



руководство пользователя

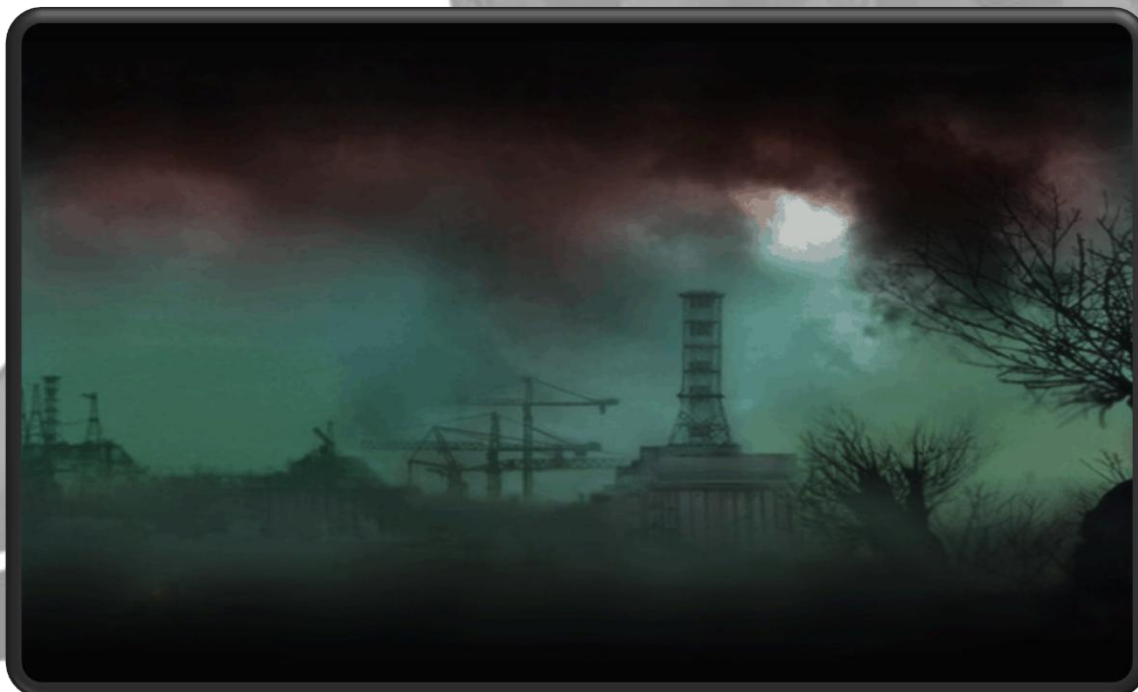
Добро пожаловать в мир Fallout!

Мы очень рады, что можем представить Вам плод наших усилий – add'on, под названием Fallout2: Oblivion Lost.

Что же это такое? Данное дополнение - это изменение основного сюжета игры Fallout2 и, одновременно с этим, продолжение сюжета игры S.T.A.L.K.E.R. В мире игры Вы сможете встретить многих персонажей из «сталкера». Некоторые из них были сильно изменены в психико-эмоциональном плане, другие остались нетронутыми.

Далее описаны следующие пункты:

- Сюжет игры**
- Мир Oblivion Lost**
- Принципы игровой механики**
- Авторы, контакты**



СЮЖЕТ ИГРЫ

Представьте себе ноосферу. Получается? Нет? Вот выдержка из Википедии:

Ноосфера — (греч. nous — разум и sphaira — шар) — «сфера взаимодействия общества и природы, в границах которой разумная человеческая деятельность становится определяющим фактором развития. Ноосфера — новая, высшая стадия эволюции биосферы, становление которой связано с развитием человеческого общества, оказывающего глубокое воздействие на природные процессы. Согласно Вернадскому, «в биосфере существует великая геологическая, быть может, космическая сила, планетное действие которой обычно не принимается во внимание в представлениях о космосе... Эта сила есть разум человека, устремленная и организованная воля его как существа общественного».

Если Вы знакомы с игрой S.T.A.L.K.E.R., или просто интересовались этими понятиями, то Вы уже имеете представление о возможностях данного информационного поля Земли. В противном случае Вам предстоит с ним познакомиться по мере прохождения основного сюжета игры.

Ваша основная и единственная цель осталась та же – спасти свою умирающую деревню Арройо. Но как именно это сделать? Вам снова предстоит искать заветный чемоданчик – Г.Э.К.К., но пути его поиска теперь совершенно иные. Вы попадете на территорию **ЧЕРНОБЫЛЬСКОЙ ЗОНЫ ОТЧУЖДЕНИЯ**, где Вам и придется начать поиски уникального комплекта. К моменту начала игры ЗОНА существует уже несколько лет, изменяясь сама и изменяя своих обитателей...

Вопрос не в том, каким образом Вы попадете в ЗОНУ, а каким образом ЗОНА попала на «территорию Америки после ядерной войны». Ответ на этот и другие вопросы Вам предстоит отыскать в недрах ЗОНЫ, в диалогах, в чудом уцелевших записях...

МИР OBLIVION LOST

На территории ЗОНЫ Вы встретите явления и существ, которые могут Вас озадачить.

Коротко о некоторых из них:

Аномалии

Существует шесть различных аномалий: «Плесень», «Жарка», «Трамплин», «Электра», «Карусель» и «Пули».

Каждая из них представляет для Вас опасность, воздействуя на героя различными типами повреждений, но наиболее опасными являются последние две, так как Вы никогда НЕ СМОЖЕТЕ их заметить, и Вы никогда НЕ СМОЖЕТЕ из них выбраться. Прочие же аномалии можно увидеть, если Ваше ВОСПРИЯТИЕ довольно хорошо развито и... если Вам повезет.

Аномалии иногда образуют в себе АРТЕФАКТЫ.

Существует десять различных артефактов, которые по разному воздействуют на организм героя, повышая ему те или иные параметры, но при контакте все артефакты прибавляют Вам некоторое количество радиации. Так же артефакты являются средством заработка. Если Вы готовы рискнуть здоровьем и вынуть из аномалии артефакт, то после Вы сможете его выгодно продать. Желающих всегда много!

Артефакты помогут Вам в борьбе с недружелюбными существами.

Новых существ на территории ЗОНЫ не много, но они довольно опасны.

Рад-волк

За время своего существования на территории Америки ЗОНА создала Рад-волков – полупрозрачных собак, невосприимчивых к радиации и крайне опасных. Этим новым видом собак заинтересовался профессор

Павлов, живущий на Кордоне и продолжающий свои эксперименты над животными и людьми. Профессор сможет научить Вас приручать рад-волков.

Зомби

Наиболее жестоко ЗОНА обращается с людьми. У многих попросту не выдерживает психика, и они превращаются в безмозглых существ, желающих только одного – ЕСТЬ! Так как они постоянно питаются облученным белком, их уровень метаболизма невероятно высок, но кожа лепестьями спадает с их тел. Встреча с группой зомби может оказаться смертельно опасной.

Кровососы

Кровососы и прежде существовали на территории ЗОНЫ, но теперь они научились постоянно находиться в маскировке, излучая слабое красноватое свечение. Кровосос – самый опасный из противников! Он быстр, имеет очень грубую кожу, позволяющую останавливать пушечные пули, и обладает невероятной силой! Но эти существа довольно уязвимы для ударной волны, что связано плохим креплением внутренних органов к скелету.



ПРИНЦИПЫ ИГРОВОЙ МЕХАНИКИ

На территории ЗОНЫ действуют немного измененные законы игровой механики. Вот некоторые из них:

Взлом: Вы не сможете взламывать двери и запертые ящики, если Ваш навык взлома ниже определенного уровня. Узнать требуемый уровень навыка можно, применив на запертый предмет навык науки или ремонта. И опять же, если данные навыки у Вас невысоки, то Вы ничего не сможете узнать об устройстве замка. С другой стороны, если Ваш персонаж достаточно сильный, Вы можете попытаться сорвать замок при помощи монтировки. Правда, в таком случае монтировка, скорее всего, сломается, и Вы рискуете покалечиться обломками.

Воровство: действует точно такой же принцип, что и при взломе. Как правило, при неудачной попытке обворовать персонаж, он не будет сразу же атаковать Вас, а вынесет предупреждение. При второй неудачной попытке атака неизбежна.

Восприятие так же крайне важно в условиях жизни в ЗОНЕ. Оно поможет не только точнее стрелять и метать гранаты, но и заблаговременно обнаруживать аномалии. Только увидев аномалию, Вы сможете её обыскать на наличие артефактов!

Как и в оригинальной игре Fallout2 многие проблемы можно решить очень просто – договориться с нужным персонажем. В этом Вам сильно поможет развитая харизма. Так же от неё зависит размер получаемого вознаграждения, варианты ответов в диалогах и многое другое.

Высокий интеллект позволит Вам получать больше очков опыта за выполнение заданий, взлом замков и прочее. Так же интеллект влияет на варианты ведения диалога. Другими словами, сообразительному персонажу

будет житья легко, он многое сможет «выудить» у собеседников, поднять свою репутацию.

На случайных встречах Вам будут попадаться различные контейнеры. Ценность их содержимого полностью зависит от Вашей удачи. Так же от удачи зависят объемы получаемого опыта, вознаграждений и многое другое.

Таким или подобным образом в игре задействованы все основные характеристики создаваемого персонажа. Если Ваш герой будет уметь «всего помаленьку» - играть будет довольно проблематично.

И о сюжете: он состоит из двух глобальных частей.

Первая часть состоит из множества квестов, но для её прохождения необходимо выполнить лишь 4-5 заданий, в зависимости от ваших решений. По окончании первой части Вам будет присвоена та или иная карма, которая повлияет на взаимоотношение с основными группировками ЗОНЫ.

Вторая часть представлена в двух вариантах, которые, к слову, не слишком отличаются. Вариант второй части выбирается по итогам первой. Вторая часть является скорее прямым повествованием, нежели свободной игрой. Именно под конец этой части раскроются многие тайны ЗОНЫ и мира Fallout2. Стоит отметить, что для полного понимания сюжета игры стоит обращать внимание на события, разворачивающиеся перед Вами на протяжении первой части игры.

На этом, похоже, напутственные слова заканчиваются.

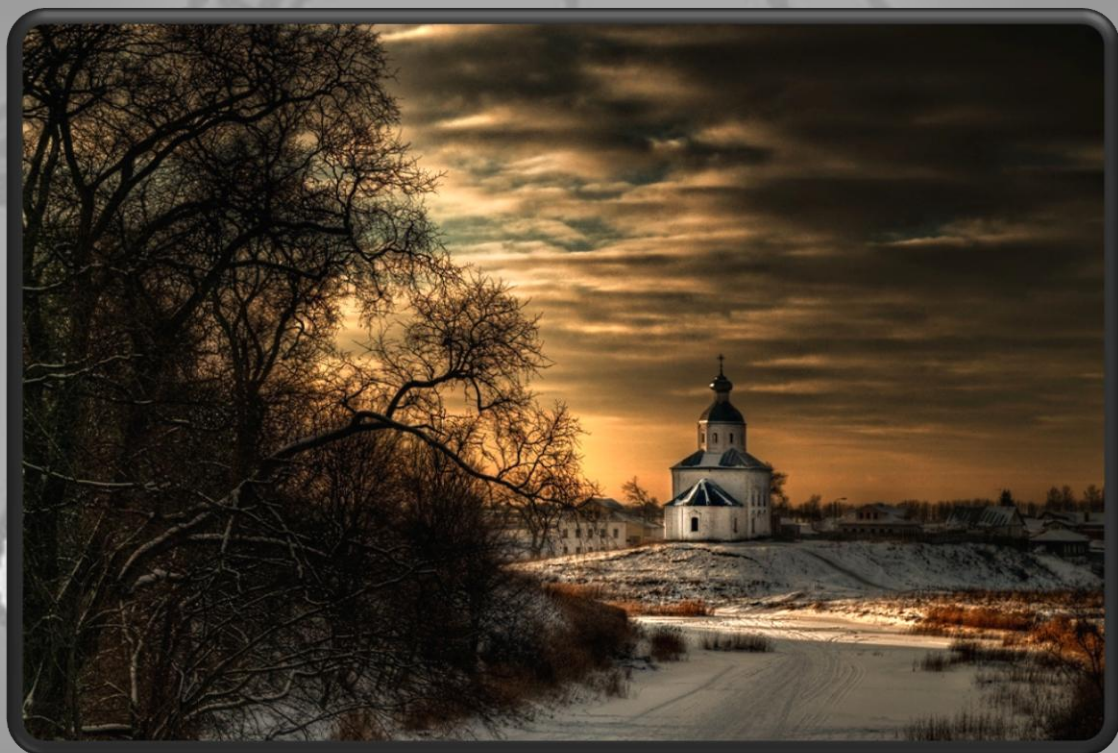
Желаем Вам приятной игры!

АВТОРЫ

Артём «Rainman» Самойлов

Алексей «Gumuch» Неустроев

Авторы игры выражают особую признательность команде Team-X, а так же персонально Wasteland Ghost за курирование коммьюнити Фоллаут, и Tehnokrat'у за его гениальный «FGESK»!



Если у Вас возникли технические проблемы с прохождением игры, Вы можете связаться с авторами по адресу samoylov-rgata@mail.ru, или оставить сообщение на форуме TeamX, и мы постараемся Вам помочь.

