

INFECTION RATE - НАРЪЧНИК

Game Version 1.0.7

20 Февруари 2017

Забележка:

Всички описани бутони в наръчника са по подразбиране

ГЕРОИ

Всеки герои има собствени характеристики. Ето кратко описание на всяка от тях:

Живот - Може да бъде в три различни стадия. Зелен, жълт и червен. Всеки стадий се отразява на бързината на ходене и тичане. Ако живота достигне 0, героя пада на земята. Реално в играта се умира не от 0 живот, а от 100% инфекция.

Психика - В различни ситуации може да се тества психиката на героя. Ако тя се провали, следва различно състояние в сърдечния ритъм (ЕКГ) на героя. От своя страна всяка състояние може да бъде: малко, нормално и голямо. Като е обвързано с някаква вреда върху характеристиките на героя. Повече информация за ЕКГ състоянията може да бъде намерена в раздел: "ЕКГ".

Бонус прицелване - Към прицелващия % на всяко оръжие се прибавя и бонус % от избрания герои. Например ако оръжие има 85% прицелване, а героя 5% бонус, общия сбор става 90% точност на удара. Тоест само 10% шанс да се пропусне. При пропуск с огнестрелно оръжие от близка и нормална дистанция, оръжието засича за няколко секунди. При пропуск от далечна дистанция оръжието не засича, но и не улучва врага (дори реално да е трябвало да бъде улучен). При едновременно прицелване (десен бутон на мишката) и ходене има -5% понижение на точността. За най-голяма ефективност е най-добре да се стреля от място. При хладни оръжия няма прицелване, там всичко зависи от позиционирането на героя и този бонус не играе роля.

Бонус критичност - Към критичния % на всяко оръжие се прибавя и бонус % от избрания герои. Например ако оръжието има 10% критичност, а героя 5% бонус, общия сбор става 15% шанс за успех и 85% за неуспех при всеки изстрел или удар. Критичността взима двойно повече живот на врага и леко го отмества назад. Например при нормален изстрел ако се взима 14 живот, при критичен изстрел ще бъде 28 живот. Забележете, че взетия живот е като стойност, а не в проценти.

Инфекция - Това определя живота и смъртта. Винаги героя започва неинфектиран в нивото. Ако обаче бъде заразен започва процес на инфектиране в проценти от 0% до 100%. При 100% героя умира и нивото приключва. Всеки герои има различна устойчивост, например: 25 мин | 15 сек = 1%, означава че за 25 минути героя ще има достигната 100% инфекция. Тоест всеки 15 секунди ще му се прибавят по 1%. Забележете, че ако героя е паднал на земята там става фиксирано: 6 секунди прибавят 1%. За това е добре да се изправи възможно най-бързо. Всеки удар на зомби, освен че ще вземе живот на героя, може и да го зарази. А в зависимост

от удара може и да му прибави автоматично 1% или 3% към вече започнала инфекция. Тоест времето не е единствения фактор, но и ударите на враговете.

Бързина на ходене - Бързината на героя при нормално ходене.

Бързина на тичане - Бързината на героя при тичане.

Издръжливост - Позволява на героя да тича повече време. Състои се от 10 чертички. Например издръжливост 0.5 сек означава, че за да се напълни 1 чертичка трябва да мине половин секунда. Следователно по-ниската стойност е по-добре за героя, защото по-бързо ще се възстановява след тичане.

Отделно от характеристиките всеки герой има и специални умения. Те може да са активни и пасивни. Активните се стартират с "Q" или "F" бутона, а при пасивните не е нужно нищо да се прави. Единствено изключение прави умението "FRIENDLY HAND", което е пасивно и се стартира с комбинацията "SHIFT" + "E" в близост до друг паднал играч.

PIERRE / ИНФОРМАЦИЯ



<i>Име</i>	PIERRE
<i>Професия</i>	Полицай
<i>Живот</i>	230
<i>Психика</i>	85 %
<i>Бонус прицелване</i>	5 %
<i>Бонус критичност</i>	5 %
<i>Инфекция</i>	25 мин 15 сек = 1 % инфекция
<i>Бързина на ходене</i>	2
<i>Бързина на тичане</i>	4
<i>Издръжливост</i>	0.5 сек

PIERRE / УМЕНИЯ

<i>Име</i>	KICK
<i>Тип</i>	Активно
<i>Презареждане</i>	60 сек.
<i>Описание</i>	Удар с крак, който отнема чувствително назад врага и му взема 20 живот. Удара винаги се третира като критично нанесен.

<i>Име</i>	SCOPE
<i>Тип</i>	Пасивно
<i>Описание</i>	При прицелване с Handgun освен при близка и нормална дистанция, има мерник икона и при далечна дистанция.

<i>Име</i>	FIRE SPEED
<i>Тип</i>	Пасивно
<i>Описание</i>	Допълнителни 50% бонус бързина при използване на Handgun.

DIMITRI / ИНФОРМАЦИЯ



<i>Име</i>	DIMITRI
<i>Професия</i>	Бодигард
<i>Живот</i>	300
<i>Психика</i>	80 %
<i>Бонус прицелване</i>	8 %
<i>Бонус критичност</i>	2 %
<i>Инфекция</i>	15 мин 09 сек = 1 % инфекция
<i>Бързина на ходене</i>	1.8
<i>Бързина на тичане</i>	3.8
<i>Издръжливост</i>	0.7 сек

DIMITRI / УМЕНИЯ

<i>Име</i>	TAUNT
<i>Тип</i>	Активно
<i>Презареждане</i>	60 сек.
<i>Описание</i>	Предизвиква врага като го кара да тръгне към играча. Докато трае фокусирането, врага има -50% точност.

<i>Име</i>	DOUBLE HANDS
<i>Тип</i>	Пасивно
<i>Описание</i>	Ударите с ръце взимат 100% бонус щети към нормалните нанесени.

<i>Име</i>	BETTER MELEE
<i>Тип</i>	Пасивно
<i>Описание</i>	При използване на Ахе или Crowbar има бонус 10% критичност.

SAMIR / ИНФОРМАЦИЯ



<i>Име</i>	SAMIR
<i>Професия</i>	Инженер
<i>Живот</i>	220
<i>Психика</i>	75 %
<i>Бонус прицелване</i>	3 %
<i>Бонус критичност</i>	0 %
<i>Инфекция</i>	20 мин 12 сек = 1 % инфекция
<i>Бързина на ходене</i>	1.9
<i>Бързина на тичане</i>	3.9
<i>Издръжливост</i>	0.5 сек

SAMIR / УМЕНИЯ

<i>Име</i>	CREATOR
<i>Тип</i>	Пасивно
<i>Описание</i>	Може да създава нови предмети, които само той знае как се правят.

<i>Име</i>	REPAIRING
<i>Тип</i>	Пасивно
<i>Описание</i>	Може да поправя счупени предмети.

<i>Име</i>	FRIENDLY HAND
<i>Тип</i>	Пасивно
<i>Описание</i>	Може да вдигне паднал играч на земята.

<i>Име</i>	CONCENTRATION
<i>Тип</i>	Пасивно
<i>Описание</i>	Когато се прицелва с оръжия и ходи напред или назад, няма наказание от -5% прицелване.

<i>Име</i>	VEHICLE EXPERT
<i>Тип</i>	Пасивно
<i>Описание</i>	Може да разбере колко свободни места има в превозните средства за бягство.

FRANK / ИНФОРМАЦИЯ



<i>Име</i>	FRANK
<i>Професия</i>	Ловец
<i>Живот</i>	180
<i>Психика</i>	75 %
<i>Бонус прицелване</i>	5 %
<i>Бонус критичност</i>	2 %
<i>Инфекция</i>	15 мин 09 сек = 1 % инфекция
<i>Бързина на ходене</i>	1.9
<i>Бързина на тичане</i>	3.9
<i>Издръжливост</i>	0.4 сек

<i>Име</i>	EAGLE EYES
<i>Тип</i>	Активно
<i>Презареждане</i>	10 сек.
<i>Описание</i>	В радиус от 50 метра може да види най-близките 3 предмета.
<i>Име</i>	FAKE DEATH
<i>Тип</i>	Активно
<i>Презареждане</i>	60 сек.
<i>Описание</i>	Може да симулира смърт, но това ще стартира инфекция (ако вече не е започнала). Докато е на земята не може да се движи, а инфекцията му се пълни много по-бързо. Враговете не могат да го нападнат и го третират като умрял. Може да се изправи по всяко време.
<i>Име</i>	SCOPE
<i>Тип</i>	Пасивно
<i>Описание</i>	При прицелване с Hunting Rifle освен при близка и нормална дистанция, има мерник икона и при далечна дистанция.
<i>Име</i>	BETTER HUNTING
<i>Тип</i>	Пасивно
<i>Описание</i>	При използване на Hunting Rifle има бонус 10% критичност.

HIROSHI / ИНФОРМАЦИЯ



<i>Име</i>	HIROSHI
<i>Професия</i>	Биохимик
<i>Живот</i>	210
<i>Психика</i>	80 %
<i>Бонус прицелване</i>	0 %
<i>Бонус критичност</i>	0 %
<i>Инфекция</i>	20 мин 12 сек = 1 % инфекция
<i>Бързина на ходене</i>	1.9
<i>Бързина на тичане</i>	3.9
<i>Издръжливост</i>	0.6 сек

HIROSHI / УМЕНИЯ

<i>Име</i>	ANALYSIS
<i>Тип</i>	Активно
<i>Презареждане</i>	3 сек.
<i>Описание</i>	Може да анализира враговете или приятелите, като разбере какви качества имат. Това може да са: живот, точност, критичност и инфекция.

<i>Име</i>	BIOCHEMISTRY
<i>Тип</i>	Активно
<i>Презареждане</i>	3 сек.
<i>Описание</i>	<p>Може да използва спринцовки върху врагове или други играчи. В зависимост какъв вид и върху кого, всяка спринцовка прави различни неща.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Синя спринцовка върху друг играч: лекува малък и нормален сърдечен пристъп. - Синя спринцовка върху враг: ако врага има по-малко от 25% точност му взема 100 живот, иначе 50 живот. - Зелена спринцовка върху друг играч: лекува голям сърдечен пристъп. - Зелена спринцовка върху враг: фокусира вниманието на врага и му взема -70% точност, докато трае фокусирането. - Червена спринцовка върху друг играч: дава му 80 живот. - Червена спринцовка върху враг: ако врага има повече от 75% живот му взема 150 живот, иначе нищо не му взема и си губи спринцовката. - Жълта спринцовка върху друг играч: спира вирусната инфекция за 5 минути, но ако другия играч не е бил заразен, след изтичане на времето му стартира инфекцията. - Жълта спринцовка върху враг: взема 300 живот и чувствително го бута назад, удара се третира като критично нанесен.

<i>Име</i>	CREATOR
<i>Тип</i>	Пасивно
<i>Описание</i>	Може да създава нови предмети, които само той знае как се правят. Това са предимно спринцовки с различни вещества в тях.

STACY / ИНФОРМАЦИЯ



<i>Име</i>	STACY
<i>Професия</i>	Медицинска сестра
<i>Живот</i>	150
<i>Психика</i>	75 %
<i>Бонус прицелване</i>	0 %
<i>Бонус критичност</i>	0 %
<i>Инфекция</i>	35 мин 21 сек = 1 % инфекция
<i>Бързина на ходене</i>	2
<i>Бързина на тичане</i>	4
<i>Издръжливост</i>	0.5 сек

STACY / УМЕНИЯ

<i>Име</i>	MEDICINE
<i>Тип</i>	Активно
<i>Презареждане</i>	3 сек.
<i>Описание</i>	Може да използва бутилки с хапчета и бинтове върху други играчи.

Всяко нещо прави различни неща:

- Синя бутилка върху друг играч:
лекува малък и нормален сърдечен пристъп.

- Зелена бутилка върху друг играч:
лекува голям сърдечен пристъп.

- Червена бутилка върху друг играч:
дава му 80 живот.

- Бинт кутия върху друг играч:
спира кървене (реално това спада към голям сърдечен
пристъп, но не може да се излекува със зелена бутилка)

<i>Име</i>	CREATOR
<i>Тип</i>	Пасивно
<i>Описание</i>	Може да създава нови предмети, които само тя знае как се правят. Това са предимно бутилки с хапчета в тях и бинтове против кървене.

<i>Име</i>	FRIENDLY HAND
<i>Тип</i>	Пасивно
<i>Описание</i>	Може да вдигне паднал играч на земята.

AMANDA / ИНФОРМАЦИЯ



<i>Име</i>	AMANDA
<i>Професия</i>	Разбивач
<i>Живот</i>	200
<i>Психика</i>	70 %
<i>Бонус прицелване</i>	2 %
<i>Бонус критичност</i>	1 %
<i>Инфекция</i>	35 мин 21 сек = 1 % инфекция
<i>Бързина на ходене</i>	1.9
<i>Бързина на тичане</i>	3.9
<i>Издръжливост</i>	0.3 сек

AMANDA / УМЕНИЯ

<i>Име</i>	BREAKER
<i>Тип</i>	Активно
<i>Презареждане</i>	3 сек.
<i>Описание</i>	Може да отключва заключени врати, чекмеджета, сейфове, електронни ключалки, хакване на компютри и почти всичко друго, което е заключено.

LISA / ИНФОРМАЦИЯ



<i>Име</i>	LISA
<i>Професия</i>	Психолог
<i>Живот</i>	130
<i>Психика</i>	65 %
<i>Бонус прицелване</i>	0 %
<i>Бонус критичност</i>	0 %
<i>Инфекция</i>	40 мин 24 сек = 1 % инфекция
<i>Бързина на ходене</i>	1.8
<i>Бързина на тичане</i>	3.8
<i>Издръжливост</i>	0.6 сек

LISA / УМЕНИЯ

<i>Име</i>	STORAGE
<i>Тип</i>	Пасивно
<i>Описание</i>	Може да побира 2 пъти повече предмети в себе си от нормалното.

ВРАГОВЕ

Всеки враг има собствени характеристики. Ето кратко описание на всяка от тях:

Живот - Ако живота достигне 0, настъпва смърт.

Щети - Животът, който се взима на играча от един нормален удар.

Точност - Шанса да бъде успешен всеки удар срещу играча.

Критичност - Шанса да бъде критичен нанесения удар срещу играча. Ако това се случи, взетия живот на играча от нанесените щети ще е двойно повече, а също ще го отмени и леко назад. Например при нормален удар ако се взима 12 живот, при критичен ще бъде 24. Забележете, че взетия живот е като стойност, а не в проценти.

Бруталност - Към щетите се прибавя 3% инфекция към играча и го заразява ако не е бил до момента. При нормален удар без бруталност има 30% шанс за добавяне на 1% инфекция към играча и го заразява ако не е бил до момента.

Бързина на ходене - Бързината при нормално ходене. При влачене по земята бързината на ходене си е пак същата, както при изправено положение.

Бързина на тичане - Прибавя се към бързина на ходене и се получава крайната стойност за тичане. Например при ходене 0.3 и тичане 1, крайната стойност ще бъде 1.3. Когато обаче има влачене по земята крайната стойност е твърда и винаги е 0.8. Реално тичане се получава, когато бъде видян играч.

Прераждане - Времето което трябва да мине преди да се появи нов враг, но само ако е настъпила смърт на конкретния. Новият може да бъде съвсем различен като вид и характеристики.

Пълзене - Възможност за пълзене по земята.

Мин. Макс. Търсене - Времето за търсене на играча, когато бъде видян. Всеки път се избира различна стойност между минималната и максималната.

Виждане - Максималното разстояние от което може да бъде видян играч. Ако обаче е близо, но не е в ъгъла на видимост или пък например е зад стена, няма да бъде видян.

Подушване - Максималното разстояние от което може да бъде подушен кървящ играч. Няма значение дали е в ъгъла на видимост или например зад стена, кърви ли ще може да бъде намерен.

Меле отбрана - При нападение с хладно оръжие, част от нанесените щети в % се игнорират. Например при 30% отбрана ако е поет удар нанасящ 100 щети, само 70 ще бъдат изпълнени.

Огнестрелна отбрана - При нападение с огнестрелно оръжие, част от нанесените щети в % се игнорират. Например при 50% отбрана ако е поет удар нанасящ 120 щети, само 60 ще бъдат изпълнени.

Избраната трудност на нивото също оказва влияние върху някои от обявените характеристики. Използват се множители:

	<i>EASY</i>	<i>NORMAL</i>	<i>HARD</i>	<i>INSANE</i>
<i>Живот</i>	x1	x1.2	x1.5	x2
<i>Щети</i>	x1	x1.2	x1.5	x2
<i>Прераждане</i>	x1	x0.9	x0.7	x0.5

При появяването за първи път на всеки враг в нивото, може да има допълнителни бонуси на случаен принцип в някои от обявените характеристики. Ето какви бонуси може да има:

<i>Живот</i>	Между 1 и 10
<i>Щети</i>	Между 1 и 5
<i>Точност</i>	Между 1 и 10
<i>Критичност</i>	Между 1 и 10
<i>Бруталност</i>	Между 1 и 10
<i>Прераждане</i>	Между 1 и 10 сек.
<i>Бързина на ходене</i>	Между 0.01 и 0.2

Отделно от всички бонуси, всеки един успешен удар може да вземе допълнителни щети между 0 и 4.

Пример:

Врага има основни характеристики: Живот 100, Щети 10, Точност 75%, Критичност 25%, Бруталност 30%, Прераждане 600 сек, Бързина на ходене 0.3.

Избрана трудност е HARD и се умножава по множителя. Получава се: Живот 150, Щети 15, Прераждане 420 сек.

Допълнителни бонуси за появяване са се паднали: Живот 8, Щети 1, Точност 4%, Критичност 5%, Бруталност 10%, Прераждане 3 сек, Бързина на ходене 0.15.

Крайните характеристики ще бъдат: Живот 158, Щети 16, Точност 79%, Критичност 30%, Бруталност 40%, Прераждане 423 сек, Бързина на ходене 0.45.

Всеки успешен удар ще вземе минимум 16 или максимум 20 щети в зависимост от бонуса между 0 и 4, който се пада при всяка атака.



<i>Име</i>	MALE ZOMBIE ₁
<i>Живот</i>	100
<i>Щети</i>	10
<i>Точност</i>	75 %
<i>Критичност</i>	25 %
<i>Бруталност</i>	30 %
<i>Бързина на ходене</i>	0.3
<i>Бързина на тичане</i>	1
<i>Прераждане</i>	600 сек.
<i>Пълзене</i>	Да
<i>Мин. Макс. Търсене</i>	10 сек. / 20 сек.
<i>Виждане</i>	10 метра
<i>Подушване</i>	20 метра
<i>Меле отбрана</i>	0%
<i>Огнестрелна отбрана</i>	0%



<i>Име</i>	MALE ZOMBIE ₂
<i>Живот</i>	100
<i>Щети</i>	10
<i>Точност</i>	70 %
<i>Критичност</i>	30 %
<i>Бруталност</i>	30 %
<i>Бързина на ходене</i>	0.3
<i>Бързина на тичане</i>	1
<i>Прераждане</i>	600 сек.
<i>Пълзене</i>	Да
<i>Мин. Макс. Търсене</i>	10 сек. / 20 сек.
<i>Виждане</i>	10 метра
<i>Подушване</i>	20 метра
<i>Меле отбрана</i>	0%
<i>Огнестрелна отбрана</i>	0%



<i>Име</i>	FEMALE ZOMBIE
<i>Живот</i>	80
<i>Щети</i>	10
<i>Точност</i>	80 %
<i>Критичност</i>	20 %
<i>Бруталност</i>	30 %
<i>Бързина на ходене</i>	0.3
<i>Бързина на тичане</i>	1.1
<i>Прераждане</i>	600 сек.
<i>Пълзене</i>	Не
<i>Мин. Макс. Търсене</i>	15 сек. / 25 сек.
<i>Виждане</i>	12 метра
<i>Подушване</i>	24 метра
<i>Меле отбрана</i>	0%
<i>Огнестрелна отбрана</i>	0%



<i>Име</i>	ARMORED ZOMBIE
<i>Живот</i>	300
<i>Щети</i>	15
<i>Точност</i>	70 %
<i>Критичност</i>	20 %
<i>Бруталност</i>	30 %
<i>Бързина на ходене</i>	0.3
<i>Бързина на тичане</i>	0.8
<i>Прераждане</i>	600 сек.
<i>Пълзене</i>	Не
<i>Мин. Макс. Търсене</i>	20 сек. / 30 сек.
<i>Виждане</i>	50 метра
<i>Подушване</i>	100 метра
<i>Меле отбрана</i>	0%
<i>Огнестрелна отбрана</i>	50%



<i>Име</i>	SEMI ZOMBIE
<i>Живот</i>	1000
<i>Щети</i>	20
<i>Точност</i>	70 %
<i>Критичност</i>	20 %
<i>Бруталност</i>	30 %
<i>Бързина на ходене</i>	0.3
<i>Бързина на тичане</i>	1
<i>Прераждане</i>	1000 сек.
<i>Пълзене</i>	Не
<i>Мин. Макс. Търсене</i>	30 сек. / 60 сек.
<i>Виждане</i>	100 метра
<i>Подушване</i>	200 метра
<i>Меле отбрана</i>	30%
<i>Огнестрелна отбрана</i>	0%






ПРЕДМЕТИ

Предметите играят ключова роля за оцеляването на героя. Всеки път те се намират на различни места по нивото. А избраната трудност определя какви и колко да бъдат те. Някои предмети може да се комбинират, разделят, консумират, а също и да са уникални за определен герой. Два еднакви предмета може да поддържат натрупване (стек) в инвентара. Например ако имате 20 "Handgun Ammo" и вземете от земята още 20, общия брой ще стане 40 и ще заемат отново само един слот в инвентара на героя. Ако пък имате "Medikit" и намерите друг, ще ви трябва още един свободен слот в инвентара, защото предмета не може да се натрупва.

СПИСЪК

	ИМЕ	ТИП	СТЕК	ОПИСАНИЕ
	Handgun	Оръжие	Не	Съдържа 15 патрона
	Revolver	Оръжие	Не	Съдържа 5 патрона
	Magnum	Оръжие	Не	Съдържа 7 патрона
	Shotgun	Оръжие	Не	Съдържа 7 патрона
	Sub Machine Gun	Оръжие	Не	Съдържа 30 патрона
	Assault Rifle	Оръжие	Не	Съдържа 30 патрона
	Hunting Rifle	Оръжие	Не	Съдържа 2 патрона
	Handgun Ammo	Муниции	Да	Съдържа 20 патрона в пакет
	Revolver Ammo	Муниции	Да	Съдържа 10 патрона в пакет
	Magnum Ammo	Муниции	Да	Съдържа 10 патрона в пакет
	Shotgun Ammo	Муниции	Да	Съдържа 12 патрона в пакет

	Sub Machine Gun Ammo	Муниции	Да	Съдържа 30 патрона в пакет
	Assault Rifle Ammo	Муниции	Да	Съдържа 30 патрона в пакет
	Hunting Rifle Ammo	Муниции	Да	Съдържа 8 патрона в пакет
	Knife	Оръжие	Не	Има 20 удара преди счупване
	Crowbar	Оръжие	Не	Има 15 удара преди счупване
	Axe	Оръжие	Не	Има 30 удара преди счупване
	Broken Handgun	Разни	Не	Счупено оръжие
	Broken Knife	Разни	Не	Счупено оръжие
	Broken Crowbar	Разни	Не	Счупено оръжие
	Broken Axe	Разни	Не	Счупено оръжие
	Medikit	Лекарство	Не	Дава 150 живот
	Blue Pills	Лекарство	Не	Лекува малък и нормален сърдечен пристъп
	Green Pills	Лекарство	Не	Лекува голям сърдечен пристъп
	Red Pills	Лекарство	Не	Дава 30 живот
	Blue Pills Bottle	Лекарство	Да	Лекува малък и нормален сърдечен пристъп
	Green Pills Bottle	Лекарство	Да	Лекува голям сърдечен пристъп

	Red Pills Bottle	Лекарство	Да	Дава 80 живот
	Bandage	Лекарство	Не	Лекува кървене
	Bandage Box	Лекарство	Да	Лекува кървене
	Blue Syringe	Лекарство	Да	Лекува малък и нормален сърдечен пристъп
	Green Syringe	Лекарство	Да	Лекува голям сърдечен пристъп
	Red Syringe	Лекарство	Да	Дава 80 живот
	Yellow Syringe	Лекарство	Да	Спира инфекцията за 5 минути, но ако не си бил заразен, след изтичане на времето ще бъдеш.
	Wrench	Разни	Да	Поправя счупени оръжия
	Empty Bottle	Разни	Да	Може да се комбинира с други предмети
	Serum	Разни	Да	Може да се комбинира с други предмети
	Empty Syringe	Разни	Да	Може да се комбинира с други предмети
	First Aid Case	Stacy предмет	Не	Може да се комбинира с други предмети
	Laboratory Bag	Hiroshi предмет	Не	Може да се комбинира с други предмети
	Tool Box	Samir предмет	Не	Може да се комбинира с други предмети

	Blue Key	Задача	Не	Отваря врати
	Green Key	Задача	Не	Отваря врати
	Red Key	Задача	Не	Отваря врати
	Bolt Cutters	Задача	Не	Счупва катинари
	Gasoline Canister (Empty)	Задача	Не	Може да побере бензин
	Gasoline Canister (Full)	Задача	Не	Съдържа бензин
	Car Key	Задача	Не	Отключва коли
	Helicopter Key	Задача	Не	Отключва хеликоптери
	Fire Extinguisher	Задача	Не	Погасява огън

РЕЦЕПТИ

	ПРЕДМЕТ 1		ПРЕДМЕТ 2		НОВ ПРЕДМЕТ	ОПИСАНИЕ
	Tool Box		Broken Knife		Knife	Има 20 удара преди счупване
	Tool Box		Broken Crowbar		Crowbar	Има 15 удара преди счупване
	Tool Box		Broken Axe		Axe	Има 30 удара преди счупване

	Tool Box		Broken Handgun		Handgun	Съдържа 15 патрона
	Tool Box		Handgun Ammo		Handgun Ammo	Прибавя 5 патрона
	Tool Box		Wrench		Tool Box	Прибавя 2 използвания
	First Aid Case		Blue Pills		Blue Pills Bottle	Има 2 използвания
	First Aid Case		Green Pills		Green Pills Bottle	Има 2 използвания
	First Aid Case		Red Pills		Red Pills Bottle	Има 2 използвания
	First Aid Case		Bandage		Bandage Box	Има 2 използвания
	First Aid Case		Serum		First Aid Case	Прибавя 2 използвания
	Laboratory Bag		Blue Pills		Blue Syringe	Има 2 използвания
	Laboratory Bag		Green Pills		Green Syringe	Има 2 използвания
	Laboratory Bag		Red Pills		Red Syringe	Има 2 използвания
	Laboratory Bag		Blue Pills Bottle		Blue Syringe	Има 2 използвания
	Laboratory Bag		Green Pills Bottle		Green Syringe	Има 2 използвания
	Laboratory Bag		Red Pills Bottle		Red Syringe	Има 2 използвания
	Laboratory Bag		Serum		Laboratory Bag	Прибавя 2 използвания
	Empty Bottle		Blue Pills		Blue Pills Bottle	Има 2 използвания

	Empty Bottle		Green Pills		Green Pills Bottle	Има 2 използвания
	Empty Bottle		Red Pills		Red Pills Bottle	Има 2 използвания
	Empty Syringe		Blue Pills		Blue Syringe	Има 2 използвания
	Empty Syringe		Green Pills		Green Syringe	Има 2 използвания
	Empty Syringe		Red Pills		Red Syringe	Има 2 използвания
	Green Syringe		Red Syringe		Yellow Syringe	Има 1 използване
	Serum		Blue Syringe		Blue Syringe	Прибавя 1 използване
	Serum		Green Syringe		Green Syringe	Прибавя 1 използване
	Serum		Red Syringe		Red Syringe	Прибавя 1 използване
	Serum		Yellow Syringe		Yellow Syringe	Прибавя 1 използване
	Wrench		Broken Knife		Knife	Има 20 удара преди счупване
	Wrench		Broken Crowbar		Crowbar	Има 15 удара преди счупване
	Wrench		Broken Axe		Axe	Има 30 удара преди счупване
	Wrench		Broken Handgun		Handgun	Съдържа 15 патрона

ОРЪЖИЯ

Всяко оръжие има собствени характеристики. Ето кратко описание на всяка от тях:

Макс. патрони - Максимално количество патрони, което побира оръжието.

Близки щети - Щети от близка дистанция. До 5 метра.

Нормални щети - Щети от нормална дистанция. Между 5 и 10 метра.

Далечни щети - Щети от далечна дистанция. Над 10 метра.

Бързина - Времето необходимо за изстрелване на всеки следващ куршум.

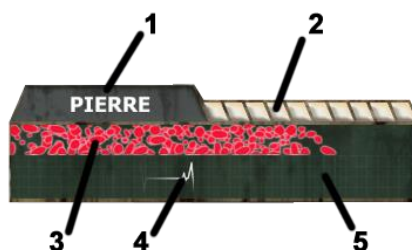
Презареждане - Времето необходимо за презареждане на един патрон.

Прицелване - Вижте обяснението в раздел: Герои - Бонус прицелване.

Критичност - Вижте обяснението в раздел: Герои - Бонус критичност.

	Макс. патрони	Близки щети	Нормални щети	Далечни щети	Бързина	Презареждане	Прицелване	Критичност
<i>HANDGUN</i>	15	14	11	8	0.8 сек		95%	5%
<i>REVOLVER</i>	5	20	14	10	1 сек	2 сек	95%	10%
<i>MAGNUM</i>	7	90	81	72	1.2 сек	2 сек	95%	15%
<i>SHOTGUN</i>	7	70	42	7	1.1 сек	2 сек	95%	8%
<i>SUB MACHINE GUN</i>	30	12	9	7	0.1 сек		95%	2%
<i>ASSAULT RIFLE</i>	30	20	16	14	0.1 сек		95%	4%
<i>HUNTING RIFLE</i>	2	180	180	180	1.2 сек	2 сек	95%	12%
<i>KNIFE</i>		70			1 сек			8%
<i>CROWBAR</i>		40			1 сек			4%
<i>AXE</i>		55			1 сек			6%

ИНТЕРФЕЙС



1. Име на героя.
2. Издръжливост. Състои се от 10 чертички, които намаляват при тичане.
3. Инфекция. Развива се от 0% до 100% при заразяване. Когато героя е изправен му се слага 1% на определен брой секунди. Ако е паднал на земята там е фиксирано 1% на всеки 6 секунди.
4. Сърдечен ритъм (ЕКГ). Може да влияе пряко върху състоянието на героя. Възможно е при различни ситуации да бъде получен сърдечен пристъп, който може да бъде: малък, нормален и голям. Пристъпите се различават по звука на туптенето на сърцето и променливата движеща се линия. От "психиката" на героя зависи устойчивостта срещу тези проблеми. Повече информация по темата е описана в раздел "ЕКГ".
5. Живот. Може да бъде в три различни стадия: зелен, жълт и червен. Ако живота бъде изгубен, героя пада на земята. В това състояние може да се движи, но бавно. Също може и да хвърля и взима предмети от земята, но не може да ги аранжира или комбинира. Има два начина за изправяне: при вдигане от друг играч или използване на лекарство даващо живот. При втория начин лекарството няма да бъде оползотворено напълно, а ще е само за изправянето и ще даде твърда стойност 10 живот. Например "Medikit" дава 150 живот, но заради падналото състояние ще даде само 10 живот. За това най-добре е да разчитате на приятел или да се запасите с достатъчно лекарства. Героя не може да бъде нападан, докато е на земята.

Сърдечния ритъм (ЕКГ) представлява движещата се променлива линия, пред цвета на живота. Героя може да получи сърдечен пристъп, който ще промени състоянието на сърдечния ритъм. Има 3 вида пристъпи: малък, нормален и голям. Всеки от тях прави различна вреда. От "психиката" на героя зависи устойчивостта срещу тези проблеми. По едно и също време може да бъде активен само 1 пристъп от малките, 1 от нормалните и 1 от големите. Не може да има 2 активни от една и съща категория по едно и също време. Например 2 нормални пристъпа. Ако това все пак се случи, новият пристъп (който е трябвало да се случи) отпада и си остава текущия. Забележете, че всеки вид може да е видим визуално, а може и да не е. Например едно е да виждаш, че кашляш, а съвсем друго да имаш понижен шанс на прицелване. Ето описание на различните видове:

Малки пристъпи	Нормални пристъпи	Големи пристъпи
5-10% по-малко прицелване за 120 сек.	10-20% по-малко прицелване за 300 сек.	Повръщане след 40-60 сек. Взима 80-120 живот.
5-10% по-малко критичност за 120 сек.	10-20% по-малко критичност за 300 сек.	Кашляне от 5 до 10 пъти. Един път взима 10-15 живот.
Не може да се тича за 120 сек.	Затруднено виждане от 5 до 10 пъти. Един път е 20 сек.	Кървене от 5 до 10 пъти. Един път взима 10-15 живот.
Издръжливостта се пълни два пъти по-бавно за 120 сек.		

Дотук добре, но какво и как причинява тези пристъпи? Има причинители, които тестват "Психиката" на героя. Например при психика 85% има шанс само 15% да се случи някакъв сърдечен пристъп. Ето различните видове причинители:

Причинители на малък пристъп	Причинители на нормален пристъп	Причинители на голям пристъп
10% шанс при всяко изваждане на 1 чертичка издръжливост.	10% шанс при всеки удар с ръце върху обект, подлежащ на разбиване (врати и др.)	50% шанс при бруталност от враг.
10% шанс при всеки нов 1% инфекция.	10% шанс при всеки нов 1% инфекция.	10% шанс при всеки нов 1% инфекция.
25% шанс при нормален удар от враг.	25% шанс при нормален удар от враг.	25% шанс при нормален удар от враг.

Нека обобщим. За да се случи сърдечен пристъп, трябва да станат 2 неща:

1. Причинителя да успее. Например при нормален удар на враг има 25% шанс това да се случи и 75% да не се случи.
2. След като причинителя е имал успех, психиката на героя трябва да се провали. Например при психика 85% има шанс само 15% да се случи сърдечен пристъп.

И сега идва най-важният въпрос, как точно да се спасим от започнал пристъп? Чрез един от следните начини: консумация на лекарство, ако ни помогне друг герой със специални умения или ако се свлечем и паднем на земята - автоматично спират всички пристъпи.

БУТОНИ

W	Движение напред
S	Движение назад
A	Завъртане наляво
D	Завъртане надясно
Left Shift	Тичане
R	Презареждане
1-10	Избиране/Използване на предмет от инвентара
Right Mouse	Прицелване
Left Mouse	Нападение
Middle Mouse	Изхвърляне на предмет от инвентара (ако мишката е върху него)
Left Alt + 1-10	Изхвърляне на предмет от инвентара
Caps Lock + 1-10	Разделяне на предмет (само ако е възможно, предимно муниции)
V	Инвентара влиза в режим на аранжиране
C	Инвентара влиза в режим на комбиниране (рецепти)
Q	Използване на умение 1
F	Използване на умение 2
E	Взимане на предмет
Left Shift + E	Действие (отваряне на врати и др.)
Space	Чат/Гласови команди. Освен това при кликване или ALT + кликване върху предмет слот на друг играч има 2 допълнителни команди (Request Item/Use Item).
Escape	Меню