



Spis treści

Spis treści	1
Poruszanie się po świecie.....	2
Infejest gry	2
Główne Opcje Menu Gry.....	5
Menu Gry	5
Ustawienia	5
Inwentarz.....	7
S.H.A.P.E System	8
Zalety.....	9
Walka.....	12
Porady dotyczące Gameplay'u.....	14
Bronie	18
Początkowy Quest – Przejście do Fortu	19

Poruszanie się po świecie

Po świecie gry poruszamy się za pomocą myszy. Lewy przycisk myszy odpowiada za poruszanie się po lokacji i interakcje, zaś prawy przycisk myszy odpowiada za ruch kamery.

Wyjście z lokacji jest możliwe na kilka sposobów poprzez wyjście na koniec lokacji (w niektórych lokacjach można wyjść po kliknięciu na niebieskie pole ze strzałką), po rozmowie z NPC lub przy pomocy użycia mapy. Niektóre lokacje posiadają wyjście z lokacji, na które trzeba kliknąć lewym przyciskiem myszy, takie jak drzwi czy wentylator.

Radioaktywność na mapie jest zaznaczona zielonym okręgiem.

Na każdym obszarze mapy można spotkać innych wrogów.

Infejest gry

Główny Panel



1 - Mapa lokacji

2 - Broń

3 - Punkty Akcji oraz Ilość punktów ruchu potrzebnych do ataku

4 - Zmiana trybu broni

5 - Przeładowanie broni

6 - Punkty Doświadczenia

7 - Poziom

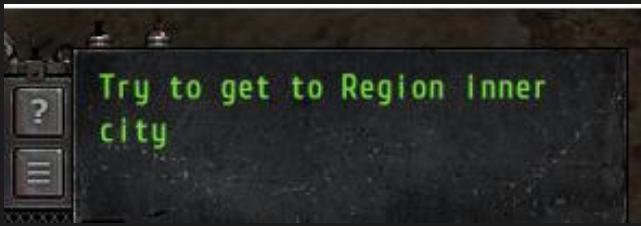
8 - Punkty życia

9 - Licznik Geigera

10 - Ekwipunek

11 - Data i godzina - Aktualna data i godzina w grze.

Panel Zadań



Quest Log – Aby zobaczyć podpowiedzi razem z Panelem zadań należy nacisnąć przycisk TAB

Panel Questu – Aktualny quest

Panel Opcji – Aby zobaczyć opcje gry należy kliknąć lewym przyciskiem na ten panel.

? – Wskazówki w inżynierii gry. Skrót klawiszowy

Kursory



Normalny kursor – Służy do poruszania się po świecie. Aby sprawdzić by bohater gry zaczął biec wystarczy nacisnąć lewy przycisk w odległe miejsce .



Kursor ataku – Aby zaatakować wybraną postać podczas walki należy umieścić kursor na przeciwniku i nacisnąć lewy przycisk.



Kursor działania – Ten kursor pokazują się kiedy umieścimy kursor na skrytce lub w przejściu do następnej lokacji.



Kursor dialogowy – Niektórzy NPC w grze będą chcieli z tobą porozmawiać. Po prostu najedź na nich myszką i użyj lewego przycisku myszy.



Kursor oznaczający czekanie – Ten kursor pojawia się przy ładowaniu stanu gry lub podczas oczekiwania na turę przeciwnika.

Skróty Klawiszowe



Porada : używaj skrótów klawiszowych: [I] - inwentarz, [R] - przeładowanie, [spacja] - koniec tury, [Q] [W] [E] - tryby wystrzału broni.

Główne Opcje Menu Gry

Nowa Gra – Rozpoczynasz przygodę od nowa

Kontynuuj ostatnio zapisany stan gry – Wczytuje ostatni zapis rozgrywki

Opcje – Otwiera główne opcje gry takie jak grafika

Autorzy – Lista osób ,którzy tworzyli grę oraz lista osób ,którzy wspierali projekt.

Wyjście z gry – Wyjście do Windows

Menu Gry



Powrót do Głównego Menu – Kliknięcie w tą opcję powoduje powrót do głównego menu gry.

Zapis stanu gry – Otwiera listę dostępnych miejsc do zapisania stanu gry.

Załadowanie stanu gry – Otwiera listę wszystkich zapisów stanu gry

Wyjście z gry – Wyjście do Windows

Ustawienia

Język – Wybór języka w grze

Opcje zmiany grafiki – Zmienia jakość wyświetlanej grafiki

Trawa – Możliwość włączenia wyświetlania trawy

Realistyczna woda - Możliwość włączenia wyświetlania efektów wody

Post processing – Zmienia wyświetlaną szczegółowość

V-sync – Optymalizuje ilość wyświetlanych klatek na sekundę

Widoczność przemocy – Wyłącza animacje obrażeń krytycznych i widok krwi w grze

Cykl Dnia i nocy – Wyłącza efekty takie jak słońce i ciemność

Muzyka – Możliwość wyłączenia muzyki w grze

Odgłosy wrogów – Wyłącza głosy wrogów nagrane przez lektorów

Tryb walki – Możliwość zmiany trybu walki na Turowy lub realistyczny

Szybkość poruszania się przeciwników – Możliwość przyspieszenia lub spowolnienia animacji ruchu przeciwników



Inwentarz



Górny Panel Inwentarza – Broń, Pancerz, Amunicja, Medykamenty, Pułapki, Przedmioty zadaniowe

Waga – Waga całego ekwipunku postaci. Pamiętaj aby nie przeciążać postaci ponieważ możliwe ,że natrafisz na bardzo cenny łup ,którego nie będziesz mógł podnieść.

Ilość waluty w grze – Wartość uzbieranej waluty w grze.

Stopień Napromieniowania. Zbyt duży poziom napromieniowania zmniejsza ilość punktów Akcji.

Klasa Pancerza – Odpowiada za odporność na uszkodzenia. Im większa klasa pancerza tym mniejsze uszkodzenia otrzymuje bohater gry.

Imię bohatera gry – W grze jest możliwość nazwania bohatera gry.

W grze istnieją przedmioty ,które służą jako pancerz naramienny. Aby nałożyć pancerz naramienny należy kliknąć lewym przyciskiem myszy na przedmiot ekwipunku.

S.H.A.P.E System



Siła – Siła określa twoją liczbę punktów zdrowia, maksymalną wagę ekwipunku oraz umiejętność walki wręcz

Zdrowie – Zdrowie określa twoją liczbę punktów zdrowia oraz zmniejsza wpływ promieniowania na twój organizm





Zręczność – Zręczność określa twoją liczbę punktów akcji oraz szansę udanej kradzieży

Percepcja – Percepcja określa twoje umiejętności strzeleckie

Ekspertyza – Erudycja określa twoją sprawność wystawiania się, wiedzę oraz umiejętność kradzieży

Przekroczenie dopuszczalnej dawki radiacji wpływa na obniżenie punktów SHAPE losowo.

Zalety

	<h3>Serce Psa</h3> <p>Leki nie są czymś, o co musisz się martwić. Za każdym razem, gdy odkryjesz nowe miejsce, otrzymasz dodatkowe punkty zdrowia:</p> <ul style="list-style-type: none">1 poziom: + 4 HP2 poziom: + 8 HP3 poziom: + 12 HP
	<h3>Refleks obronny</h3> <p>Twoje ciało automatycznie reaguje na zagrożenie, dzięki czemu z łatwością przychodzi ci robienie uników w walce wręcz</p> <ul style="list-style-type: none">1 poziom: 12%2 poziom: 25%3 poziom: 50% <p>Przeciwnik trafia wyłącznie powietrze.</p>
	<h3>Przedśmierna Furia</h3> <p>Utrata zbyt wielkiej ilości krwi powoduje, że zalewa cię adrenalina – wraz ze spadkiem PZ poniżej 30% otrzymujesz przyśpieszenie:</p> <ul style="list-style-type: none">1 poziom: + 4 HP2 poziom: + 6 HP3 poziom: + 8 HP
	<h3>Dr Tyson</h3> <p>Twoje kocie ruchy tak dezorientują przeciwnika, że udaje ci się trafić</p> <ul style="list-style-type: none">1 poziom: 2 razy2 poziom: 3 razy3 poziom: 4 częściej w walce wręcz



Kanibal

Tkanka wroga daje ci siłę. Przeszukiwanie ciał daje ci:

1 poziom: + 4 HP

2 poziom: + 6 HP

3 poziom: + 8 HP



Pięści gniewu

Wraz ze spadkiem PZ poniżej 30% zamieniasz się w przysłowiowego rannego łosia i zadajesz

1 poziom: + 30%

2 poziom: + 60%

3 poziom: + 90% obrażeń więcej w walce wręcz



Niezręczne dłonie

Przeciwnik coraz częściej traci zimną krew, zamiast celu trafiając swoich sojuszników. Szansa wystąpienia zdarzenia:

1 poziom: 30%

2 poziom: 40%

3 poziom: 50%



As w Rękawie

Potrafisz dobierać słowa tak zgrabnie, że twoi rozmówcy nie czują nawet, jak twoja ręka szpera po ich kieszeniach. Kradzież kieszonkowa ma ..

1 poziom: 10%

2 poziom: 20%

3 poziom: 30% więcej szans na powodzenie









Mimikra

Kto to taki? Twój przeciwnik potrzebuje co najmniej:

1 poziom : 1 sekund

2 poziom: 2 sekund

	3 poziom: 3 sekund odpowiedzieć na to pytanie i zorientować się, co się dzieje
	<p>Ważniak</p> <p>Wielkoluda łatwo zauważyć. Ściągasz na siebie nie tylko uwagę, ale i ogień przeciwnika. Korzystają na tym twoi sojusznicy, którzy są bezpieczni, o ile znajdują się w zasięgu:</p> <p>1 poziom: 2 metry</p> <p>2 poziom: 3 metry</p> <p>3 poziom: 4 metry od ciebie</p>
	<p>Milczenie owiec</p> <p>Wróg nie docenia cię i nie zamierza nawet trudzić się zawiadomianiem swych kompanów o twojej obecności. Zasięg wykrycia zmniejsza się:</p> <p>1 poziom: dwukrotnie</p> <p>2 poziom: trzykrotnie</p> <p>3 poziom: czterokrotnie</p>
	<p>Źródło upadku</p> <p>Agresja pomiędzy zwierzętami osiąga nowe poziomy i bestie rzucają się na siebie. Szansa na starcia w obrębie stada wynosi:</p> <p>1 poziom: 4%</p> <p>2 poziom: 6%</p> <p>3 poziom: 8%</p>
	<p>Jeżozwierz</p> <p>Pięści przeciwnika zdają się zawsze pechowo trafiać na najostrzejsze krawędzie twojego pancerza. Każde udane przełamanie twojej gardy przez przeciwnika sprawia, iż otrzymuje on obrażenia o wartości:</p> <p>1 poziom: 2 PŻ</p> <p>2 poziom: 4 PŻ</p> <p>3 poziom: 6 PŻ</p>
	<p>Upiorny Krzyk</p> <p>Twój rozdzierający krzyk sprawia, że znajdujący się najbliżej ciebie przeciwnik zamiera, tracąc jedną lub dwie następne tury. Szansa na taki obrót wydarzeń wynosi:</p>

	1 poziom: 20% 2 poziom: 30% 3 poziom: 40%
	Złe oko Spojrzenie przeciwnikowi prosto w oczy sprawia, że pudłuje on o: 1 poziom: +10 % 2 poziom: + 20 % 3 poziom: + 30 % częściej

Maksymalnie można dodać 3 punkty na pojedynczy perk. Co każdy poziom jest przyznawany 1 perk.

Walka

Aby zaatakować przeciwnika podczas trybu walki najedź na niego myszą i kliknij na niego lewym przyciskiem myszy.

Sfera chodzenia podczas walki jest zaznaczona niebieskim okręgiem. Punkty akcji wymagane do pójścia w danym kierunku są widoczne obok kursora.

Walka w grze może rozpocząć się poprzez zły dialog ,złe nastawienie NPC lub spostrzeżenie postaci gracza przez zwierzęcia lub przeciwnika.

Walka kończy się po zabiciu ostatniego przeciwnika lub po udaniu się na koniec mapy oraz kliknięciu na Mapę.

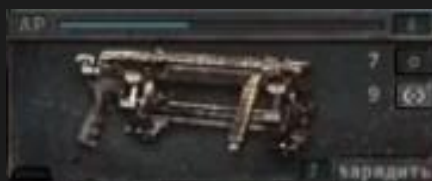
Zmianę trybu walki można zmienić w opcjach gry.

Walka turowa – Polega na odczekaniu na turę każdego przeciwnika lub sojusznika

Walka realtime – W tym trybie nie ma przerwy na odczekanie tury pojedynczego przeciwnika oprócz tury gracza. Przeciwnicy i sojusznicy wykonują turę jednocześnie zgodnie z mechaniką gry.

Zacięcie broni – Czasami broń dystansowa może się zacinać co skutkuje utratą tury.

Tryby Celowania (celowanie)



Obok punktów akcji po prawej stronie widać opcję wyboru trybu celowania (w zależności od broni)



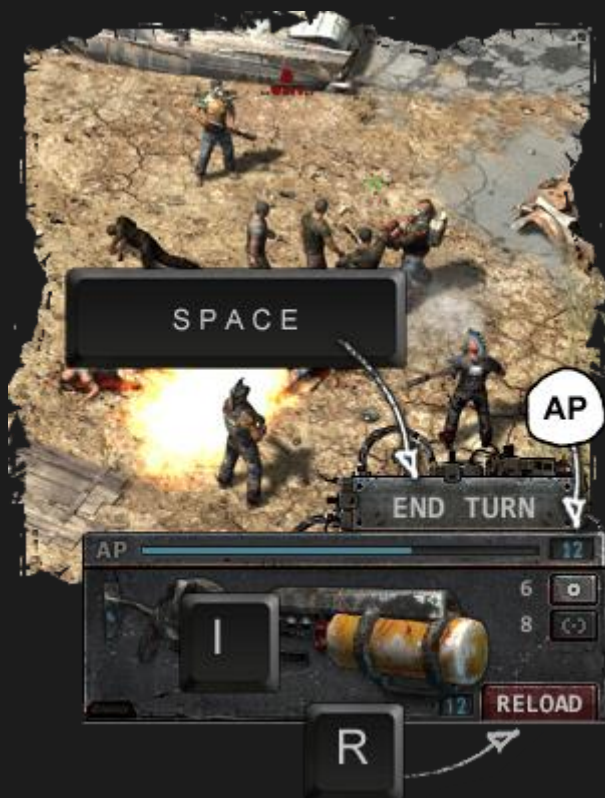
Widok trybu celowania szczegółowego

Strzelanie seriami – W niektórych broniach dystansowych jest możliwość strzelania serią aby móc powodować uszkodzenia dla kilku przeciwników naraz.

Punkty Uszkodzenia – Im większa klasa pancerza tym mniej dostajemy mniej obrażeń.

Trafienie krytyczne – Trafienie krytyczne skutkuje pokazaniem specjalnej animacji trafienia krytycznego.

Porady dotyczące Gameplay'u



No i masz. Ktoś wcale nie jest zadowolony, że tutaj jesteś, a na pustkowiu to dość częsty scenariusz. Mówi się trudno – mosiężny kastet w silnej garści lub kilka strzałów z pistoletu domowej roboty powinny rozwiązać ten konflikt.

Każde działanie podczas bitwy (poruszanie się, atakowanie, przeszukiwanie ciał, dostęp do ekwipunku) wymaga określonej liczby punktów akcji (PA), które zależne są od poziomu Zręczności, napromieniowania postaci, zażytych narkotyków lub wybranych umiejętności.

Bieżąca liczba PA wyświetlana jest zawsze powyżej symboli aktywnego uzbrojenia. Po zakończeniu twojej tury (gdy nie posiadasz więcej PA i gdy wciśnięty zostanie klawisz [końca tury] lub [spacja]) przychodzi kolej na pozostałych uczestników starcia.



W kieszeniach poległych wrogów można natknąć się na wiele przydatnych rzeczy. Martwi nie gryzą, a ograbienie ciała jest równie proste, co kliknięcie go w okolicach talii – zwykle to tam chowane jest to, co wartościowe.

Bądźmy ze sobą szczerzy: prawie każde miejsce kryje coś przydatnego. Pudła, beczki, wnętrza zardzewiałych maszyn, czy też to zmasakrowane ciało pechowego wędrowca, którego terapsy rozszarpały na strzępy, nim miał szansę wydać swe oszczędności... Musisz jednak szukać dokładnie!

Po zabiciu przeciwnika najedź na niego myszką aż pojawi się ikona koła zębatego i kliknij lewym przyciskiem myszy.

Kradzież – Aby użyć umiejętności kradzieży należy nacisnąć przycisk S i wybrać NPC.



Odmiennie stworzenia charakteryzują się różnymi poziomami percepcji. Psy są w stanie wyczuć zdobycz z daleka, podczas gdy świniobyki i meziody mają zwykle słaby wzrok. Nie zmienia to jednak fakt, że bez większego wysiłku dostrzegą szybko przemieszczający się cel – bieganie zawsze zwraca więcej uwagi.

Nawet mutanty nie mają jednak oczu z tyłu głowy, dzięki czemu można się do nich podkraść na niewielką odległość, jeśli podejść je z odpowiedniej strony. Ciemność łaskawie spogląda na tych, co wolą uderzać niepostrzeżenie.

W świetle księżyca wszystkie stworzenia prezentują się w odcieniach szarości i niełatwo jest odróżnić wroga od przyjaciela.

Czasami aby nie rozpoczynać walki bohater musi unikać spostrzeżenia przez przeciwników. Aby to zrobić bohater musi iść powoli uważając na to żeby nie stanąć frontem do przeciwnika. Przeciwnicy mogą także cię zaatakować jeśli zaczniesz biec w ich pobliżu.

Samochód i tankowanie – Po zakupie samochodu należy pamiętać o tankowaniu go co pewien czas. Aby zatankować samochód należy podejść do tylnej części pojazdu i kliknąć na nią lewym przyciskiem myszy w celu wybrania ilości paliwa do zatankowania.

Przedmioty Zadaniowe – Należy pamiętać aby nie usuwać przedmiotów zadaniowych.

Kompani NPC – Na początku gry mamy możliwość podróżowania wraz z kompanami. Istnieje możliwość wybrania odległości ruchu kompanów od bohatera w oknie dialogowym.

Interakcja z NPC – Aby porozmawiać z NPC należy kliknąć na nich sylwetkę lewym przyciskiem myszy.

Ekran dialogowy – W oknie dialogowym bohater gry ma do wyboru kilka opcji dialogowych. Należy pamiętać aby rozważnie wybierać opcje dialogowe gdyż NPC może nas zaatakować po wybraniu jednej z nich.

Przeciwnicy mają większą szansę na wykrycie cię, gdy biegasz.



Nowy poziom – zawsze przyjemne wydarzenie. Nie tylko zwiększa się twoje doświadczenie, ale masz też możliwość wyboru nowej umiejętności i dodania punktów do głównych statystyk (są to: Siła, Zdrowie, Zręczność, Percepcja oraz Erudycja).

Wszelkie kluczowe informacje (główne statystyki, umiejętności, ekwipunek, aktywne uzbrojenie oraz pancerz) zostały skupione w pojedynczym oknie dla szybszego i łatwiejszego dostępu.

Kliknij symbol torb w prawym dolnym rogu ekranu lub naciśnij klawisz [i], aby przydzielić punkty, wybrać umiejętność lub przygotować uzbrojenie lub pancerz.

Mini gry

Granie w kości – Przed graniem w kości można wybrać stawkę. Wynik od którego zależy koniec grania oraz sekundy pauzy pomiędzy turami. Należy klikać w planszę aby nastąpił kolejny rzut kośćmi. Po lewej stronie widać punktację. Po lewej stronie widać punkty gracza a po prawej oponenta.

Ruletka – Należy wybrać cyfry na planszy znajdującej się po prawej stronie. Powyżej cyfr znajduje się stawka ,którą można zmienić za każdym rzutem.

Black Jack - Ułóż rękę o wartości jak najbliższej, lecz nie przekraczającej 21. Figury (walety, damy i króle) warte są po 10 punktów, asy mają wartość 1 lub 11, zaś punktacją pozostałych kart zgodna jest z ich numerami. As + as (złoty Blackjack) - 25 : 1\ As + figura (Blackjack) - 3 : 1\ Dwie figury - 4 : 1\ Jeśli postanowisz spasować, krupier będzie musiał dobierać karty, aż ich łączna wartość osiągnie 17 lub więcej.

Jednoręki bandyta – Na dole widać pieniądze gracza i stawkę , którą można zmieniać za każdą grą. Wyżej widać punktację.

Reszta przydatnych porad

Handel – Wielu NPC ma możliwość handlowania z bohaterem gry. Aby handlować należy wybrać opcje handel. Do wykonania dobrego handlu potrzebna jest zgodna ilość punktów na górze ekranu handlu. Po transakcji usłyszymy dźwięk monet.

Podróżowanie po mapie świata – Po wyjściu na przykład z miasta pokazany zostanie ekran mapy świata. Aby podróżować po mapie świata klikamy lewym przyciskiem myszy. Natomiast aby wejść do odpowiedniej lokacji pokazanej na mapie świata umieszczamy kursor w środku lokacji i klikamy lewym przyciskiem myszy.

Spotkania losowe – W trakcie podróży po mapie świata bohater gry będzie napotykał spotkania losowe takie jak walka z przeciwnikami lub handlarzy. Przy odpowiednim szczęściu bohater będzie mógł uciec przed losowym spotkaniem.

Amunicja – W grze występuje 6 rodzajów amunicji.

Maski gazowe – Maski gazowe chronią przed radiacją.

Leczenie – Aby dodać punkty życia dla bohatera gry należy wejść do ekwipunku i użyć medykamentu o nazwie Zhila.

Radiacja – Trzeba użyć odpowiednich medykamentów aby pozbyć się wysokiego poziomu radiacji. Dźwięk sygnału licznika Geigera w pobliżu oznacza radioaktywność.

Reputacja w mieście – Od punktów reputacji zależy ceny przedmiotów u miejskich kupców jak również NPC. Reputację w miastach zwiększają przebyte podróże z karawanami.

Wyrzucanie przedmiotów z ekwipunku – Aby pozbyć się przedmiotu z ekwipunku należy użyć lewego przycisku myszy na znaku X obok przedmiotu.

Bronie



Broń biała – zabiera najmniej punktów do wykonania ataku.



Broń dystansowa – Niektóre z broni dystansowych posiadają opcje celowania lub strzelaniem serią. Atak z broni dystansowej zajmuje więcej Punktów Akcji.



Miny i Pułapki – Po prostu postaw pułapkę lub minę na ziemi i czekaj aż nieszczęśnik w nią wpadnie.

Początkowy Quest – Przejście do Fortu

Porozmawiaj z pierwszym NPC (Kifa) ,który jest niedaleko łodzi po czym udaj się na północ na sam koniec mapy. Porozmawiaj następnie z dowódcą żołnierzy aby dowiedzieć się co się dzieje po czym udaj się porozmawiać o tym z NPC z ,którym rozmawiałeś na początku. Kliknij na łódź aby dotrzeć do kolejnej lokacji.

W kolejnej lokacji porozmawiaj o całej sytuacji z kobietą NPC (Alma) następnie idź na wschód aby dołączyli do ciebie dwaj członkowie drużyny (wystarczy porozmawiać z jednym z nich aby dołączyli do ciebie oboje).Idź do żółtej strzałki aby przejść do kolejnej lokacji.

W tej lokacji masz możliwość nie atakowania wszystkich przeciwników oraz masz możliwość aby nie walczyć razem wraz z twoimi sojusznikami aby przejść do następnej lokacji. Wybór należy do ciebie. Wyjście z tej lokacji jest na północy.

Ostatnia lokacja ,która zmierza do fortu ma mnóstwo przeciwników ale też jest w niej kilka możliwości dotarcia do Fortu.

Można Przekupić Knura jeśli udało ci się uezbić 100 nakrętek ,Zabić go a następnie udać się razem z NPC (Racoon) spotkanym na początku lokacji lub ominięcie większości przeciwników udając się mostem na zachód na następnie na północ w kierunku żółtej strzałki.

Dotarłeś do Fortu. Teraz czeka na ciebie czas pełen przygód w ,którym liczyć możesz tylko na siebie.

