**Invia il disco difettoso a:**  
Customer Services - Returns  
Interplay Productions Ltd  
Harleyford Manor  
Harleyford  
Marlow  
Buckinghamshire  
SL7 2DX  
Regno Unito

## **Contratto di licenza del software**

Il software che accompagna questa licenza vi viene dato in licenza dalla Interplay ed è soggetto ai termini di licenza indicati di seguito. Aprendo la confezione o usando il CD accluso, accettate i termini di questa licenza. La Interplay vi concede il diritto non esclusivo di utilizzare questo software e il manuale accluso secondo i termini stabiliti in questa licenza (consultare il file Readme).

## **Riproduzione proibita**

Il prodotto software e il manuale sono proprietà riservate e tutti i diritti sono riservati dalla Interplay Productions e sono protetti dalle leggi sui diritti d'autore riguardanti i software informatici. È vietato copiare il software, ad eccezione di una copia di backup. È vietato prendere in prestito, vendere, affittare, noleggiare, dare in licenza il software o trasmettere elettronicamente il software (o sue copie) da un computer all'altro. È vietato modificare, adattare, tradurre, creare lavori derivati, scomporre, smantellare, invertire la struttura o riprodurre il software, tutto o in parte o consentire ad altri di farlo.

## **Avviso**

Interplay si riserva il diritto di effettuare modifiche o miglioramenti al prodotto descritto in questo manuale in qualsiasi momento e senza preavviso.

## **APPENDICE 5:**

### **Sito World Wide Web della Interplay**



"Benvenuto alla Interplay Web! Siamo una ditta che si dedica alla produzione di software d'intrattenimento innovativi e di alta qualità e, in quanto tale, ci impegniamo sempre per essere all'avanguardia. Questo sito Web è l'ultimo esempio degli sforzi compiuti per fornirti maggiori informazioni e opportunità. Siamo una ditta di giocatori fanatici e ci fa piacere l'idea di avere giocatori da ogni parte del mondo che si mettono in

comunicazione cibernetica per ottenere informazioni sulle nostre ultime produzioni. Nessuna promozione, nessuna campagna pubblicitaria, ma solo grandi giochi. Per farlo funzionare, il nostro obiettivo è di mantenere il sito fresco e aggiornato e renderlo un posto dove puoi fornirci i tuoi giudizi sui nostri giochi. Allora utilizza le opzioni per i commenti su queste pagine e fatti sentire. Divertiti con il nostro sito Web, esplora tutte le diverse aree che possiamo offrirti e ricontattaci al più presto. Controlla il nostro sito nelle settimane e nei mesi a venire; introdurremo aree nuove ed emozionanti.

E ancora una volta, benvenuto!"  
Brian Fargo

## APPENDICE 6:

### Pulsanti operativi

#### Pulsanti del gioco

|              |                                                      |
|--------------|------------------------------------------------------|
| A            | Attaccare - iniziare il combattimento                |
| C            | Schermata del personaggio                            |
| I            | Inventario                                           |
| P            | Schermata principale del PIPBoy 2000                 |
| Z            | Sveglia del PIPBoy                                   |
| O oppure ESC | Opzioni                                              |
| B            | Cambia l'oggetto attivo                              |
| M            | Cambia la modalità del mouse                         |
| N            | Cambia la modalità dell'oggetto attivo               |
| S            | Lo Skilldex                                          |
| 1            | Abilità Sneak (furtività)                            |
| 2            | Abilità Lockpick (scasso)                            |
| 3            | Abilità Steal (furto)                                |
| 4            | Abilità Traps (trappole)                             |
| 5            | Abilità First Aid (pronto soccorso)                  |
| 6            | Abilità Doctor (medicina)                            |
| 7            | Abilità Science (scienza)                            |
| 8            | Abilità Repair (riparazioni)                         |
| -            | Data e ora                                           |
| ;            | Rotazione in senso antiorario                        |
| :            | Rotazione in senso orario                            |
| Spazio       | Fine turno (solo combattimento)                      |
| INVIO        | Fine combattimento (in combattimento)                |
| INVIO        | Fatto (fuori dal combattimento)                      |
| TAB          | Mappa automatica                                     |
| HOME         | Centra lo schermo sul personaggio (visuale di gioco) |

#### Pulsanti per l'inventario

|        |               |
|--------|---------------|
| HOME   | Inizio lista  |
| FINE   | Fine lista    |
| PAGSU  | Pagina in su  |
| PAGGIÙ | Pagina in giù |

### Comandi di sistema

|              |                              |
|--------------|------------------------------|
| '            | Ridurre la luminosità        |
| ^            | Aumentare la luminosità      |
| F1           | Guida                        |
| F2           | Ridurre il volume generale   |
| F3           | Aumentare il volume generale |
| F4 o CTRL-S  | Salvare una partita          |
| F5 o CTRL-L  | Caricare una partita         |
| F6           | Salvataggio rapido           |
| F7           | Caricamento rapido           |
| F10 o CTRL-X | Uscita al menu principale    |
| F12          | Cattura e salva la schermata |
| CTRL-P       | Pausa                        |

### Pulsanti di modifica del personaggio

|               |                            |
|---------------|----------------------------|
| TAB           | Cambiare la finestra       |
| Tasti freccia | Spostamento nella finestra |
| ^             | Aggiungere                 |
| '             | Sottrarre                  |

———— PROPRIETÀ DI VAULT-TEC ————