



Games  
for Windows®

PRÍSNE TAJNÉ

# PŘÍRUČKA PŘEŽITÍ

OBYVATELE VAULTU



PRÍSNE TAJNÉ

PPOV.VTB-001-13

### **⚠ Důležitá zdravotní varování v souvislosti s hraním videoher**

#### **Fotosenzitivní epileptické záchvaty**

Malé procento lidí může při sledování obrázků včetně blikajících světel nebo obrázců, které se mohou ve videohrách objevit, dostat epileptický záchvat. Dokonce i u lidí, kteří netrpí epilepsií nebo záchvaty, se může projevit doposud nediodnostikovaný stav, který způsobí „fotosenzitivní epileptické záchvaty“ při sledování videoher.

Záchvaty se mohou projevit několika různými příznaky, jako jsou například závratě, zdvojené vidění, třes víček nebo tváře, šhubání nebo třes končetin, dezorientace nebo chvilková ztráta vědomí. Záchvaty mohou rovněž způsobit ztrátu vědomí nebo křeče s následným zraněním v důsledku pádu nebo nárazu na okolní předměty.

Pokud se u vás projeví některý z uvedených příznaků, okamžitě přerušete hru a vyhledejte lékaře. Povinností rodičů je sledovat děti a zjistit, zda se u nich neprojeví některý z uvedených příznaků – výskyt epileptických záchvatů tohoto typu je u dětí a dospívajících pravděpodobnější než u dospělých. Riziko vzniku fotosenzitivních epileptických záchvatů lze snížit následujícími opatřeními: posadte se ve větší vzdálenosti od obrazovky; použijte menší obrazovku; místnost má být dobře osvětlená; nehrajte videohry, jste-li ospalí nebo unavení.

Pokud se u vás nebo u některého z vašich příbuzných vyskytly záchvaty nebo epilepsie, před hraním videoher se poraďte s lékařem.

#### **Co je systém PEGI?**

Systém klasifikace podle věkových kategorií PEGI chrání nezletilé před hrami, které jsou nevhodné pro určitou věkovou skupinu. Vezměte na vědomí, že se nejedná o označení obtížnosti her. Systém PEGI se skládá ze dvou částí a umožňuje rodičům a osobám, které kupují hry pro děti, provádět erudovaný výběr podle věku hráče, kterému je hra určena. První částí je klasifikace vhodnosti pro věkové kategorie:



Druhou částí jsou ikony, které označují typ obsahu hry. V závislosti na hře může být uvedeno i více těchto ikon. Klasifikace vhodnosti hry pro věkové kategorie odpovídá míře tohoto obsahu. Ikony jsou:



Další informace získáte na adrese <http://www.pegi.info> a [pegionline.eu](http://pegionline.eu)

## **OBSAH**

ÚVOD DO HRY FALLOUT 3 .....	4
INSTALACE A SPUŠTĚNÍ HRY .....	5
OVLÁDÁNÍ .....	6
Hlavní nabídka .....	8
OBRAZOVKA HRY .....	8
KOMPAS A AKTIVAČNÍ IKONY .....	10
PIP-BOY 3000 .....	11
NABÍDKA STATISTIK .....	12
NABÍDKA PŘEDMĚTŮ .....	14
DATA .....	16
S.P.E.C.I.A.L. .....	18
DOVEDNOSTI .....	20
PERKY .....	22
ZKUŠENOSTI A ÚROVNĚ .....	31
SOUBOJE .....	32
OSTATNÍ BOJOVÉ SITUACE .....	33
SYSTÉM VATS .....	34
OŠETŘOVÁNÍ .....	36
PLÍŽENÍ .....	37
OTEVÍRÁNÍ ZÁMKŮ .....	38
NABOURÁVÁNÍ POČÍTAČŮ .....	39
ZLOČIN A TREST .....	40
DIALOGY .....	41
KONTEJNERY .....	42
OBCHODOVÁNÍ .....	43
NASTAVENÍ HRY .....	44

## ÚVOD DO HRY FALLOUT 3

Atomová válka. Již tato samotná slova v nás vzbuzují představy jaderných hřibů, plynových masek a vyděšených dětí kráčících se pod školními lavicemi. Ale naši představivost spíše jítí to, co by následovalo po takovémto konfliktu. Je tomu tak proto, že v našem reálném světě neexistuje pro tuto situaci adekvátní příměr. Lidstvo již sice poznalo hrůzu výbuchu jaderné puny, avšak jakoby zázrakem se vyvarovalo zničení celé planety. Alespoň prozatím.

Ve hře Fallout 3 na vás však čeká realita na hony vzdálená té naší. Představte si, že se po druhé světové válce čas rozdělil na dvě linie. Tu naši dobře známe. V univerzu Falloutu však technologie kráčela kupředu daleko rychleji, avšak společnost stále zůstávala v zajetí kulturních norem z padesátých let. Žila si svůj idylický život ve „světě zítřka.“ Každá domácnost disponovala služebními roboty, frčely natupírované účesy a automobily na fúzní pohon. A pak se v roce 2077 všechno zvrlo, neboť se dlouhotrvající válka s Čínou vymkla kontrole a došlo k celosvětovému jadernému konfliktu.

Vy nastupujete na scénu o dvě stě let později – v roce 2077 – v prostředí post-apokalyptického Washingtonu, D.C. a jeho okolí. Zdejší krajina se přezdíva „Velká pustina,“ je to opravdové peklo plné nájezdnických gangů, hrozných supermutantů, hniících divokých ghulů a selhávajících vojenských robotů. Je vaším štěstím, že jste posledních devatenáct let strávili v oficiálním podzemním krytu společnosti Vault-Tec, a sice ve Vaultu 101. Všechno je fajn a v pohodě, dokud se váš otec, který byl do té doby středobodem vašeho života, nerozhodne Vault neočekávaně opustit a donutí vás tak jej následovat. Vaše bezpečí je tím pádem v tahu.

A teď přijde ta dobrá zpráva. Když se před vámi otevrou obrovské dveře Vaultu a vy se vydáte do ostrým sluncem zalitého světa, můžete si svůj osud určovat dle libosti. Buď můžete začít hledat svého tátu... nebo se na něj úplně vykašlat. Můžete zamířit přímo do chatrného města Megatuna a seznámit se s tamějšími svéráznými obyvateli... nebo za sebe necháte promluvit olovo.

Ta nejdůležitější věc, jakou musíte o hře Fallout 3 vědět, je ta, že je to jen vaše hra, takže si s ní můžete dělat, co vás napadne. Neexistuje žádný „správný“ způsob hraní. Vyzkoušejte si všechny dovednosti a perky, o nichž se dočtete v tomto manuálu. Vyzkoušejte nový tahový systém VATS. Ale hlavně nikdy nezapomeňte, že každá výzva, kterou před vás hra postaví, má několik možných řešení a několik možných výsledků. K úspěchu vede mnoho cest a hra skutečně má svůj „konec,“ ale jak k němu dospějete a jaký bude, to záleží jen na vás a vaší herní postavě.

My všichni, členové Bethesda Game Studios, doufáme, že si dobrodružství v našem světě užijete stejně dobře, jako jsme si my užili jeho vytváření. Bylo pro nás ctí udržet svět hry Fallout při životě, abyste měli možnost se do něj zase po letech ponořit... nebo zažít jeho atmosféru úplně poprvé.

Jo, ještě jedna věc... Až svého tátu konečně najdete, chovejte se k němu hezky. Nebo víte co? Dělejte si, co chcete...

- *Tým hry Fallout 3*

## INSTALACE A SPUŠTĚNÍ HRY

Vložte do mechaniky **disk 1** s hrou *Fallout® 3 Game of the Year Edition* a spusťte soubor *setup.exe*, pokud se tak nestalo automaticky. Postupujte podle instrukcí na obrazovce. Vložte do mechaniky **disk 2** s hrou *Fallout® 3 Game of the Year Edition* a spusťte soubor *setup.exe*, pokud se tak nestalo automaticky. Hru spusťte kliknutím na ikonu hry, popř. z nabídky Start.

Pokud jste již hru Fallout 3 hráli, uvidíte v menu Nahrát/Uložit uložené hry a můžete pokračovat v hraní se stávající postavou. Pokud začínáte novou hru, musíte ještě před obdržetím zpráv o stažitelném obsahu opustit Vault 101.

### OPERATION: ANCHORAGE

Operation: Anchorage přinese nový rádiový signál, který přidá novou značku na mapu a nový úkol: „Prozkoumejte rádiový signál Psanců.“

### THE PITT

The Pitt zobrazí zprávu o novém rádiovém signálu – Wernherův nouzový signál.

### BROKEN STEEL

Pokud je rozšíření Broken Steel správně nainstalováno, zobrazí se zpráva, která upozorňuje na možnost zvýšení vaší úrovně na 30. Abyste si mohli užít nové úkoly a příběh Broken Steel, musíte nejprve dokončit hlavní dějovou linii hry Fallout 3.

### POINT LOOKOUT

Po nainstalování stáhnutelného obsahu je hráč informován, že na lodi blízko Rivet City je na prodej nová dodávka ovoce. Cíl úkolu vás zavede k převozníku Tobarovi, který má rozsáhlou nabídku zboží a může vás převézt přímo do Point Lookout.

### MOTHERSHIP ZETA

Mothership Zeta přinese nový rádiový signál, který přidá novou značku na mapu a nový úkol: „Prozkoumejte podivný rádiový signál přicházející z pustiny“.

## OVLÁDÁNÍ KLÁVESNICE A MYŠ



### Ovládání VATS

**V** ..... Otvěření tahového režimu VATS  
Podržím provedete scan

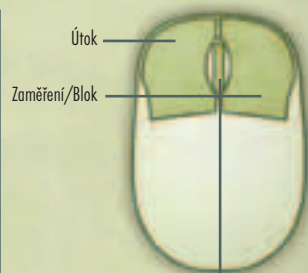
**Kliknutí levým tlačítkem** ..... Vyběr cíle

**Kliknutím levým tlač. myši** na šipku doleva nebo doprava přepnete cíl.

**Pomocí myši** označte požadovanou část těla a stiskněte levé tlačítko myši.

**E** ..... Potvrzení zaměření

**Kliknutí pravým tlačítkem** ..... Ukončení režimu VATS, rušení naplánovaných útoků



Stiskem kolečka přepínáte mezi pohledem první a třetí osoby. Otáčením kolečka přibližujete a oddalujete pohled v režimu třetí osoby.

## OVLÁDÁNÍ OVLAČAČ PRO XBOX 360® PRO SYSTÉM WINDOWS



### Ovládání VATS

**RB** ..... Otvěření tahového režimu VATS  
Podržím provedete scan

**RT** ..... Vyběr cíle

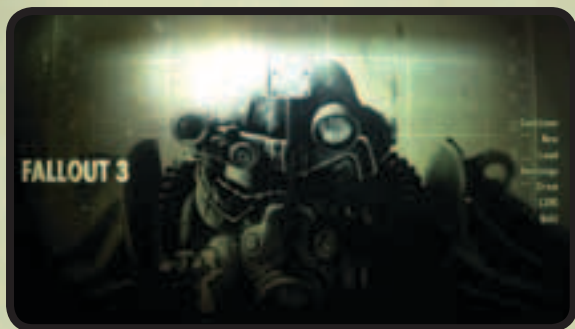
**R** ..... Přepínání cíle

**L** ..... Zaměření požadované části těla

**A** ..... Potvrzení zaměření

**B** ..... Ukončení režimu VATS, zrušení naplánovaných útoků

## HLAVNÍ NABÍDKA



### POKRAČOVAT

Pomocí této položky můžete pokračovat v hraní naposledy uložené hry.

### NOVÁ HRA

Spustí novou hru Fallout 3.

### NAČTENÍ HRY

Umožňuje vám zvolit hru k načtení z nabídky dříve uložených her.

### NASTAVENÍ

Otevře nabídku nastavení, kde můžete upravovat nastavení hry, obrazu, zvuku a ovládní. Další informace najdete na straně 40.

### AUTOŘI

Zobrazí seznam lidí, kteří se podíleli na vývoji hry Fallout 3.

### STAŽENÝ OBSAH

Zobrazí obsah, který jste si do hry Fallout 3 stáhli.



## OBRAZOVKA HRY



### BODY ZDRAVÍ (BZ)

Vaše celkové zdraví. Když vaše BZ klesnou na nulu, vaše postava umírá.

### KOMPAS

Na kompasu uvidíte směr svého putování a také pozice všech nepřátel a důležitých míst v blízkosti. Další informace o kompasu najdete na straně 6.

### AKČNÍ BODY (AB)

Celkový počet dostupných akčních bodů závisí na obratnosti vaší postavy (viz systém S.P.E.C.I.A.L. na straně 14). Akční body jsou využívány pouze v tahovém režimu VATS (viz strana 30).

### STAV ZBRANĚ (STA)

Čím je tento ukazatel kratší, tím horší je stav vaší zbraně.

### MUNICE

Dostupná munice pro aktuálně používanou zbraň. První číslo indikuje, kolik ran zůstává v zásobníku, a druhé číslo vás informuje o celkovém množství dostupné munice.

### UKAZATEL ZDRAVÍ NEPŘÍTELE

Ukazuje aktuální zdraví nepřítelů.

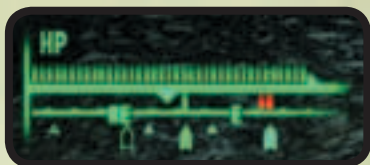
### UKAZATEL OZÁŘENÍ

Objeví se vždy ve chvíli, kdy budete ozářeni.

### UKAZATEL ZKUŠENOSTI

Objeví se, když získáte body zkušenosti.

## KOMPAS A AKTIVAČNÍ IKONY



### ▲ PRÁZDNÝ TROJÚHELNÍK

Označuje lokaci, kterou jste ještě neobjevili.

### ▲ PLNÝ TROJÚHELNÍK

Označuje lokaci, kterou jste již dříve objevili.

### ▲ CÍL ÚKOLU

Pokud máte aktivní úkol, bude směr k cíli tohoto úkolu vytyčen na kompasu šipkou. Čím více se budete k cíli úkolu přibližovat, tím rychleji bude blikat příslušné světylko.

### ▲ ZNAČKA NA MAPĚ

Pokud jste si na mapu umístili vlastní značku, bude směr k ní vytyčen průhlednou šipkou.

### ■ ZNAČKY PŘÍTEL/NEPŘÍTEL

Lidé a zvířata, jež uvidíte, budou na kompasu vyobrazeni pomocí svislých ukazatelů. Zelené ukazatele označují přátelské lidi a stvoření. Červené ukazatele označují nepřátele. Hodnota vašeho vnímání pak rozhodne o tom, zda je dokážete odhalit.

### ZAMĚŘOVAČ

Váš zaměřovač se změní vždy, když budete moci něco provést s určitým cílovým objektem. Stisknutím klávesy **E** pak můžete vyznačený objekt použít. Červená ikona nebo text vás zpraví o tom, že se provedením akce dopustíte zločinu.

## PIP-BOY 3000



**TAB** ..... Otevření/Zavření Pip-Boye.

**Kliknutí levým tlačítkem myši** ..... Výběr položek/Záložek/Nabídek Pip-Boye.

**Šipky nahoru a dolů,  
kolečko myši  
nebo posuvník** ..... Posun v nabídkách nahoru a dolů.

### UKAZATEL OZÁŘENÍ

V levém horním rohu Pip-Boye najdete osobní měřák ozáření, který vás informuje o tom, kolik jednotek radiace již vaše tělo obdrželo.

### SEKCE

V Pip-Boyi 3000 najdete tři hlavní nabídky:

**Statistiky** - Informace o statistikách a dovednostech vaší postavy.

**Předměty** - Veškeré předměty, které vaše postava právě nese.

**Data** - Obsahuje vaše mapy, informace o úkolech, poznámky a přístupy ke všem dostupným rádiovým signálům.



## NABÍDKA STATISTIK



Nabídka statistik má pět částí: Stav, S.P.E.C.I.A.L., dovednosti, perky, obecné.

V horní části obrazovky statistik se vždy objevují následující informace: Úroveň vaší postavy, aktuální a maximální body zdraví (BZ), aktuální a maximální akční body (AB), aktuální body zkušeností (BZ) a množství zkušeností potřebné k postupu na vyšší úroveň.

### NABÍDKA STAVU

Nabídka stavu poskytl základní informace o zdraví vaší postavy. Pomocí **šipek nahoru a dolů**, se můžete pohybovat mezi třemi důležitými podsekcemi stavu:

#### KON

Zobrazuje stav každé části těla vaší postavy prostřednictvím ukazatele. Čím je ukazatel kratší, tím více je daná část těla poškozena. Když je ukazatel zcela prázdný, je daná část těla považována za zmraženou a je vykreslena čárkovaně. Pokud máte ve svém inventáři nějaké stimpaky, můžete je stiskem klávesy **S** použít k obnově části celkového zdraví a částečně také k uzdravení poškozené části těla. Pokud si přejete použít stimpak k vyléčení určité části těla, danou část těla označte.

#### RAD

Zobrazuje vaši aktuální úroveň odolnosti proti radiaci a také to, jakým množstvím radiace byla vaše postava již zasažena. Pokud máte ve svém inventáři nějaký RadAway, můžete jej použít stiskem klávesy **A** k odplavení části radiace ze svého organismu. Pokud máte tablety Rad-X, můžete je užít stiskem klávesy **X** k dočasnému zvýšení odolnosti své postavy vůči ozáření.

Radiaci můžete být vystaveni působením prostředí nebo požitím znehodnocené vody a potravy. Malé množství radiace vám neublíží, ale ozáření se sčítá a časem začnete trpět škodlivými příznaky nemoci z ozáření (mezi něž patří v krajním případě i smrt).

#### ÚČINKY NEMOCI Z OZÁŘENÍ:

- 200 jednotek ozáření: -1 OD
- 400 jednotek ozáření: -2 OD, -1 OB
- 600 jednotek ozáření: -3 OD, -2 OB, -1 SÍ
- 800 jednotek ozáření: -3 OD, -2 OB, -2 SÍ
- 1000 jednotek ozáření: Smrt!

#### EFE

Informuje vás o všech pozitivních a negativních efektech, které právě ovlivňují vaši postavu. Mezi faktory ovlivňující vaši postavu může patřit ozáření, vaše oblečení, požitá látka atd.

#### S.P.E.C.I.A.L.

Jedná se o sedm vašich primárních vlastností. Jejich podrobný popis najdete na straně 14. Minus (-) napravo od hodnoty atributu značí negativní efekt, zatímco plus (+) značí, že je tato vlastnost ovlivňována pozitivně. Další informace najdete v sekci o efektech v nabídce stavu.

#### DOVEDNOSTI

Informace o vašich dovednostech. Další informace najdete na straně 16.

#### PERKY

Speciální schopnosti, které si můžete zvolit, jakmile získáte novou úroveň. Další informace o percích získáte na stranách 18–26.

#### OBECNÉ

Zde najdete seznam mnoha svých činů v průběhu hry a také aktuální stav karmy (zlý, dobrý, neutrální) a rovněž svou hodnotu v daném karmickém stavu (např. Satanova pravá ruka).

PPOV PŘE VTB-003-10J

## PŘÍZPUSOBENÍ VNĚJŠÍMU SVĚTU



Obr. 1.1

### OPUSTILI JSTE BEZPEČÍ A LUXUS VAULTU. CO DÁL?

V okamžiku, kdy opustíte Vault, budete oslepeni ostrým světlem. Jste jako noční tvor, který není zvyklý na denní sluneční svit. Nezapomeňte si chránit zrak slunečními brýlemi.

## NABÍDKA PŘEDMĚTŮ



Nabídka předmětů má pět částí: Zbraně, oděvy, podpůrné prostředky, různé a munice.

### ZBRANĚ

V této nabídce najdete všechny zbraně svého inventáře.

### ODĚVY

Zobrazí všechny předměty, které můžete mít na sobě. Sem patří zbroje, oblečení a doplňky, jako jsou klobouky.

### PODPŮRNÉ PROSTŘEDKY

V této záložce najdete všechny předměty, které můžete zkonzumovat a ovlivnit tak statistiky své postavy. Sem patří stimpaky, různá léčiva, ale také knihy a časopisy.

### RŮZNÉ

Mezi různé věci patří klíče, vlásenky a další předměty.

### MUNICE

Tento seznam zahrnuje veškerou munici, kterou lze nabít do zbraní ve hře.

### OVLÁDÁNÍ NABÍDKY

**Kliknutí levým tlačítkem myši** - Nasazení, odložení nebo použití vybraného předmětu.

**Kliknutí pravým tlačítkem myši** - Upuštění vybraného předmětu.

**R** - Oprava vybraného předmětu (viz kapitola o opravování zbraní a oděvů, strana 31).

## VLASTNOSTI PŘEDMĚTŮ

Předměty ve vašem inventáři mohou mít spoustu vlastností, které se objeví poté, co předmět vyberete:

**POŠ** - Jaké poškození zbraň způsobuje (čím vyšší, tím lepší).

**OZ** - Procentuální odolnost vůči zranění, kterou vám předmět poskytne (čím vyšší, tím lepší).

**HM** - Hmotnost daného předmětu.

**CEN** - Cena předmětu v zátkách.

**KON** - Aktuální stav zbraně.

**EFEKTY** - Všechny pozitivní a negativní efekty, které předmět vaší postavě poskytne, pokud jej budete používat.

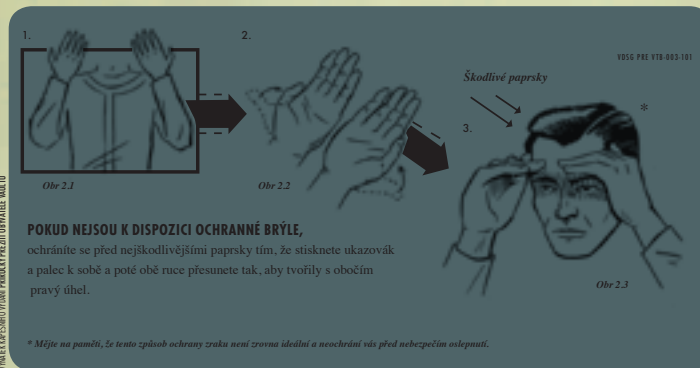
U zbraní se rovněž dočtete, jakou ráži nábojů zbraň používá, počet nábojů v zásobníku a počet zbývajících nábojů celkově.

## KLÁVESOVÉ ZKRATKY



V nabídce inventáře můžete definovat klávesové zkratky podržením jedné z **kláves 1-8**, pokud budete mít zároveň vybranou požadovanou zbraň, zbroj nebo látku, kterou si přejete na klávesu přiřadit. Tento výběr provedete **kliknutím levého tlačítka myši** na požadovanou položku. Všimněte si, že při otevření nabídky klávesových zkratek můžete přepínat do ostatních nabídek a předmět bude klávese přesto přiřazen.

Při hraní pak můžete pomocí **kláves 1-8** zvolit kterýkoliv z přiřazených předmětů.





## DATA



V horní části nabídky Data budete mít vždy informaci o aktuální pozici, datu a čase. Nabídka data sestává z pěti sekcí: Místní mapa, mapa světa, úkoly, zprávy a rádio.

## MÍSTNÍ MAPA



Místní mapa vykresluje mapu vaší aktuální pozice a také veškeré dveře v blízkosti. Vybráním ikon si můžete vyžádat zobrazení informací o dveřích a o tom, kam vedou.

## MAPA SVĚTA



Na mapě světa uvidíte přehledovou mapu celé oblasti Velké pustiny a všechny značky, které jste při svém putování již objevili. Dokonce můžete rychle cestovat na jakékoli místo, které jste dříve navštívili, a to tak, že danou oblast označíte na mapě kliknutím **levým tlačítkem myši**. Na mapě světa je vaše cesta k cíli úkolu vyznačena tečkovanou čarou. V některých případech budete muset svou cestu odklonit. Tečkovaná naváděcí čára se tomuto bude přizpůsobovat.

Pomocí **kolečka myši** můžete pohled přibližovat a oddalovat. **Kliknutím levým tlačítkem myši** se můžete pohybovat po mapě. **Kliknutím pravým tlačítkem myši** můžete přesouvat nebo odstraňovat své vlastní značky na místní mapě a na mapě světa. Pokud má váš aktivní úkol nějaké body, kam musíte dojít, uvidíte je jak na mapě světa, tak na místní mapě.

## ÚKOLY



Obrazovka úkolů v sekci Data ve vašem Pip-Boyi sleduje váš pokrok ve všech úkolech, které jste přijali. Nalevo vidíte seznam úkolů. Ty, které jsou popsány světlou barvou, jsou aktivní. Úkoly vypsané tmavou barvou byly dokončeny nebo jste je nějakým způsobem nezvládli. Aktivní úkol je označen malým čtverečkem.

Na pravé straně obrazovky se nachází cíle každého úkolu. Aktivní cíle jsou vypsány světlou barvou a jsou v horní části seznamu.

Dokončené cíle jsou vypsány tmavou barvou a jsou v dolní části seznamu. Cíle označené jako „(Nepovinné)“ není nutné k úspěšnému dokončení úkolu plnit.

Každý úkol můžete prohlásit za „aktivní“ nebo si můžete nechat zobrazit cíl aktivního úkolu na mapě světa (pokud je jeho pozice známa). Na svém kompasu a na mapě vidíte pouze cíle svého aktivního úkolu.

*Poznámka: Ne každý úkol disponuje cíli. Při plnění některých úkolů musíte sami přijít na to, kam se dostat.*

## ZPRÁVY



Obsahuje všechny zvukové i psané zprávy, ať už se vztahují k úkolům nebo ne. Zprávy, které jste si nepřečetli nebo jste si je neposlechli, jsou vypsány světlou barvou. Zprávy, které jste si již přečetli nebo vyslechli, jsou vypsány tmavě. Pomocí **kliknutí levým tlačítkem myši** si můžete zvukovou zprávu poslechnout (zvuk se bude přehrávat i poté, co opustíte nabídku Pip-Boye). **Kliknutím levého tlačítka myši** můžete přepínat mezi všemi zprávami a zprávami důležitými pro aktivní úkol.

## RÁDIO



Všechny rádiové signály, jejichž frekvenci znáte, se objeví v sekci dat na obrazovce rádií ve vašem Pip-Boyi. Signály vypsané světlou barvou jsou v dosahu a můžete je poslouchat.

Signály vypsané tmavě byly sice objeveny, ale nejste v jejich dosahu. Pokud chcete takovýto signál poslouchat, musíte se vrátit do dosahu jeho vysílače.



## S.P.E.C.I.A.L.



### SÍLA

Odolnost je mírou vaší celkové fyzické zdatnosti. Díky vysoké odolnosti dostanete bonusu k bodům života, odolnosti vůči prostředí a dovednostem Těžké zbraně a Boj beze zbraně.



### VNÍMÁNÍ

Vysoká hodnota vnímání zaručuje bonus k dovednostem Vybušniny, Otevírání zámek a Energetické zbraně. Na vnímání také závisí to, kdy se na kompasu objeví červené varovné značky, které označují nebezpečí.



### ODOLNOST

Odolnost je mírou vaší celkové fyzické zdatnosti. Díky vysoké odolnosti dostanete bonusu k bodům života, odolnosti vůči prostředí a dovednostem Těžké zbraně a Boj beze zbraně.



### CHARISMA

Vysoká hodnota charismatu zlepší chování lidí vůči vaší osobě a zajistí vám bonusu k dovednostem Obchodování a Rečnictví.



### INTEIGENCE

Intelligence ovlivňuje dovednosti Věda, Opravování a Léčení. Čím vyšší máte hodnotu intelligence, tím více dostanete při každé nové úrovni bodů k rozdělení mezi dovednosti.



### OBRATNOST

Obratnost ovlivňuje dovednosti Lehké zbraně a Plížení a také počet akčních bodů v režimu VATS.



### ŠTĚSTÍ

Zvýšením hodnoty štěstí si vylepšíte všechny své dovednosti. Vysoká hodnota štěstí také vylepšuje šanci na kritický zásah se všemi zbraněmi.

POVOV PRE VTB-003-101

## SPLYVÁNÍ



Obr 3.1

### V IDEÁLNÍM PŘÍPADĚ BYSTE SE MĚLI V PUSTINĚ CÍTIT JAKO DOMA

Naučte se napodobovat lidi ve svém okolí. Dělejte to, co vidíte. Díky tomu nebudou cítit rozpaky z jednání s cizím člověkem. Ale hlavně neztrácejte svou vlastní hlavu. Snaha o splynutí je sice hezká, ale nezrazujte své zásady. Ohraďte se proti bezpráví. Věřte svým instinktům.

VDSG PRE VTB-003-101

## HLEDÁNÍ PŘÁTEL

### SVÝM SOUSEDŮM BUDETE MUSET PŘIJÍT NA CHUŤ

Simulace prokázaly, že přítomnost každodenní nutnosti bojovat o přežití má drastický vliv na lidskou psychiku. Jistě přijdete na to, že už samotná existence vašich sousedů je pro vás noční můrou. Nesmíte ale zapomínat, že přestože jsou lidé na povrchu zvyklí na tvrdost Pustiny, jsou lidmi stejně jako vy. Pokud jim nezavdáte příčinu k nepřátelskému jednání, budou se k vám chovat hezky.



Obr 4.1

VÝKRES AVEŠSÚMO PŮVODNÍ PŘÍRUČKY PŘEŽÍTÍ OBYVATELÉ KALITU

## DOVEDNOSTI

**Obchodování**

Dovednost Obchodování ovlivňuje ceny, které dostanete při nákupu a prodeji předmětů. Celkově platí, že čím více bodů máte v dovednosti Obchodování, tím levněji budete nakupovat.

*Související vlastnost: Charisma*

**Těžké zbraně**

Dovednost Těžké zbraně ovlivňuje vaši bojovou efektivitu se všemi nadměrně velkými zbraněmi, jako jsou raketomety, plamenomety, rotační kulomety a rotační laserové kulomety.

*Související vlastnost: Odolnost*

**Energetické zbraně**

Dovednost Energetické zbraně ovlivňuje vaši bojovou efektivitu se zbraněmi, jako jsou laserové pistole, laserové pušky, plasmové pušky a plasmové pistole.

*Související vlastnost: Vnímání*

**Výbušniny**

Dovednost Výbušniny ovlivňuje sílu všech nástražných min a to, zda budete schopni zneškodnit nepřátelské miny. Rovněž ovlivňuje účinnost házených granátů.

*Související vlastnost: Vnímání*

**Otevírání zámků**

Dovednost Otevírání zámků ovlivňuje, zda se budete schopni dostat do zamčených dveří, skříní apod.

*Související vlastnost: Vnímání*

**Léčení**

Dovednost Léčení ovlivňuje, kolik bodů života si obnovíte každým použitím stimpaku, a také účinnost léčiv Rad-X a RadAway.

*Související vlastnost: Inteligence*

**Chladné zbraně**

Dovednost Chladné zbraně ovlivňuje vaši efektivitu se všemi zbraněmi pro boj zblízka, kam spadá obyčejná olověná trubka nebo třeba technologicky dokonalé Superkladivo.

*Související vlastnost: Síla*

**Opravování**

Dovednost Opravování vám umožňuje udržovat veškeré zbraně a oděv. Mimoto, čím vyšší je vaše dovednost Opravování, tím kvalitnější bude počáteční stav vašich ručně vyráběných zbraní.

*Související vlastnost: Inteligence*

**Věda**

Dovednost Věda vyjadřuje vaše všeobecné vědecké znalosti a primárně slouží k nabourávání se do zabezpečených počítačových terminálů.

*Související vlastnost: Inteligence*

**Lehké zbraně**

Dovednost Lehké zbraně ovlivňuje vaši bojovou efektivitu při používání konvenčních projektilových zbraní, jako jsou 10mm pistole, vzduchovka, útočná puška a bojová brokovnice.

*Související vlastnost: Obratnost*

**Plížení**

Čím vyšší máte u dovednosti Plížení hodnotu, tím snáze se skryjete, ukradnete předmět či někomu vyberete kapsy. Pokud zasáhnete, aniž by o vás nepřítel věděl, zaznamenáte automaticky kritický zásah.

*Související vlastnost: Obratnost*

**Řečnictví**

Dovednost Řečnictví určuje, do jaké míry dokážete někoho ovlivnit skrze dialog a dostat se tak k informacím, které by za jiných okolností daná osoba neprozradila.

*Související vlastnost: Charisma*

**Boj beze zbraně**

Dovednost Boj beze zbraně ovlivňuje efektivitu boje beze zbraně nebo se zbraněmi, které jsou specificky určeny k boji zblízka. Patří sem například mosazný boxer nebo energopást.

*Související vlastnost: Odolnost*

## PERKY

## ÚROVEŇ 2

**Černá vdova/Zabiják žen**

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Žádné

V boji způsobujete o 10 % vyšší zranění mužským protivníkům (Černá vdova) nebo ženským protivníkům (Zabiják žen). Při rozhovorech s opačným pohlavím mimo souboje pak budete mít občas přístup k unikátním možnostem vedení dialogu.

**Tátův kluk/Tátova holka**

Dostupné úrovně: 3  
Požadavky: Inteligence 4

Vaše dětství bylo dle přání vašeho drahého otce zasvěceno intelektuálním záležitostem. Získáváte bonus 5 bodů k dovednostem Věda a Léčení.

**Pošuk do zbraní**

Dostupné úrovně: 3  
Požadavky: Obratnost 4, Inteligence 4

Máte úchylku pro používání a udržování široké škály konvenčních střelných zbraní. Každá úroveň perku Pošuk do zbraní vám zajistí 5 bodů navíc k Lehkým zbraním a Opravování.

**Intenzivní výcvik**

Dostupné úrovně: 10  
Požadavky: Žádné

Díky perku Intenzivní výcvik můžete věnovat jeden bod do kterékoliv své vlastnosti.

**Ligový hráč**

Dostupné úrovně: 3  
Požadavky: Síla 4

S perkem Ligový hráč se zlepší vaše dovednosti Chladné zbraně a Výbušniny, takže budete o hodně lepší v zacházení s chladnými zbraněmi a granáty.

**Bystrý žák**

Dostupné úrovně: 3  
Požadavky: Inteligence 4

Za každou úroveň perku Bystrý žák se vám o 10 % zvýší množství přidělovaných bodů zkušenosti.

**Zloděj**

Dostupné úrovně: 3  
Požadavky: Obratnost 4, Vnímání 4

Za každou úroveň perku Zloděj obdržíte okamžitý bonus 5 bodů k dovednostem Plížení a Otevírání zámků.



## ÚROVEŇ 4

**Skautský vedoucí**

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Charisma 4

Perk Skautský vedoucí značně vylepšuje vaši schopnost komunikace s dětmi. To se projevuje zpřístupněním unikátních možností při vedení dialogu.

**Porozumění**

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Inteligence 4

S perkem Porozumění získáte o jeden bod dovednosti více, kdykoli si přečtete nějakou chytrou knížku.

**Akademik**

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Inteligence 4

S perkem Akademik získáte při každé nové úrovni tři body navíc k rozdělení mezi své dovednosti. Tento perk si vezmete co nejdříve, ať z něj vytěžíte maximum.

**Entomolog**

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Inteligence 4, Věda 40 %

Díky perku Entomolog budete způsobovat o 50 % vyšší škody při boji se zmutovaným hmyzem, například s radioaktivními šváby, obřími mravenci nebo radškorpióny.

**Železná pěst**

Dostupné úrovně: 3  
Požadavky: Síla 4

Každá úroveň perku Železná pěst bude znamenat dalších 5 bodů zranění při boji beze zbraně.

**Ničema**

Dostupné úrovně: 3  
Požadavky: Charisma 4

Každá úroveň perku Ničema posílí vaše dovednosti Řečník a Obchodník o 5 bodů.

## ÚROVEŇ 6

**Krvavý masakr**

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Žádné

S perkem Krvavý masakr skončí vámi usmrčené bytosti jako červená kaše pokrytá střevy a očními bulvami. Sranda jak sviňal Jo, a taky budete všemi zbraněmi způsobovat o 5 % větší poškození.

**Demoliční expert**

Dostupné úrovně: 3  
Požadavky: Výbušniny 50 %

Za každou úroveň perku Demoliční expert se o 20 % zvýší účinnost všech vašich výbušných zbraní.

**Zlatokop**

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Štěstí 5

S perkem Zlatokop budete nacházet daleko více zátek než obvykle.

**Pistolník**

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Žádné

Při použití pistole (nebo podobné jednoruční zbraně) získáte značný bonus k přesnosti v režimu VATS.

**Olověný žaludek**

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Odolnost 5

S perkem Olověný žaludek na vás bude při každém napití z radioaktivního vodního zdroje radiace působit o 50 % méně než na ostatní lidi.

**Tvrďák**

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Odolnost 5

S perkem Tvrďák obdržíte +10 % k odolnosti vůči poškození, a to až do maxima 85 %.

## ÚROVEŇ 8

**Komando**

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Žádné

Při použití pušky nebo podobné obouruční palné zbraně získáte značný bonus k míření v režimu VATS.

**Nezaujatá osoba**

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Charisma 5

S perkem Nezaujatá osoba získáte bonus 30 bodů k dovednosti Řečník... pokud ovšem budete mít neutrální karmu.

**Odolnost vůči ozáření**

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Odolnost 5

Odolnost vůči ozáření vám zajišťuje hádejte co? Odolnost vůči radiaci, správně. Tento perk vám tuto vlastnost zlepšit o 25 %.

**Příživník**

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Štěstí 5

S perkem Příživník budete nacházet daleko více munice, než je obvyklé.

**Na velikosti záleží**

Dostupné úrovně: 3  
Požadavky: Odolnost 5

Máte slabost pro opravdu velké zbraně. Každá úroveň tohoto perku vám přidá 15 bodů k dovednosti Těžké zbraně.

**Stěhovák**

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Síla 5, Odolnost 5

Díky perku Stěhovák unesete o 50 liber vybavení více.

## ÚROVEŇ 10

**Přítel zvířat**

Dostupné úrovně: 2  
Požadavky: Charisma 6

První úroveň tohoto perku vám zajistí, že vás zvířata nechají na pokoji. Pokud si vezmete ještě druhou úroveň, zvířata vám začnou pomáhat v boji, ale nikdy nezaútočí na jiné zvíře. Tento perk se vztahuje na psy, yao guai, krtkopotkany a brahmíny.

**Šikovnost**

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Žádné

S perkem Šikovnost budete mít vyšší šanci na udělení kritického zásahu. Tato šance je stejná, jako byste měli o 5 bodů štěstí více.

**Tady a teď**

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Žádné

Perk Tady a teď vám okamžitě zajistí novou úroveň zkušeností se všemi benefity, které to s sebou přináší.

**Pan Hajaja**

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Plížení 60 %

S perkem Pan Hajaja budete mít v režimu plížení možnost neslyšně usmrtit jakéhokoli člověka nebo ghúla ve spánku a získat tak bonusovou zkušenost.

**Tajemný cizinec**

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Štěstí 6

Právě se vám podařilo získat svého osobního anděla strážného... ozbrojeného plně nabitým revolverem .44 Magnum. Díky tomuto perku se tu a tam v režimu VATS zjeví anděl strážný a podá vám svou smrtící pomocnou ruku.

**Zuřivost!**

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Inteligence 5, Věda 50 %

Už máte těch posměšků až nad hlavu! Díky perku Zuřivost! se vaše síla zvýší na 10 a získáte odolnost 50 % vůči poškození, a to vždy, když hodnota vašeho zdraví klesne pod 20 %.

**Noční pták**

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Žádné

Po západu slunce získává Noční pták +2 body k inteligenci a vnímání (do maxima 10 bodů). Tento perk přímo ovlivňuje vaše biologické hodiny a platí jak v uzavřených, tak ve venkovních prostorech.

## ÚROVEŇ 12

**Kanibal**

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Žádné

S perkem Kanibal získáte v režimu plížení možnost zkonzumat mrtvolu a obnovit si tak zdraví. Ale pokaždé, kdy tak učiníte, přijdete o část své karmy, a pokud vás u toho někdo spatří, bude to považováno za zločin proti přírodě.

**Rychlý metabolismus**

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Žádné

S perkem Rychlý metabolismus získáte bonus 20 % k obnově zdraví při použití stímpaku.

**Tuhý kořínek**

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Odolnost 6

Každá další úroveň perku Tuhý kořínek vám přidá 30 bodů života.

**Pyroman**

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Výbušniny 60 %

Díky perku Pyroman budete způsobovat +50 % poškození se zbraněmi založenými na ohni, patří mezi ně plamenomet a šiškebab.

**Expert přes roboty**

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Věda 50 %

S perkem Expert přes roboty budete způsobovat o 25 % vyšší poškození všem robotům. Ale co je ještě lepší, pokud se vám podaří nepozorovaně přiblížit k nepřátelskému robotovi, budete mít možnost jej navždy vypnout.

**Tichý běžec**

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Obratnost 6, Plížení 50 %

S perkem Tichý běžec získáte dalších 10 bodů k dovednosti Plížení a běh již nebude ovlivňovat vaši nápadnost.

**Odstřelovač**

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Vnímání 6, Obratnost 6

Perk Odstřelovač vám zajistí značný bonus při snaze zasáhnout hlavu nepřítele v režimu VATS.

## ÚROVEŇ 14



### Adamantivý skelet

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Žádné

S perkem Adamantivý skelet budou vaše končetiny poškozovány o 50 % méně než obvykle.



### Lékárník

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Léčení 60 %

Díky perku Lékárník bude účinek všech pozitivních podpůrných prostředků zdvojnásoben.



### Nájemný zabiják

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Žádné

Pokud si vezmete perk Nájemný zabiják, bude mít u sebe každá vámi usmrčená kladná postava ucho, které můžete sebrat a prodat určité osobě (jejíž identita vám bude díky tomuto perku odhalena), a tak získat zátky a negativní karmu.



### Kyborg

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Věda 60 %, Léčení 60 %

Vaše tělo doznalo trvalých vylepšení! Perk Kyborg vám zajistí +10 % k odolnostem vůči zranění, jedu a ozáření a také 10 bodů navíc k dovednosti Energetické zbraně.



### Strážce zákona

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Věda 60 %, Léčení 60 %

S perkem Strážce zákona se u každé zlé postavy, kterou usmrtníte, objeví prst. Tento prst lze posléze prodat určité osobě (jejíž identita bude odhalena spolu s perkem) za zátky a zlepšení karmy.



### Rozvázný chodec

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Obratnost 6, Vnímání 6

S perkem Rozvázný chodec nikdy neodpálíte nepřátelské miny nebo pasti položené na zemi.



### Kšeftař

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Charisma 6, Obchodování 60 %

S perkem Kšeftař získáte 25% slevu na nákup zboží od obchodníků.

## ÚROVEŇ 16



### Akční chlapec

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Obratnost 6

S perkem Akční chlapec získáte 25 akčních bodů navíc do režimu VATS.



### Lepší kritické zásahy

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Vnímání 6, Štěstí 6

S perkem Lepší kritické zásahy obdržíte 50% bonus k poškození, kdykoliv bude váš zásah vyhodnocen jako kritický.



### Smažka

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Léčení 60 %

S perkem Smažka máte o 50 % nižší pravděpodobnost vzniku závislosti na podpůrných drogách, jako jsou Psycho nebo Jet.



### Vloha!

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Žádné

Perk Vloha! vám umožní zvolit si čtvrtou dovednost ke svým vlohám. A ta bude okamžitě navýšena o 15 bodů.

## ÚROVEŇ 18



### Soustředěná palba

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Lehká zbraň 60 %, Energetická zbraň 60 %

S perkem Soustředěná palba automaticky získáte při každé další střele do stejné části těla o něco vyšší šanci na zásah.



### Ajťák

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Intelligence 7, Věda 70 %

Nepodařilo se vám nabourat do počítače a ten vás teď odmítá? Už nikdy více s perkem Ajťák! Díky tomuto perku získáte možnost pokusit se znovu nabourat do počítačů, které vám už jednou „nedaly“.



### Infiltrátor

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Vnímání 7, Otevírání zámků 70 %

S perkem Infiltrátor získáte možnost se ještě jednou pokusit otevřít rozbitý zámek. To se vztahuje i na zámky, které jste rozbili neúspěšným pokusem o vypáčení.



### Omračující dlaň

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Boj bez zbraně 70 %

S perkem Omračující dlaň se vám občas v režimu VATS povede útok, který vašeho nepřítele na 30 sekund paralyzuje. Nezapomeňte, že útok omračující dlaní lze provést pouze bez zbraně.

## ÚROVEŇ 20



### Průzkumník

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Žádné

Když si zvolíte perk Průzkumník, odhalí se vám všechna místa na světě. Tak na co ještě čekáte, běžte je omrknout!



### Řádění smrtky

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Žádné

Pokud zabijete nepřítele v režimu VATS, budou vaše akční body po opuštění tohoto režimu okamžitě obnoveny.



### Ninja

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Přilžení 80 %, Chladné zbraně 80 %

Perk Ninja vám propůjčí schopnosti těchto tajemných válečníků. Při útoku bez zbraně nebo chladnou zbraní získáte o 15 % vyšší šanci na zásah při každém úderu a navíc budou tyto kritické zásahy způsobovat o 25 % vyšší škody než obvykle.



### Sluníčkový člověk

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Odolnost 7

Díky perku Sluníčkový člověk získáte další 2 body do vlastnosti Síla, pokud budete na přímém slunci. Navíc se vám bude pomalu obnovovat zdraví.

## ZKUŠENOSTI A ÚROVNĚ



Když získáváte požadované množství bodů zkušenosti (BZ), automaticky obdržíte novou úroveň. Nesmíte ale v tu chvíli bojovat. S každou novou úrovní se zvýší hodnota vašeho zdraví, získáváte body k rozdělení mezi vaše dovednosti a budete si moci vybrat nový perk.

*Poznámka: Udávaná hodnota dovedností je jejich přirozenou hodnotou a nezohledňuje žádné bonusy, které vám mohou poskytovat určité předměty nebo látky.*

POVOV PRE VTB-003-101

## NEPOUŽÍVEJTE METODU POKUSU A OMYLU



Obr. 5.1

### BUDOU NA VÁS ČÍHAT SKRYTÁ NEBEZPEČÍ

Je jisté, že narazíte na pasti, které budou usilovat o váš život. Těmto zrádným léčkám se musíte vyhnout. To, co vypadá na první pohled jako neškodný předmět, například záchod, bedna s municí nebo třeba kočárek, může být ve skutečnosti smrtícím zařízením. Jakmile tyto nástrahy identifikujete, zbystříte. Často budete mít možnost použít tyto pasti proti tomu, kdo je tam nastražil.

VÝBEK KRESBYHO VYDAL PŘEBÍRÁKY PŘEDTÍ OBVYKLE VAMTU



## SOUBOJE

Kdokoliv se chce vydat do Velké pustiny, měl by se naučit zacházet se zbraněmi a zbroje.

### ZBRANĚ

Ve hře Fallout 3 narazíte na několik různých druhů zbraní, ale obecně je lze rozdělit do pěti základních kategorií: na zbraně na dálku, na blízko, granáty, miny a na pomůcky pro boj beze zbraně. Vaše efektivita s každou zbraní závisí na dovednostech vaší postavy, stavu dané zbraně a odolnosti vůči zranění nepřítel. Při používání zbraně zaměřte na nepřítel a zaútočte **stiskem levého tlačítka myši**.



Pokud používáte automatickou zbraň, bude tato po **stisku levého tlačítka myši** střílet tak rychle, jak jen dovede. Vaše postava zbraň nabije sama tehdy, když vypořebujete všechny náboje ze zásobníku. Podmínkou samozřejmě je, abyste měli nějaké náboje v zásobě. Pokud si budete přát nabit jindy, stiskněte klávesu **R**.

Vaše přesnost a poškození jsou v boji závislé na úrovni vaší dovednosti s typem zbraně, který používáte (např. Těžké zbraně, Energetické zbraně). Stav zbraně také ovlivňuje to, jak bude účinná a šanci na zaseknutí při nabíjení. Pokud si zbraně opravíte, můžete zlepšit poškození, které způsobí (viz sekce „Opravení zbraní a oděvů“ níže) a snížit šanci, že se zbraň zasekne. **Kliknutí pravým tlačítkem** vám umožní zamířit a vystřelit sice přesněji, ale pomaleji.

Při plížení (aktivuje se stiskem klávesy **Levý Ctrl**) se vaše postava bude pohybovat pomaleji, ale bude mít šanci na provedení útoku ze zálohy na cíl, který o ní neví. Další informace o režimu plížení najdete na straně 33.

### ÚTOKY CHLADNOU ZBRANÍ A BEZE ZBRANĚ

Když se k nepříteli přiblížíte na kontakt, můžete na něj zaútočit chladnou zbraní nebo beze zbraně.

**Kliknutím levého tlačítka myši:** Provedete útok zblízka. Pokud tlačítko podržíte, provedete silný útok, který způsobí dvojnásobné poškození.

**Kliknutím pravého tlačítka myši:** Provedete blok. Pokud budete útoky zblízka blokovat, značně se tím zvýší vaše odolnost vůči poškození.

## ZBROJE/ODĚVY

Každý kus zbroje, který nesete, bude zvyšovat vaši celkovou ochranu neboli „odolnost vůči zranění“. Čím vyšší bude vaše odolnost vůči zranění, tím lépe budete ochráněni. Míra ochrany, kterou vám poskytne vaše zbroj, závisí na samotné zbroji a také na tom, v jakém je zbroj stavu.

Vaše odolnost vůči zranění je procentuálně vyjádřená část útoku, kterou vaše zbroj absorbuje. Při poškozování zbroje dochází ke zhoršování jejích vlastností, a tím pádem i ke snížení poskytované ochrany. Vaše odolnost vůči zranění zohledňuje všechny kusy zbroje, které máte na sobě. Určité kusy zbroje mají větší vliv na celkovou odolnost než jiné.

Některé kusy oděvu poskytují pouze malou ochranu vůči zranění, ale mohou posilovat určité dovednosti, například Charisma nebo Opravování.

### OPRAVOVÁNÍ ZBRANÍ A ODĚVŮ

Stav předmětu určuje, jak dobře bude předmět fungovat, a také to, jaká bude jeho cena. Zbraně ve špatném stavu způsobují nižší poškození a častěji se zasekávají. Zbroj v horším stavu bude také poskytovat nižší ochranu před zraněním.

Předměty můžete ve svém Pip-Boyi opravit tak, že na ně použijete příkaz opravy (**R**). Tohle můžete provést jen tehdy, pokud máte nějakou podobnou věc, která by se dala použít na náhradní díly. Jakmile se tak stane, bude předmět použitý na náhradní díly okamžitě zničen.

To, do jaké míry můžete své poškozené předměty opravit, závisí na vaší dovednosti Opravování. V mnoha případech bude vaše dovednost příliš nízká, takže nebudete schopni vylepšit aktuální stav dané věci.

## DALŠÍ BOJOVÉ SITUACE

### VÝBUŠNÉ OBJEKTY

Pokud poškodíte některé objekty v herním prostředí, může dojít k jejich výbuchu. Hasičí přístroje explodují relativně slabě, zatímco stará auta při výbuchu vytvoří malý atomový hřib, což je způsobeno nevyhořelým štěpným materiálem v jejich motorech.

### SRAŽENÍ NA ZEM

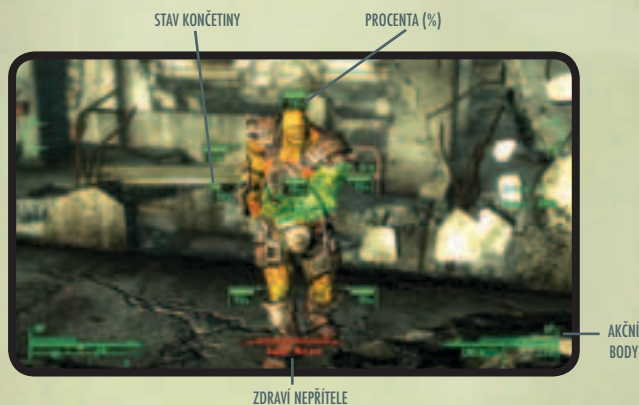
Pokud se dostanete do vlny silné tlakové vlny, můžete být sraženi na zem a váš pohled se přepne do režimu třetí osoby. Po několika vteřinách se zase postavíte a bude obnoven normální pohled.

### KAPITULACE

Pokud vyvoláte šarvátku, kterou nemůžete vyhrát, můžete se pokusit svému oponentovi vzdát. Stačí svou zbraň schovat (podržím klávesy **R**), a pokud oponent vaši kapitulaci přijme, přestane bojovat. V opačném případě vám nezbude než pokračovat v boji... nebo utéct.

## SYSTEM VATS

Zaměřovací asistent Vault-Tecu, zkráceně VATS, vám umožňuje pozastavit hru, zvážit nastalou situaci z taktického hlediska a zaměřit určité části těl nepřátel na obrazovce.



### Ovládání systému VATS

<b>V</b> .....	Vyvolání režimu VATS Podržím provedete scan
<b>Stisk levého tlačítka myši</b> .....	Výběr cíle
<b>Kliknutím levým tlačítkem myši</b> na šipku doleva nebo doprava se přepnete na nový cíl.	
<b>Pomocí myši</b> zvolte požadovanou část těla a <b>stisknete levé tlačítko myši</b> .	
<b>E</b> .....	Přijetí zaměření části těla
<b>Kliknutí pravého tlačítka myši</b> .....	Ukončení režimu VATS, zrušení naplánovaných útoků

### PROCENTA (%)

Procentuální šance na zásah dané části těla (např. 95%).

### STAV KONČETINY

Zobrazuje relativní stav každé části nepřítel. Když ukazatel zmizí, je daná část jeho těla zmrzačena.

### AB (AKČNÍ BODY)

Tento ukazatel se bude vyprazdňovat spolu s tím, jak budete plánovat své útoky. Blikající část označuje množství AB, které potřebujete k provedení útoku. Podržím **levého tlačítka myši** uvidíte, kolik akčních bodů vám chybí do provedení útoku, pokud těchto akčních bodů nemáte dostatek.

### ZDRAVÍ NEPŘÍTELE

Ukazuje, kolik zdraví ještě váš cíl má. Blikající část vás informuje o tom, jaký bude účinek vašeho případného úspěšného útoku. Zásah do různých částí těla způsobuje různé poškození.

Stiskem a podržením klávesy **V** pozastavíte hru a zjistíte, jaké cíle jsou v oblasti k zasažení.

Chcete-li na nepřítel pohled zaměřit, stačí jej zvolit a pustit klávesu **V**. Nyní můžete zaměřovat jednotlivé části daného nepřítel.

Při použití zbraně na dálku indikuje procentuální hodnota vedle dané části těla procentuální šanci na zásah této části těla. Malý ukazatel vedle části těla vás pak informuje o jejím stavu. Když dojde k celkovému vyčerpání tohoto ukazatele, je daná část těla zmrzačena a postižený nepřítel bude trpět příslušnými neduhy. Se zlomenými nohama se bude pohybovat a provádět výpady pomaleji. Pokud nepřítel například zchromí ruce, bude trpět jeho přesnost apod.

Pokud používáte chladné zbraně nebo bojujete beze zbraně, budete muset být k nepříteli velice blízko, jinak nebudete mít žádnou šanci jej zasažnout. Při útocích zblízka a útocích granáty nebudete mít možnost určit požadovanou cílovou část těla, neboť tyto útoky jsou považovány za útoky na celé tělo.

Každý útok na specifickou část těla spotřebovává akční body. Obecně se dá říci, že čím je zbraň menší, tím méně akčních bodů budete potřebovat pro každý výstřel. Mějte na paměti, že nemusíte střílet jen po jediném cíli. Kdykoliv můžete cíle vyměnit, a pokud to stav vašich akčních bodů dovolí, zaútočit i na někoho jiného.

Když vypotřebujete všechny své akční body a jste připraveni opustit tahový režim VATS, stiskněte klávesu **E**. Počet útoků, které můžete provést, je omezen vašimi akčními body.

To, jakým způsobem vás ovlivní zmrzačení dané části těla, závisí na postižené končetině. To platí pro vás i pro vaše nepřítel.

- **Hlava:** Zhoršení vnímání, omráčení.
- **Paže:** Zhoršená schopnost mířit. Nepřítel budou v okamžiku zlomení horní končetiny odzbrojeni.
- **Trup:** Vyšší šance na zahánění při utrpěném zranění.
- **Nohy:** Zpomalený běh. Nepřítel nemohou provádět útoky skokem a z rozběhu.

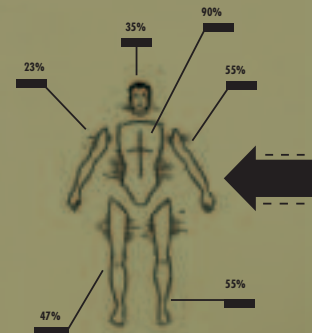
Někteří nepřítel disponují tykadly nebo bojovým inhibítorem. Pokud tyto jejich části zničíte, vyvoláte v nich šlestení, při němž budou útočit na vše ve své blízkosti.

PPOV PŘE VTB-003-101

## ZHODNOCENÍ SITUACE

### POUŽÍVÁNÍ SPRÁVNÉHO NÁSTROJE PRO ZADANÝ ÚKOL

Jakmile začnete na tento tvrdý a násilný svět nahlížet bez předsudků a úzkosti, budete schopni své dovednosti přizpůsobit. Nesmíte se nechat ovlivňovat strašlivými záměry svých nepřátel a naopak musíte kombinovat schopnosti své výzbroje a taktického uvažování. Některé situace vyžadují použití laserové pušky, jindy postačí kovová trubka.



Obr. 6.1

VÝKLET KAPSOVÝM VÝKLET PŘÍKROKOVÝM OBRÁTKOVÝM VULTU

## PODPŮRNÉ PROSTŘEDKY



Když jste zraněni, můžete své zdraví obnovit několika způsoby:

- Navštívit doktora a zaplatit za své vyléčení.
- Použít stimpak.
- Najíst se nebo se napít vody.
- Vyspat se v posteli.

Pokud užijete drogu nebo se napijete alkoholu, zvyšuje se šance, že se na dané látce stanete závislí. Pokud se dané látky na čas zřeknete, bude se nebezpečí závislosti snižovat. Každý předmět způsobuje závislost jiným způsobem, takže nadužívání jednoho předmětu neovlivňuje šanci, že se stanete závislí na jiném.

Závislost nepříznivě ovlivní některé vaše vlastnosti. Tyto nepříznivé stavy dočasně odezní, pokud si dáte další dávku látky, na niž jste závislí. Ale závislost jako taková sama o sobě nikdy neodezní. Závislosti vás může zbavit doktor, ale počítejte s tím, že si zaplatíte. Závislost si nemůžete vypěstovat na stimpacích, Rad-X ani RadAway.

Pokud si chcete vyléčit zmrzačenou končetinu, máte tři možnosti: vyspat se v posteli, najít si doktora nebo použít stimpak. Stimpaky lze využívat k obecnému léčení (kterým také částečně vyléčíte i postiženou končetinu), nebo je můžete použít přímo na postiženou končetinu, čímž ji zcela vyléčíte (a také částečně obnovíte své celkové zdraví). Pokud chcete svou končetinu vyléčit stimpakem, otevřete si obrazovku statistik ve svém Pip-Boyi, vyberte pomocí myši postiženou část svého těla a stisknete klávesu **S**.

## PLÍŽENÍ



Váš stav plížení se objeví v okamžiku, kdy se skrčíte (stiskem klávesy **Levý Ctrl**). Stav [VE SKRYTU] znamená, že o vás nikdo neví. Stav [DETEKOVÁN] značí, že vás někdo vidí, ale v tuto chvíli se nejedná o vašeho nepřítel. Stav [POZOR] značí, že vás někdo hledá. Stav [V NEBEZPEČÍ] znamená, že o vás nepřítelé vědí.

To, jak moc jste nenápadní, záleží na mnoha faktorech:

- **Dovednost Plížení:** Vaše dovednost Plížení vám pomůže jen tehdy, když jste skrčeni. Čím vyšší bude vaše dovednost Plížení, tím snazší pro vás bude zůstat ve skrytu, něco ukrást nebo někomu vybrat kapsy.
- **Vnímání nepřátel:** Někteří nepřátelé jsou méně vnímaví než jiní, a proto budou mít nižší šanci vás detekovat.
- **Zorné pole:** Nepřátelé mají menší šanci vás zjistit, pokud vás nevidí.
- **Úroveň osvětlení:** Méně zjistitelní budete ve špatně osvětlených vnitřních prostorách nebo venku v noci.
- **Pohyb:** Nejméně nápadní jste tehdy, pokud se vůbec nepohybujete. Nejsnáze spatřitelní jste při běhu.
- **Hmotnost oděvu:** Těžší oděvy vydávají při pohybu nejvíce hluku.
- **Zvuk:** Většina zbraní pro kontaktní boj je velice tichá. Nejvíce hluku potom nadělají velké střelné zbraně.

Pokud zaútočíte na nepřítel, který o vás neví, pak automaticky způsobíte kritický zásah za útok ze zálohy.



## OTEVÍRÁNÍ ZÁMKŮ



**Klávesy W, A, S, D:** Aplikujte kroutivou sílu pomocí šroubováku

**Ovládání myši:** Otáčejte sponku do vlasů

**F:** Vylomení zámku

**E:** Konec

Když aplikujete kroutivou sílu, pak platí, že čím blíže se bude sponka nacházet té správné pozici, tím více se zámek otočí, než se spona zlomí. Jedině pokud bude spona ve správné pozici, zámek se zcela otočí a otevře se.

Rovněž se můžete pokusit zámek otevřít tím, že jej vylomíte, ale pokud se vám to nepodaří, bude zámek navždy zničen a bude jej možné otevřít pouze klíčem.

PPVOV PŘE VTB-003-101

### PANIKA



Obr 7.1

#### PŘIBLIŽNĚ JEDEN ZE STA TESTOVACÍCH SUBJEKTŮ ZŮSTAL KLIDNÝ

Tváří v tvář strachu. Samotná povaha života na povrchu po proběhlém nukleárním konfliktu je velice stresující. Stres nám pomáhá se soustředit na nastalou situaci a nutí nás přemýšlet, jak se s ní vypořádat. Nevracejte se do snové minulosti ani se nezapomínejte strastmi budoucnosti.

Pokud začnete panikařit, přiznejte si, že panikaříte. Mějte po ruce něco, co vaše smysly uklidní. Může to být jemná deka, dětská hračka nebo oblíbený kámen. Mějte u sebe cokoliv, co vaši mysl odvede od nastalé situace.

## NABOURÁVÁNÍ POČÍTAČŮ



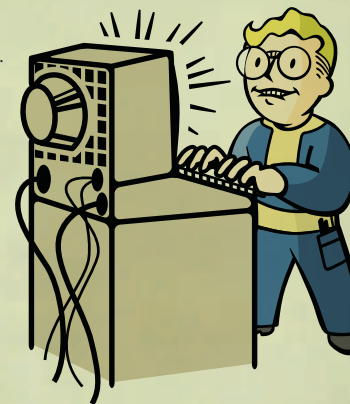
Některé terminály jsou chráněné a bez hesla se do nich nedostanete. Pokud disponujete dostatečně vysokou dovedností Věda, můžete se do terminálu pokusit nabourat.

Když se nabouráte do terminálu, uvidíte na obrazovce možná hesla. Vaším úkolem je na to správné heslo přijít.

Při každém chybném pokusu o uhodnutí se dozvíte, kolik písmen je na správné pozici v pravém hesle (tzn. 2/5 znamená, že dvě z pěti písmen vámi tipovaného hesla jsou na správném místě). Pomocí vylučovacího principu pak budete schopni určit správné heslo dříve, než vám dojdou pokusy.

Na správný tip máte minimálně čtyři pokusy. Pokud v tipování selžete, zůstane vám terminál uzavřen, dokud se někde heslo nedozvíte s jistotou. Na nabourávání se můžete kdykoliv vykašlat a zkusit to později pomocí klávesy **E**. Když od terminálu odstoupíte, heslo se restartuje a vy budete mít nové pokusy.

Rovněž můžete najít skryté sady písmen, které z obrazovky odstraní neplatná hesla nebo restartují váš počet pokusů. Tyto sady vždy obsahují dvě závorky, které mají opačnou orientaci. Mezi těmito závorkami mohou a nemusí být nějaké znaky.



## ZLOČIN A TREST

Zločiny se dělí do dvou kategorií - na malé a velké.

Pokud spácháte pouze malý zločin, obrátí se proti vám pouze teď tohoto zločinu:

- **Krádež:** Pokud vás majitel chytí při krádeži své věci, pokusí se vám ji zase vzít. Pokud se pokusíte o útek nebo se budete pokoušet o další krádeže, napadne vás (nebo odběhne pro pomoc). Pokud se budete bránit, budete páchat velký zločin (napadení, viz níže).
- **Nepovolené vniknutí:** Pokud vás majitel uvidí, jak otevíráte zamčené dveře, nabouráváte se do počítače nebo například do skříně, okamžitě na vás zaútočí.

Pokud spácháte velký zločin, zneprátelíte si svou oběť i všechny její přátele:

- **Napadení:** Tohoto zločinu se dopustíte, pokud na někoho bezdůvodně zaútočíte nebo se bráníte oběti malého zločinu.
- **Vražda:** Pokud vás při vraždě uvidí někdo, komu na oběti záleží, napadne vás.

Pokud rozpoutáte boj, o který jste neměli zájem, můžete se pokusit spor urovnat tím, že svou zbraň odložíte. Tato kapitulace může a nemusí být úspěšná v závislosti na tom, jestli vás má napadený rád nebo ne. Pokud si proti sobě poštvete všechny obyvatele města, můžete zkusit utéct a vrátit se o několik dní později, kdy se obyvatelé uklidní. Tohle vám ale nepomůže ve všech městech.

POVOV PŘE VTB-003-101

## POZOR, KAM ŠLAPETE



Obr. 8.1

### SVĚT, O NĚMŽ JSTE MOŽNÁ KDYSI SLÝCHÁVALI

bude změněn k nepoznání. Vše, co z těchto veselejších časů zbylo, budou jen rozpadající se trosky a padlé paměťihodnosti. V tomto světě musíte být obezřetní, protože se snadno můžete zranit o vyčnívající drát nebo se pod vámi může zřítit narušené schodiště. Pokud utrpíte zranění, bude nejlepší, když se oprášíte a půjdete dál a vezmete si z toho ponaučení.

## DIALOGY



Pokud hovoříte s nějakou postavou, stačí vybrat odpověď, která je podle vás v dané situaci nejhodnější... a buďte připraveni na to, že postava, s níž mluvíte, se podle vás také zachová.

Tu a tam budete mít možnost podstoupit řečnickou výzvu. Řečnická výzva je předcházena slovem „řečnickví“ a procentuálním vyjádřením šance na úspěch (např. [Řečnickví 25 %]); čím vyšší bude vaše dovednost Řečnickví, tím vyšší bude i vaše šance uspět.

Pokud v řečnické výzvě uspějete, pak dosáhnete svého. Pokud ne, budou všechny další řečnické výzvy u této postavy velice obtížné.

Čas od času také budou možnosti rozhovoru předcházet slova bez procentuálního vyjádření (např. [Síla] nebo [Zabiják žen]). V takových případech můžete danou repliku použít díky tomu, že disponujete příslušnou dovedností, vlastností nebo perkem. Tato replika vždy padne na úrodnou půdu. Každou řečnickou výzvu můžete podstoupit pouze jednou. Je proto někdy lepší namísto podstoupení nepravděpodobné výzvy počkat, než bude hodnota vašeho Řečnickví na vyšší úrovni.

POVOV PŘE VTB-003-101



Obr. 9.1  
Jste jako obléček vložený do rybníka.

### ZAJISTĚTE SI SVÉ MÍSTO VE SPOLEČNOSTI

Jelikož budete úplně cizí, pak každé setkání ovlivní vaše postavení ve společenské struktuře. Způsob, jakým s vámi budou ostatní jednat, a to, jak s nimi budete jednat vy, vám může otevírat a zavírat určité možnosti. V mnoha případech bude vaše přežití záviset na přátelích. Určitě se snažte pomáhat co největšímu počtu lidí. Odvráťte se jen od těch, kteří pro vás představují bezprostřední hrozbu. Nečinite jiným to, co nechcete, aby činili oni vám.

## KONTEJNERY



Mezi kontejnery patří všechny objekty, u nichž můžete něco najít. Patří sem tedy mrtvá těla, stoly, krabice, skříně a všechno možné. Chcete-li se podívat, co je uvnitř některého kontejneru, najděte zaměřovačem na daný objekt a stiskněte klávesu **E**. Pokud bude text červený, znamená to, že kontejner vlastní někdo jiný a vybráním jeho obsahu se dopustíte krádeže, a pokud vás u toho někdo uvidí, ponese te důsledky.

Váš inventář je nalevo, kontejner je napravo. Mezi těmito dvěma seznamy můžete věci přehazovat pomocí své **myši**. Pomocí **šipek doprava a doleva** nebo pomocí **kliknutí levým tlačítkem myši** na šipky vedle názvů kontejneru můžete seznamy filtrovat (a nechat si tak například zobrazovat pouze zbraně, zbroje, munici apod.).

Věci z kontejneru a do kontejneru můžete přesouvat tak, že požadovaný předmět zvolíte a **kliknete levým tlačítkem myši**. Seznamy můžete posouvat pomocí **kolečka myši** a **šipek nahoru a dolů**.

Stiskem klávesy **A** vyberete celý obsah kontejneru.  
Klávesou **X** kontejner zavřete.

**Varování! Nenechávejte věci v kontejnerech, které vám nepatří!  
Až se pro ně budete vracet, už tam nemusí být!**



## OBCHODOVÁNÍ



Na obrazovce obchodování budete moci prodávat nebo nakupovat předměty. Nákupní a prodejní cena bude záviset na vaší dovednosti Obchodování. Tato nabídka se ovládá stejně jako nabídka kontejnerů (viz předchozí stránka).

Obchoduje se tak, že na vybraný předmět **kliknete levým tlačítkem myši** a přesunete jej tak do inventáře druhé osoby (pokud chcete prodát jeden z vlastních předmětů), nebo kliknete na předmět v inventáři druhé osoby (pokud chcete danou věc koupit či vyměnit).

Při přesouvání jednotlivých předmětů bude docházet i k přesouvání zátek (lahvové zátky tvoří ve světě Falloutu měnu). To bude reprezentováno velkou „zátkovou“ šipkou uprostřed.

Pokud bude tato šipka tmavá, znamená to, že jedna ze stran nemá dost zátek k provedení transakce. Obchod nelze dokončit, pokud nemáte dost zátek na zaplacení, ale své předměty můžete klidně prodat i pod cenou, pokud je to vaše přání.

PPOV PŘE VTB-003-101

### NECHUTNÁ PRAVDA



#### PROVĚŘTE SVŮJ ZDROJ POTRAVY

Možná už jste slyšeli o tom, že v Pustině nebude žádné bezpečné jídlo ani pití. To je úplný nesmysl. Vědci prokázali, že čerstvé jídlo a bezpečná voda k dispozici bude. Nicméně dost možná se dostanete do situace, kdy budete muset požit ozářenou potravu. Například syrové maso z dvouhlavé brahminy. A ve chvílích nejtěžších budete možná muset požit i své přátele.

## NASTAVENÍ HRY

Do nabídky nastavení se můžete dostat z hlavní nabídky po spuštění hry Fallout 3 nebo kdykoli ve hře stiskem klávesy **ESC**. Nabídka nastavení vám umožňuje upravovat hru, zvuk, obraz a ovládání.

### HRA

V této nabídce můžete upravovat obtížnost hry a přepínat určité vlastnosti. Obtížnost ovlivňuje, jak těžké pro vás bude zvládnání soubojů. Čím těžší nastavení obtížnosti použijete, tím více zkušeností dostanete v boji.

### OBRAZ

V této nabídce můžete upravit jas obrazovky. Pokud máte určité typy televizorů (např. DLP nebo LCD) nebo hraje ve světlé místnosti, doporučujeme vám, abyste si zvýšili jas. Také můžete upravovat barvy Pip-Boye, přehlednost informačního displeje a zobrazování titulků.

### ZVUK

V této nabídce můžete upravit hlasitost. Všimněte si, že rádio má nezávislé nastavování hlasitosti v Pip-Boyi.

### OVLÁDÁNÍ

V této nabídce můžete upravovat vertikální a horizontální citlivost myši a převrátit osu Y. Také můžete změnit rozložení ovládacích kláves.

## DŮLEŽITÁ INFORMACE O GRAFICE A DOSAŽENÍ NEJLEPŠÍHO MOŽNÉHO VÝKONU

Hra Fallout 3 využívá nejmodernější grafické efekty, jaké jsou v dnešní době k dispozici, a snaží se tímto způsobem přispět k navození skvělého herního zážitku. Hra byla vyvinuta a testována na kartách společnosti NVIDIA® GeForce™ 8, 9 a GTX 200, a tak nejlepšího zážitku dosáhnete právě na grafickém hardwaru řad GeForce 8, 9 a GTX 200. Na kartě GeForce 8600 a novějších typech budete mít možnost zapnout všechny speciální efekty firmy NVIDIA ve vyšších rozlišeních obrazu.

## RODINNÉ NASTAVENÍ

Rodinné nastavení služby Games for Windows – Live doplňuje rodičovskou kontrolu systému Windows Vista. Přístup a zážitky dětí můžete spravovat pomocí snadných a flexibilních nástrojů. Další informace získáte na webu [www.gamesforwindows.com/live/familysettings](http://www.gamesforwindows.com/live/familysettings).

## OMEZENÁ ZÁRUKA

Toto ujednání vás opravňuje k soukromému použití nekomerční povahy jedné (1) kopie softwarového programu, který naleznete v tomto balení. Software je „používán“, pokud je zaveden do dočasné paměti (RAM) nebo instalován do paměti permanentní (pevný disk, jednotka DVD-ROM nebo jiné zařízení sloužící k ukládání dat). Instalace na síťový server se výslovně zakazuje a toto Ujednání žádným způsobem a v žádném případě neslouží jako licence pro instalaci v síti.

## ODMÍTNUTÍ ZÁRUK

Vlastník garantuje zákazníkovi, jakožto kupci tohoto počítačového softwarového produktu, nezávadnost média, na kterém je uložen produkt, po dobu devadesáti (90) dní od zakoupení produktu. Vadné produkty reklamujte v místě prodeje a přiložte platný doklad o zakoupení. Není-li toto z nějakého důvodu možné, vraťte produkt Vlastníkovi na níže uvedenou adresu společně s platným dokladem o zakoupení, údajem o místě zakoupení, popisem defektu a originálním balením. Vlastník refunduje poštovné vztahující se k navrácení vadného produktu.

## NÁHRADA ZÁKAZNÍKOVÍ

Náhrada zákazníkovi a veškerá odpovědnost Vlastníka spočívá v (i) náhradě média obsahujícího SOFTWARE nebo (ii) ve vrácení finančního obnosu zaplaceného při koupi této kopie SOFTWARE. Otevřením balení obsahujícího tento produkt, instalací nebo jiným použitím tohoto SOFTWARE nebo PŘÍSLUŠENSTVÍ se získáte jakékoliv náhrady nebo náhrad daných zákonem nebo jinou autoritou. Co se týče záruk, kterých se nemůžete vzdát, poskytuje je přímo ta dispozice Vlastníka.

## TECHNICKÁ PODPORA

### Než kontaktujete naše oddělení technické podpory, přečtěte si prosím toto!

Učinili jsme vše pro to, aby naše produkty byly maximálně kompatibilní s co nejširší řadou počítačového vybavení. Nicméně do tohoto vybavení nelze započítat přenosné počítače (notebooky), neboť jejich hardware je zpravidla určen pro pracovní účely, nikoli pro hraní her.

Naše technická podpora tu je samozřejmě proto, aby vám pomohla hru zprovoznit. V našich možnostech je řešit problémy ve spuštění hry nebo jejím neočekávaným pádem. Není však v našich silách poskytovat cheaty či rady, jak dohrát hru.

Naším cílem je poskytnout vám nejlepší možné rady.

Máte-li tedy problémy se spuštěním nebo pádem hry, je potřeba, abyste si připravili následující informace:

- Co nejpodrobnější popis problému, kdy k němu dochází, a pokud se objeví, pak i chybové hlášení
- Značka nebo druh vašeho počítače
- Typ a označení VGA karty spolu s velikostí video paměti a verzi ovladačů
- Typ procesoru (CPU)
- Velikost paměti RAM
- Typ zvukové karty
- Verzi operačního systému

Budete-li se na nás obracet pomocí e-mailu, přiložte prosím kromě popisu problému také výpis z diagnostického programu rozhraní DirectX.

Ten získáte tak, že do příkazové řádky spustíte v nabídce Windows >Start> Spustit... napišete dxdiag. Ve spuštěném diagnostickém programu klepnete na položku Uložit všechny informace a výsledný textový soubor DxDiag.txt přiložíte k e-mailu.

Jestliže nejste schopni obstarat tyto potřebné informace sami, obraťte se prosím na svého správce či výrobce počítače. Bez těchto informací nejme schopni váš problém efektivně řešit.

Jak nás můžete kontaktovat:

Web: <http://www.cenega.cz>

e-mail: [help@cenega.cz](mailto:help@cenega.cz)

Tel.: +420 257 189 545 (v pracovní dny 9–17h)

**Upozornění: V případě, kdy je součástí balení i unikátní CD-klíč (sériové číslo), pečlivě tento klíč uchovejte. Při jeho ztrátě nelze požadovat náhradu.**

## ČESKÁ LOKALIZACE – CENEGA CZECH

**Vedoucí projektu lokalizace**

Lumír Vaněk

**Lokalizace**

Tomáš Varbanov

**Hlavní tester**

Radek Brejcha

**Překlad**

Fedor Dubovský, Lukáš Dušek, Michal Farník, Aleš Koptíva, Ondřej Přiša

**Jazyková korektura**

Petr Šeba

**DTP**

Tereza Hájková

### **⚠ Dôležité zdravotné upozornenia o hraní videohier**

#### **(Epileptické) záchvaty**

Veľmi malé percento osôb môže postihnúť záchvat, keď sú vystavené určitým optickým obrazcom, vrátane blikajúcich svetiel alebo vzorov, ktoré sa môžu objavovať vo videohrách. Dokonca aj osoby, ktoré nezažili záchvat alebo epileptický záchvat, môžu mať nediagnostikované predpoklady, ktoré môžu mať počas sledovania videohier za následok „fotosenzitívny epileptický záchvat“.

Tieto záchvaty sa môžu prejavovať rôznymi symptómami, vrátane stavu na omdlenie, zmeneného vnímania, trasu očí alebo tváre, trhaním alebo šklbaním rúk alebo nôh, dezorientácie, zmätenosti, alebo momentálnej straty vedomia. Záchvaty môžu spôsobiť stratu vedomia alebo kŕče, ktoré môžu viesť k poraneniu v dôsledku pádu alebo nárazu do okolitých predmetov.

Ihneď prestaňte hrať a informujte lekára, ak spozorujete ktorýkoľvek z týchto príznakov. Rodičia by mali sledovať a spýtať sa detí na tieto príznaky – malé a dospievajúce deti sú na tieto záchvaty náchylné viac než dospelí. Riziko fotosenzitívnych epileptických záchvatov môže byť znížené dodržovaním nasledujúcich opatrení: sedávajte ďalej od obrazovky; používajte menšiu obrazovku; hrajte v dobre osvetlenej miestnosti; nehrajte, ak ste ospalí alebo unavení.

Ak ste vy alebo vaši príbuzní v minulosti zaznamenali záchvaty alebo epilepsiu, konzultujte pred hraním svojho lekára.

### **Čo je PEGI systém?**

PEGI systém na hodnotenie veku ochraňuje maloletých pred hrami, nevhodnými pre ich vekovú skupinu. POZOR, toto nie je ohodnotenie obtiažnosti hry. PEGI pozostáva z dvoch častí a umožňuje rodičom a iným, ktorí kupujú hry pre deti, aby získali správne informácie pre výber hry, vhodnej pre vek hráča, ktorému je určená. Prvá časť je vekové hodnotenie:



Druhá časť pozostáva zo symbolov, označujúcich typ obsahu hry. Každá hra môže obsahovať viaceré z týchto symbolov. Vekové ohodnotenie hry odráža intenzitu tohto obsahu. Symboly sú:



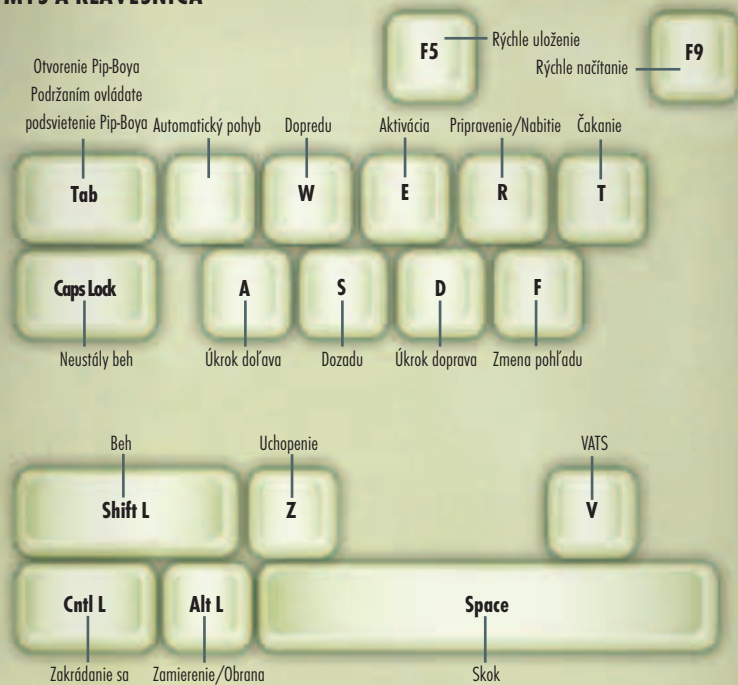
Pre ďalšie informácie navštívte <http://www.pegi.info> a [pegionline.eu](http://pegionline.eu)

## **OBSAH**

OVĽÁDANIE .....	48
ÚVOD DO HRY FALLOUT 3 .....	50
HLAVNÁ PONUKA .....	52
OBRAZOVKA HRY .....	53
KOMPAS A AKTIVAČNÉ IKONY .....	54
PIP-BOY 3000 .....	55
PONUKA ŠTATISTÍK .....	56
PONUKA PREDMETOV .....	58
DÁTA .....	60
S.P.E.C.I.A.L. .....	62
ZRUČNOSTI .....	64
PERKY .....	66
SKÚSENOSŤ A ÚROVNE .....	75
SÚBOJE .....	76
OSTATNÉ BOJOVÉ SITUÁCIE .....	77
SYSTÉM VATS .....	78
OŠETROVANIE .....	80
ZAKRÁDANIE SA .....	81
OTVÁRANIE ZÁMOK .....	82
PRENIKANIE DO POČÍTAČOV .....	83
ZLOČIN A TREST .....	84
DIALÓGY .....	85
KONTAJNERY .....	86
OBCHODOVANIE .....	87
NASTAVENIA HRY .....	88



## OVLÁDANIE MÝŠ A KLÁVESNICA



### Ovládanie VATS

**V** ..... Otvorenie fahového režimu VATS  
Podzraním vykonáte scan

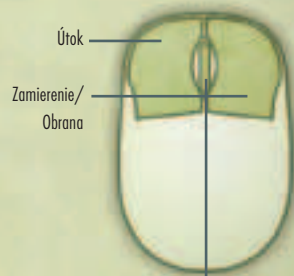
**Kliknutie ľavým tlačidlom** ..... Výber cieľa

**Kliknutím ľavého tlač. myši** na šípku doľava alebo doprava prepnete cieľ.

**Pomocou myši** označte požadovanú časť tela a stlačte ľavé tlačidlo myši.

**E** ..... Potvrdenie zacielenia

**Kliknutie pravého tlačidla myši** ..... Ukončenie režimu VATS, zrušenie naplánovaných útokov



Stlačením kolieska prepínate medzi pohľadom prvej a tretej osoby. Otáčaním kolieska približujete a odďaľujete pohľad v režime tretej osoby.

## OVLÁDANIE OVLÁDAČ PRE XBOX 360® PRE SYSTÉM WINDOWS



### Ovládanie VATS

**RB** ..... Režim VATS  
Držte pre sken

**RT** ..... Výber cieľa

**R** ..... Prepnúť medzi cieľmi

**L** ..... Mierenie na konkrétnu časť tela

**A** ..... Potvrďí zacielenie

**B** ..... Ukončí VATS, zruší plánované útoky

## ÚVOD DO HRY FALLOUT 3

Atómová vojna. Už len tieto slová v nás samy o sebe vzbudzujú predstavy atómových hribov, plynových masiek a vydesených detí kríčiacich sa pod školskými lavicami. Ale našu predstavivosť viac jatrí to, čo by nasledovalo po takomto konflikte. Deje sa tak preto, lebo v našom reálnom svete neexistuje pre túto situáciu adekvátna paralela. Ľudstvo už síce spoznalo hrozu výbuchu jadrovej bomby, akoby zázrakom sa však vyvarovalo zničeniu celej planéty. Aspoň zatiaľ.

V hre Fallout 3 vás však čaká realita na hony vzdialená tej našej. Predstavte si, že sa po druhej svetovej vojne čas rozdelil na dve línie. Tú našu dobre poznáme. Vo vesmíre Falloutu však technológia napredovala oveľa rýchlejšie, pričom spoločnosť naďalej zostávala v zajatí kultúrnych noriem z päťdesiatych rokov. Žila si svoj idylický život vo „svete zajtrajška.“ Každá domácnosť disponovala služobnými robotmi, vo svete leteli natupírované účesy a automobily na fúzy pohon. V roku 2077 sa zrazu všetko zvrtilo: dlhotrvajúca vojna s Čínou sa vymkla kontrole a došlo k celosvetovému atómovému konfliktu.

Vy prichádzate na scénu o dvesto rokov neskôr – v roku 2077. Ocitáte sa v prostredí post-apokalyptického Washingtonu, D.C. a jeho okolia. Tunajšej krajine sa vraví „veľká pustatina“, je to skutočné peklo plné nájazdových gangov, hrôzostrašných supermutantov, divokých spráchnivelých gňolov a zlyhávajúcich vojenských robotov. Máte šťastie, že ste strávili posledných devätnásť rokov v oficiálnom podzemnom úkryte spoločnosti Vault-Tec, konkrétne vo Vaulte 101. Všetko je fajn a v pohode, kým sa váš otec, ktorý bol do tej doby stredobodom vášho života, nerozhodne Vault nečakane opustiť a prinúti vás tak nasledovať ho. Vaše bezpečie je preto v keli.

Teraz príde tá dobrá správa: len čo sa pred vami otvoria obrovské dvere Vaultu a vy sa vydáte do sveta zaliateho ostrým slnkom, môžete o svojom osude rozhodovať podľa ľubovôle. Môžete sa pustiť do hľadania svojho otca... alebo sa naň celkom vykašľať a zamieriť priamo do chátrajúceho mesta Megatuna, zoznámíť sa s tamojšími svojráznymi obyvateľmi... alebo nechať za seba prehovoríť olovo.

Najdôležitejšia vec, ktorú by ste mali vedieť o hre Fallout 3, je, že hra patrí vám. Môžete si s ňou robiť čokoľvek, čo vám zide na um. Nejestvuje žiadny „správny“ spôsob hrania. Vyskúšajte si všetky zručnosti a perky, o ktorých sa dočítate v tejto príručke. Skúste nový fahový systém VATS. Myslite na to, že každá výzva, ktorú pred vás hra postaví, má niekoľko možných riešení a niekoľko možných výsledkov. K úspechu vedie mnoho ciest a hra síce má svoj „koniec“, ako však k nemu dospejete a ako bude vyzerať, záleží len na vás a na vašej hernej postave.

My všetci, členovia Bethesda Game Studios, dúfame, že si dobrodružstvo v našom svete vychutnáte rovnako, ako sme si my vychutnali jeho vytváranie. Bolo nám číou udržať svet hry Fallout pri živote a umožniť vám, aby ste sa doň po rokoch opäť ponorili... alebo zažili jeho atmosféru celkom po prvýkrát.

A ešte jedna vec. Keď svojho otca konečne nájdete, správajte sa k nemu pekne... Alebo viete čo? Robte si, čo chcete...

- *Tim hry Fallout 3*

## INŠTALÁCIA A SPUSTENIE HRY

Vložte do mechaniky disk 1 s hrou *Fallout 3 Game of the Year Edition* a spustíte súbor *setup.exe*, ak sa nespustí automaticky. Postupujte podľa inštrukcií na obrazovke. Vložte do mechaniky disk 2 s hrou *Fallout 3 Game of the Year Edition* a spustíte súbor *setup.exe*, ak sa nespustí automaticky. Hru spustíte kliknutím na ikonu hry alebo z ponuky Štart.

Ak ste už hru Fallout 3 hrali, v menu budete mať možnosť Nahrať / Uložiť uloženú hru, pomocou ktorej môžete pokračovať v hraní s existujúcou postavou. Ak začínate novú hru, pred získaním správy o stiahnutel'nom obsahu musíte opustiť Vault 101.

### OPERATION: ANCHORAGE

Operation: Anchorage prinesie nový rádiový signál a s ním novú značku na mape a novú úlohu: „Preskúmajte rádiový signál Vyhnancov.“

### THE PITT

The Pitt zobrazí správu o novom rádiovom signále - Wernherov núdzový signál.

### BROKEN STEEL

Ak je rozšírenie Broken Steel správne nainštalované, zobrazí sa správa, ktorá upozorňuje na možnosť zvýšenia vašej úrovne na 30. Aby ste si mohli užiť nové úlohy a príbeh Broken Steel, musíte najprv dokončiť hlavnú dejovú líniu hry Fallout 3.

### POINT LOOKOUT

Po nainštalovaní stiahnutel'ného obsahu sa hráč dozvie, že na lodi blízko Rivet City je na predaj nová dodávka ovocia. Cieľ úlohy vás zavedie k prevozníkovi Tobarovi, ktorý má širokú ponuku tovaru a môže vás prepraviť priamo do Point Lookout.

### MOTHERSHIP ZETA

Mothership Zeta prinesie nový rádiový signál a s ním novú značku na mape a novú úlohu: „Preskúmajte zvláštny rádiový signál prichádzajúci z pustatiny“.

## HLAVNÁ PONUKA



### POKRAČOVAŤ

Pomocou tejto položky môžete pokračovať v hraní naposledy uloženej hry.

### NOVÁ HRA

Spustí novú hru Fallout 3.

### NAČÍTANIE HRY

Umožňuje vám vybrať si z ponuky predtým uložených hier hru na načítanie.

### NASTAVENIA

Otvorí ponuku s nastaveniami, kde môžete upravovať vlastnosti hry, obrazu, zvuku a ovládania. Ďalšie informácie nájdete na strane 40.

### AUTORI

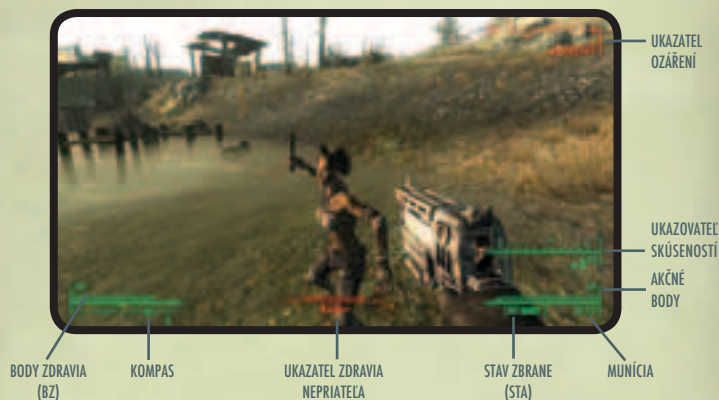
Zobrazí zoznam ľudí, ktorí sa podieľali na vývoji hry Fallout 3.

### STIAHNUTÝ OBSAH

Zobrazí obsah, ktorý ste si do hry Fallout 3 stiahli.



## OBRAZOVKA HRY



### BODY ZDRAVIA (BZ)

Vaše celkové zdravie. Keď vaše BZ klesnú na nulu, vaša postava zomrie.

### KOMPAS

Na kompase uvidíte smer svojho putovania a tiež pozície všetkých nepriateľov, a dôležitých miest nablízku. Ďalšie informácie o kompase nájdete na strane 6.

### AKČNÉ BODY (AB)

Celkový počet dostupných akčných bodov závisí od obratnosti vašej postavy (pozri systém S.P.E.C.I.A.L. na strane 14). Akčné body sa využívajú len v ráhovitom režime VATS (pozri stranu 30).

### STAV ZBRANE (STA)

Čím je tento ukazovateľ kratší, tým horší je stav vašej zbrane.

### MUNÍCIA

Informácia o dostupnej munícii pre aktuálne držanú zbraň. Prvé číslo indikuje, koľko ráň zostáva v zásobníku. Druhé číslo vás informuje o celkovom množstve dostupnej munície.

### UKAZOVATEĽ ZDRAVIA NEPRIATEĽA

Ukazuje aktuálne zdravie nepriateľa.

### UKAZOVATEĽ OŽIARENIA

Objaví sa vždy vo chvíli, keď budete ožiarení.

### UKAZOVATEĽ SKÚSENOSTÍ

Objaví sa, keď získate body skúsenosti.

## KOMPAS A AKTIVAČNÉ IKONY



### ▲ PRÁZDNY TROJUHOĽNÍK

Označuje lokáciu, ktorú ste ešte nepreskúmali.

### ▲ PLNÝ TROJUHOĽNÍK

Označuje lokáciu, ktorú ste už predtým preskúmali.

### ▲ CIEĽ ÚLOHY

Ak máte aktívnu úlohu, šípka na kompase bude ukazovať smer k cieľu tejto úlohy. Čím bližšie budete k cieľu úlohy, tým rýchlejšie bude blikať príslušné svetielko.

### ▲ ZNAČKA NA MAPE

Ak ste si na mapu umiestnili vlastnú značku, smer k nej bude naznačený priehľadnou šípkou.

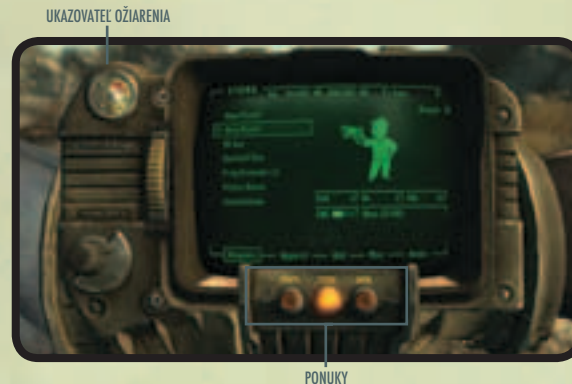
### ■ ZNAČKY PRIATEĽ/NEPRIATEĽ

Ľudia a zvieratá, ktorých uvidíte, budú na kompase zobrazení pomocou zvislých ukazovateľov. Zelené ukazovatele označujú priateľských ľudí a stvorenia. Červené ukazovatele označujú nepriateľov. Hodnota vášho vnímania rozhodne o tom, či ich dokážete odhaliť.

### ZAMERIAVAČ

Váš zameriavač sa zmení vždy vtedy, keď budete môcť niečo urobiť s určitým cieľovým objektom. Stlačením klávesu **E** môžete označený objekt použiť. Červená ikona alebo text vás informuje o tom, že sa vykonaním akcie dopustíte zločinu.

## PIP-BOY 3000



**TAB** ..... Otvorenie/Zatvorenie Pip-Boye.

**Kliknutie ľavým tlačidlom myši** ..... Výber položiek/Založiek/Ponúk Pip-Boye.

**Šípky nahor a nadol, koliesko myši alebo posuvná lišta** ..... Posun v ponukách nahor a nadol.

### UKAZOVATEĽ OŽIARENIA

V ľavom hornom rohu Pip-Boya nájdete osobný merač ožiarenia, ktorý vás informuje o tom, koľko radiačných jednotiek už vaše telo absorbovalo.

### SEKCIE

V Pip-Boyi 3000 nájdete tri hlavné ponuky:

**Štatistiky** – informácie o štatistikách a zručnostiach vašej postavy.

**Predmety** – všetky predmety, ktoré vaša postava práve nesie.

**Dáta** – mapy, informácie o úlohách, poznámky a prístupy ku všetkým dostupným rádiovým signálom.



## NABÍDKA STATISTIK



Ponuka štatistik obsahuje päť častí: stav, S.P.E.C.I.A.L., zručnosti, perky, všeobecné.

V hornej časti obrazovky štatistik sa vždy objavujú nasledujúce informácie: úroveň vašej postavy, aktuálny a maximálny počet bodov zdravia (BZ), aktuálny a maximálny počet akčných bodov (AB), aktuálny počet bodov skúsenosti (BZ) a množstvo skúseností potrebné na postup do vyššej úrovne.

### PONUKA STAVU

Ponuka stavu obsahuje základné informácie o zdraví vašej postavy. Pomocou **šípok nahor a nadol** sa môžete pohybovať medzi tromi dôležitými podsekciami stavu:

#### KON

Zobrazuje stav každej časti tela vašej postavy prostredníctvom ukazovateľa. Čím je ukazovateľ kratší, tým viac poškodená je daná časť tela. Keď je ukazovateľ celkom prázdny, daná časť tela sa považuje za zmrzačenú a je zobrazená čarkovane. Ak máte vo svojom inventári nejaké stimpaky, môžete ich stlačením klávesu **S** použiť na obnovenie časti celkového zdravia a čiastočne aj na uzdravenie poškodenej časti tela. Ak si prejete použiť stimpak na vyliečenie určitej časti tela, danú časť tela označte.

#### RAD

Zobrazuje vašu aktuálnu úroveň odolnosti proti radiácii a tiež to, akým množstvom radiácie bola vaša postava dosiaľ zasiahnutá. Ak máte vo svojom inventári nejaký RadAway, môžete ho použiť stlačením klávesu **A** na odplavenie časti radiácie zo svojho organizmu. Ak máte tablety Rad-X, môžete ich užiť stlačením klávesu **X** na dočasné zvýšenie odolnosti svojej postavy voči ožiareniu.

Radiácii môžete byť vystavení pôsobením prostredia alebo požitím znehodnotenej vody a potravy. Malé množstvo radiácie vám neublíži, ožiarenie sa však sčítava a po čase začnete trpieť škodlivými príznakmi nemoci z ožiarenia (medzi ktoré patrí v extrémnom prípade aj smrť).

#### ÚČINKY NEMOCI Z OŽIARENIA:

- 200 jednotiek ožiarenia: -1 OD
- 400 jednotiek ožiarenia: -2 OD, -1 OB
- 600 jednotiek ožiarenia: -3 OD, -2 OB, -1 SÍ
- 800 jednotiek ožiarenia: -3 OD, -2 OB, -2 SÍ
- 1000 jednotiek ožiarenia: Smrť!

#### EFE

Informuje vás o všetkých pozitívnych a negatívnych efektoch, ktoré práve ovplyvňujú vašu postavu. Medzi faktory ovplyvňujúce vašu postavu môže patriť ožiarenie, vaše oblečenie, požitie látok atď.

#### S.P.E.C.I.A.L.

S.P.E.C.I.A.L. je skratka pre vašich sedem primárnych vlastností. Ich podrobný opis nájdete na strane 14. Minus (-) napravo od hodnoty atribútu označuje negatívny efekt, pokým plus (+) značí, že táto vlastnosť je ovplyvňovaná pozitívne. Ďalšie informácie nájdete v sekcii o účinkoch v ponuke stavu.

#### ZRUČNOSTI

Informácie o vašich zručnostiach. Ďalšie informácie nájdete na strane 16.

#### PERKY

Špeciálne schopnosti, ktoré si môžete vybrať vtedy, keď nadobudnete novú úroveň. Ďalšie informácie o perkoch získate na stranách 18–26.

#### VŠEOBECNÉ

Tu nájdete zoznam mnohých svojich skutkov počas hry, aktuálny stav karmy (zlý, dobrý, neutrálny) a tiež svoju hodnotu v danom karmickom stave (napr. Satanova pravá ruka).

POOV PRE VTB-003-101

## PRISPÔBOBENIE SA VONKAJŠIEMU SVETU



Obr. 1.1

### OPUSTILI STE BEZPEČIE A LUXUS VAULTU. AKO ĎALEJ?

V okamihu, keď opustíte Vault, vás oslepi ostré svetlo. Ste ako nočný tvor, ktorý nie je zvyknutý na denný slnečný svet. Nezabudnite si chrániť zrak slnečnými okuliarmi.

## PONUKA PREDMETOV



Ponuka predmetov pozostáva z piatich častí: zbrane, odevy, podporné prostriedky, rôzne a munícia.

### ZBRANE

V tejto ponuke nájdete všetky zbrane vo svojom inventári.

### ODEVY

Všetky predmety, ktoré si môžete vziať na seba. Patrí sem výstroj, oblečenie a doplnky, ako sú klobúky.

### PODPORNÉ PROSTRIEDKY

V tejto záložke nájdete všetky predmety, ktoré môžete skonzumovať a ovplyvniť tak štatistiky svojej postavy. Patria sem stimpaky, rôzne liečivá, ale aj knihy a časopisy.

### RÔZNE

Medzi rôzne veci patria kľúče, vlásenky a ďalšie predmety.

### MUNÍCIA

Tento zoznam zahŕňa akúkoľvek muníciu, ktorú možno použiť na prebitie zbraní v hre.

### OVĽÁDANIE PONUKY

**Kliknutie ľavým tlačidlom myši** – nasadenie, odloženie alebo použitie vybraného predmetu.

**Kliknutie pravým tlačidlom myši** – pustenie vybraného predmetu.

**R** – oprava vybraného predmetu (pozri kapitolu o opravovaní zbraní a odevov, strana 31).

## VLASTNOSTI PREDMETU

Predmety vo vašom inventári môžu mať množstvo vlastností, ktoré sa objavia potom, keď predmet vyberiete:

**POŠ** – aké poškodenie zbraň spôsobuje (čím vyššie, tým lepšie).

**OZ** – percentuálna odolnosť voči zraneniam, ktorú vám predmet poskytne (čím vyššia, tým lepšie).

**HM** – hmotnosť daného predmetu.

**CEN** – cena predmetu v zátkach.

**KON** – aktuálny stav zbrane.

**EFEKTY** – všetky pozitívne a negatívne efekty, ktoré predmet vašej postave poskytne, ak ho budete používať.

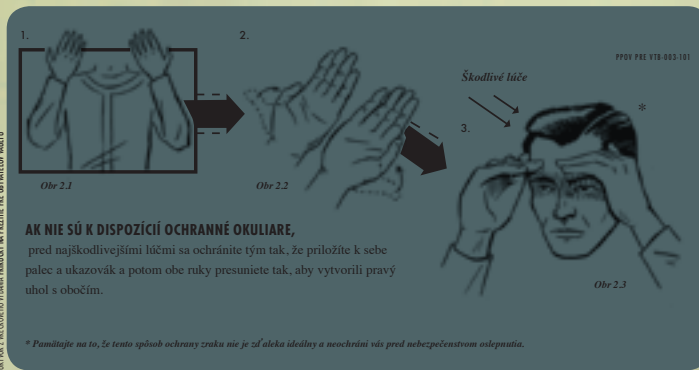
Pri zbraňoch sa taktiež dočítate, aký je kaliber zbrane, počet nábojov v zásobníku a celkový počet zostávajúcich nábojov.

## KLÁVESOVÉ SKRATKY



V ponuke inventára môžete definovať klávesové skratky podržaním jedného z **klávesov 1–8**, a výberom požadovanej zbrane, zbroje alebo predmetu, ktorý si prajete priradiť ku konkrétnemu klávesu. Tento výber uskutočnite **kliknutím ľavého tlačidla myši** na požadovanú položku. Všimnite si, že pri výbere klávesových skratiek môžete prechádzať do ostatných ponúk, pričom predmet bude naďalej priradený na kláves.

Pri hraní potom môžete pomocou **klávesov 1–8** vybrať ktorýkoľvek z priradených predmetov.



### AK NIE SÚ K DISPOZÍCII OCHRANNÉ OKULIARE,

pred najškodlivejšími lúčmi sa ochránite tým tak, že priložíte k sebe palec a ukazovák a potom obe ruky presuniete tak, aby vytvorili pravý uhol s obočím.

\* Pamätajte na to, že tento spôsob ochrany zraku nie je zďaleka ideálny a neochráni vás pred nebezpečenstvom oslepnutia.

## DÁTA



V hornej časti ponuky Dáta vždy nájdete informáciu o aktuálnej pozícii, dátume a čase. Ponuka Dáta je ďalej rozdelená na päť sekcií: miestna mapa, mapa sveta, úlohy, správy a rádio.

### MIESTNA MAPA



Miestna mapa zobrazuje vašu aktuálnu pozíciu a tiež všetky dvere v blízkosti. Kliknutím na príslušné ikony môžete vyvolať informácie o dverách a o tom, kam vedú.

### MAPA SVETA



Na mape sveta uvidíte zjednodušenú mapu celej veľkej pustatiny a všetky značky, ktoré ste pri svojom putovaní objavili. Pomocou mapy môžete rýchlo prejsť na ľubovoľné miesto, ktoré ste už predtým navštívili – stačí kliknúť na vybranú oblasť **ľavým tlačidlom myši**. Na mape sveta je vaša cesta k cieľu úlohy znázornená prerušovanou čiarou. V niektorých prípadoch budete musieť svoju cestu odkloniť. Prerušovaná pomocná čiara sa tomu bude prispôbovať.

Pomocou **kolieska myši** môžete približovať a odďaľovať pohľad na mapu. **Kliknutím ľavého tlačidla myši** sa môžete pohybovať po mape. **Kliknutím pravého tlačidla myši** môžete presúvať alebo odstraňovať svoje vlastné značky na miestnej mape a na mape sveta. Ak vaša aktívna úloha zahŕňa nejaké body, ku ktorým sa treba presunúť, uvidíte ich na mape sveta i na miestnej mape.

## ÚLOHY



Obrazovka úloh v sekcii Dáta vo vašom Pip-Boyi zaznamenáva váš pokrok vo všetkých úlohách, ktoré ste prijali. Naľavo vidíte zoznam úloh. Svetlá farba označuje úlohy, ktoré sú stále aktívne. Úlohy znázornené tmavou farbou boli dokončené, alebo ste ich z nejakej príčiny nezvládli. Aktívna úloha je zvýraznená malým štvorčekom.

Na pravej strane obrazovky sa nachádzajú ciele každej úlohy. Aktívne ciele sú uvedené svetlou farbou a nachádzajú sa hornej časti zoznamu. Dokončené ciele sú znázornené tmavou farbou a sú umiestnené v dolnej časti zoznamu. Ciele označené ako „(Nepovinné)“ nie je nutné splniť pre úspešné dokončenie úlohy.

Každú úlohu môžete označiť ako „aktívnu“. Cieľ aktívnej úlohy si môžete nechať zobraziť na mape sveta (ak je jeho pozícia známa). Na svojom kompasе a na mape vidíte výhradne ciele aktívnych úloh.

*Poznámka: Nie každá úloha disponuje cieľmi. Pri plnení niektorých úloh musíte sami prísť na to, kam sa treba dostať.*

### SPRÁVY



Obsahuje všetky zvukové a písomné správy, či už sa vzťahujú k úlohám alebo nie. Správy, ktoré ste si neprečítali alebo ste si ich nevypočuli, sú označené svetlou farbou. Správy, ktoré ste si už prečítali alebo vypočuli, sa javia tmavé. **Kliknutím ľavého tlačidla myši** si môžete zvukovú správu vypočuť (zvuk sa bude prehrávať aj potom, keď opustíte ponuku Pip-Boya). **Kliknutím ľavého tlačidla myši** môžete prepínať medzi všetkými správami a správami dôležitými pre aktívnu úlohu.

### RÁDIO



Všetky rádiové signály, ktorých frekvenciu poznáte, sa objavia v sekcii dát na obrazovke rádia vo vašom Pip-Boyi. Signály označené svetlou farbou sú v dosahu a môžete ich počuť. Signály znázornené tmavou farbou ste už predtým objavili, nie ste však v ich dosahu. Ak si chcete takýto signál vypočuť, musíte sa vrátiť do dosahu jeho vysielateľa.



## S.P.E.C.I.A.L.



### SILA

Pod týmto pojmom sa skrýva súhrn vašich hrubých fyzických atribútov. Sila určuje, koľko toho unesiete a aká bude účinnosť vašich útokov na blízko.



### VNÍMANIE

Vysoká hodnota vnímania poskytuje bonus k zručnostiam Výbušniny, Otváranie zámok a Energetické zbrane. Vnímanie tiež rozhoduje o tom, kedy sa na kompase objavia červené varovné značky, ktoré označujú nebezpečenstvo.



### ODOLNOSŤ

Odolnosť je miera vašej celkovej fyzickej zdatnosti. Vďaka vysokej odolnosti dostanete bonusy k badom zdravia, odolnosti voči prostrediu a zručnostiam Ťažké zbrane a Boj bez zbrane.



### CHARIZMA

Silná charizma zlepšuje správanie iných ľudí voči vašej osobe a zaistiť vám bonusy k zručnostiam Obchodovanie a Výrečnosť.



### INTELEGENCIA

Inteligencia ovplyvňuje zručnosti Veda, Opravovanie a Liečenie. Čím je hodnota vašej inteligencie vyššia, tým viac bodov dostanete na prerozdelenie medzi zručnosti pri prechode na novú úroveň.



### OBROTNOSŤ

Obrotnosť ovplyvňuje zručnosti Ľahké zbrane a Zakrádanie sa, ako aj akčných bodov v režime VATS.



### ŠŤASTIE

Zvýšením hodnoty šťastia vylepšíte všetky svoje zručnosti. Vysoká hodnota šťastia tiež vylepšuje šancu na kritický zásah so všetkými zbraňami.

PPOV PRE VTB-003-101

## SPLÝVANIE



Obr 3.1

### V IDEÁLNO M PRÍPADE BY STE SA MALI V PUSTATINE CÍTIŤ AKO DOMA

Naučte sa napodobňovať ľudí vo svojom okolí. Robte to, čo vidíte. Vďaka tomu nepocítite rozpaký pri jednaní s cudzím človekom. Hlavne však nestrácajte svoju vlastnú hlavu. Snaha o splýnutie je síce pekná, nezradte však svoje zásady. Ohradte sa voči bezpráviu. Verte svojim inštinktom.

PPOV PRE VTB-003-101

## HĽADANIE PRIATEĽOV

### SVOJIM SUSEDOM BUDETE MUSIEŤ PRÍSŤ NA CHUŤ

Simulácie preukázali, že prítomnosť každodennej nutnosti bojovať o prežitie má drastický vplyv na ľudskú psychiku. Iste pridete na to, že už samotná existencia vašich susedov je pre vás nočnou morou. Nesmiete však zabúdať, že hoci sú ľudia navonok zvyknutí na tvrdosť Pustatiny, vo vnútri sú rovnaké bytosti ako vy. Ak im nezadáte príčinu na agresívne správanie, budú s vami jednať priateľsky.



Obr 4.1



## ZRUČNOSTI



### Obchodovanie

Zručnosť Obchodovanie ovplyvňuje ceny, ktoré dostanete pri nákupe a predaji predmetov. Vo všeobecnosti platí, že čím viac bodov máte v zručnosti Obchodovanie, tým lacnejšie budete nakupovať.

Súvisiaca vlastnosť: Charizma



### Ťažké zbrane

Zručnosť Ťažké zbrane ovplyvňuje vašu bojovú efektivitu so všetkými nadmerne veľkými zbraňami, ako sú raketomety, plameňomety, rotačné guľomety a rotačné laserové guľomety.

Súvisiaca vlastnosť: Odolnosť



### Energetické zbrane

Zručnosť Energetické zbrane ovplyvňuje vašu bojovú efektivitu so zbraňami, ako sú laserové pištole, laserové pušky, plazmové pušky a plazmové pištole.

Súvisiaca vlastnosť: Vnímanie



### Výbušniny

Zručnosť Výbušniny ovplyvňuje silu všetkých nástražných mín a to, či budete schopní zneškodniť nepriateľské míny. Ďalej ovplyvňuje účinnosť hádzaných granátov.

Súvisiaca vlastnosť: Vnímanie



### Otváranie zámkov

Zručnosť Otváranie zámkov ovplyvňuje, či sa budete schopní otvoriť zamknuté dvere, skrine a pod.

Súvisiaca vlastnosť: Vnímanie



### Liečenie

Zručnosť Liečenie ovplyvňuje počet bodov, ktoré sa obnovia pri každom použití stimpaku, ako aj účinnosť liekov Rad-X a RadAway.

Súvisiaca vlastnosť: Inteligencia



### Chladné zbrane

Zručnosť Chladné zbrane ovplyvňuje vašu efektivitu so všetkými zbraňami pre boj zblízka, kam patrí obyčajná olovená rúčka alebo napríklad technologicky dokonalé Superkladlo.

Súvisiaca vlastnosť: Sila



### Opravovanie

Zručnosť Opravovanie vám umožňuje udržiavať všetky zbrane a odev v dobrom stave. V neposlednom rade, čím vyššia je vaša zručnosť Opravovanie, tým kvalitnejší bude počítačový stav vašich ručne vyrobených zbraní.

Súvisiaca vlastnosť: Inteligencia



### Veda

Zručnosť Veda vyjadruje vaše všeobecné vedecké znalosti a primárne slúži na vlámanie sa do zabezpečených počítačových terminálov.

Súvisiaca vlastnosť: Inteligencia



### Lahké zbrane

Zručnosť Lahké zbrane ovplyvňuje vašu bojovú efektivitu pri používaní konvenčných projektilových zbraní, ako sú 10mm pištole, vzduchovka, útočná puška a bojová brokovnica.

Súvisiaca vlastnosť: Obratnosť



### Zakrádanie sa

Čím vyššou hodnotou zručnosti Zakrádanie sa disponujete, tým jednoduchšie sa skryjete, ukradnete predmet či niekomu vyprázdните vrecká. Ak zasiahnete nepriateľa predtým, než zistí vašu prítomnosť, automaticky mu uštedríte kritický zásah.

Súvisiaca vlastnosť: Obratnosť



### Výrečnosť

Dar rečí určuje, do akej miery dokážete niekoho ovplyvniť prostredníctvom diskusie a dostať sa tak k informáciám, ktoré by za iných okolností daná osoba neprezradila.

Súvisiaca vlastnosť: Charizma



### Boj bez zbrane

Zručnosť Boj bez zbrane ovplyvňuje efektivitu boja bez zbrane alebo boja so zbraňami, ktoré sú špecificky určené na boj zblízka. Patrí sem napríklad mosadzný boxer alebo energopášť.

Súvisiaca vlastnosť: Odolnosť

## PERKY

### ÚROVEŇ 2



#### Čierna vdova/Zabijak žien

Dostupné úroveň: 1  
Požiadavky: Zlodej

V boji spôsobujete o 10 % vyššie zranenie mužským protivníkom (Čierna vdova) alebo ženským protivníkom (Zabijak žien). Ďalej pri rozhovoroch s opačným pohlavím mimo súboja budete mať niekedy prístup k unikátnym možnostiam dialógu.



#### Tatkov chlapec/Tatkovo dievča

Dostupné úroveň: 3  
Požiadavky: Inteligencia 4

Vaše detstvo bolo na želanie drahého otca zasvätené intelektuálnym záležitostiam. Získavate bonus 5 bodov k zručnostiam Veda a Liečenie.



#### Blázon do zbrani

Dostupné úroveň: 3  
Požiadavky: Obratnosť 4, Inteligencia 4

Máte úchylku pro používaní a udržování široké škály konvenčních střelných zbraní. Každá úroveň perku Pošuk do zbrani vám zajistí 5 bodů navíc k Lehkým zbraním a Opravování.



#### Intenzívny výcvik

Dostupné úroveň: 10  
Požiadavky: Zlodej

Vďaka perku Intenzívny výcvik môžete venovať jeden bod do ktorejkoľvek svojej vlastnosti.



#### Ligový hráč

Dostupné úroveň: 3  
Požiadavky: Síla 4

S perkom Ligový hráč sa zlepšia vaše zručnosti Chladné zbrane a Výbušniny, takže sa významne zlepši vaša schopnosť narábať s chladnými zbraňami a granátmi.



#### Bystrý žiak

Dostupné úroveň: 3  
Požiadavky: Inteligencia 4

Za každú úroveň perku Bystrý žiak sa vám zvýši množstvo prideloovaných bodov skúseností o 10 %.



#### Zlodej

Dostupné úroveň: 3  
Požiadavky: Obratnosť 4, Vnímanie 4

Za každú úroveň perku Zlodej získate okamžitý bonus 5 bodov k zručnostiam Zakrádanie sa a Otváranie zámok.

### ÚROVEŇ 4



#### Skautský vedúci

Dostupné úroveň: 1  
Požiadavky: Charizma 4

Perk Skautský vedúci značne vylepšuje vašu schopnosť komunikácie s deťmi. To sa prejavuje sprístupnením unikátnych možností pri vedení dialógu.



#### Porozumenie

Dostupné úroveň: 1  
Požiadavky: Inteligencia 4

S perkom Porozumenie získate jeden bod zručností navyše vždy, keď si prečítate nejakú múdru knihu.



#### Akademik

Dostupné úroveň: 1  
Požiadavky: Inteligencia 4

S perkom Akademik získate pri každej novej úrovni tri body navyše na prerozdelenie medzi svoje zručnosti. Tento perk si zaobstarajte čo najskôr, nech z neho vyťažíte maximum.



#### Entomológ

Dostupné úroveň: 1  
Požiadavky: Inteligencia 4, Veda 40 %

Vďaka perku Entomológ budete spôsobovať o 50 % vyššie škody pri boji so zmutovaným hmyzom, napríklad s rádioaktívnymi švábmami, obrovskými mravcami alebo radškorpiónmi.



#### Železná päšť

Dostupné úroveň: 3  
Požiadavky: Síla 4

Každá úroveň perku Železná päšť bude prinášať navyše 5 bodov za zranenia pri boji bez zbrane.



#### Ničomník

Dostupné úroveň: 3  
Požiadavky: Charizma 4

Každá úroveň perku Ničomník posilní vaše zručnosti Výrečnosť a Obchodník o 5 bodov.

## ÚROVEŇ 6

### Krvavý masaker



Dostupné úroveň: 1  
Požiadavky: Žiadne

S perkom Krvavý masaker skončia vami usmrtené bytosti ako červená kaša s vnútornosťami a očnými bulvami. Zábava ako remeň! Ach, a navyše budete všetkými zbraňami spôsobovať o 5 % väčšie škody.

### Demolačný expert



Dostupné úroveň: 3  
Požiadavky: Výbušný 50 %

Za každú úroveň perku Demolačný expert sa o 20 % zvýši účinnosť všetkých vašich výbušných zbraní.

### Zlatokop



Dostupné úroveň: 1  
Požiadavky: Šťastie 5

S perkom Zlatokop budete nachádzať oveľa viac zátok ako zvyčajne.

### Pistoľník



Dostupné úroveň: 1  
Požiadavky: Žiadne

Pri použití pištole (alebo podobnej jednoručnej zbrane) získate v režime V.A.T.S. značný bonus k presnosti.

### Olovený žalúdok



Dostupné úroveň: 1  
Požiadavky: Odolnosť 5

Ak disponujete perkom Olovený žalúdok, pri pití z rádioaktívneho zdroja na vás bude pôsobiť o 50 % menej rádiácie ako na ostatných ľuďoch.

### Tvrďák



Dostupné úroveň: 1  
Požiadavky: Odolnosť 5

S perkom Tvrďák získate +10 % k odolnosti voči poškodeniu, a to až do výšky 85 %.

## ÚROVEŇ 8

### Komando



Dostupné úroveň: 1  
Požiadavky: Žiadne

Pri použití pušky alebo podobnej obojručnej strelnej zbrane získate v režime VATS značný bonus pri mierení.

### Nezaujatá osoba



Dostupné úroveň: 1  
Požiadavky: Charizma 5

S perkom Nezaujatá osoba získate bonus 30 bodov k zručnosti Výrečnosť... ak však budete mať neutrálnu karmu.

### Odolnosť voči ožiareniu



Dostupné úroveň: 1  
Požiadavky: Odolnosť 5

Hádajte, čo vám zaistí Odolnosť voči ožiareniu? Správne, odolnosť voči rádiácii. Tento perk vám túto vlastnosť zlepší o 25 %.

### Príživník



Dostupné úroveň: 1  
Požiadavky: Šťastie 5

S perkom Príživník budete nachádzať oveľa viac munície než zvyčajne.

### Na veľkosti záleží



Dostupné úroveň: 3  
Požiadavky: Odolnosť 5

Máte slabosť pre naozaj veľké zbrane. Každá úroveň tohto perku vám pridá 15 bodov k zručnosti Ťažké zbrane.

### Sťahovák



Dostupné úroveň: 1  
Požiadavky: Sila 5, Odolnosť 5

Vďaka perku Sťahovák unesiete o 50 libier vybavenia na navyše.

## ÚROVEŇ 10



### Priateľ zvierat

Dostupné úroveň: 2  
Požadavky: Charizma 6

Prvá úroveň tohto perku vám zaistí, že vás zvieratá nechajú na pokoji. Ak si vezmete ešte druhú úroveň, zvieratá vám začnú pomáhať v boji, ale nikdy nezaútočia na iné zvieratá. Tento perk sa vzťahuje na psy, yao guai, kritkopatkany a brahmíny.



### Šikovnosť

Dostupné úroveň: 1  
Požadavky: Ziadne

S perkom Šikovnosť budete mať vyššiu šancu na udelenie kritického zásahu. Táto šanca je rovnaká, ako keby ste mali o 5 bodov šťastia navyše.



### Tu a teraz

Dostupné úroveň: 1  
Požadavky: Ziadne

Perk Tu a teraz vám okamžite zaistí novú úroveň skúseností so všetkými benefitmi, ktoré k tomu patria.



### Pán Hajaja

Dostupné úroveň: 1  
Požadavky: Zakrádanie sa 60 %

S perkom Pán Hajaja budete mať v režime zakrádania sa možnosť nečujne smrtníť akéhokoľvek človeka alebo ghúla v spánku a získať tak bonusovú skúsenosť.



### Tajomný cudzinec

Dostupné úroveň: 1  
Požadavky: Šťastie 6

Práve sa vám podarilo získať svojho osobného strážneho anjela, ozbrojeného plne nabitým revolverom .44 Magnum. Vďaka tomuto perku sa tu a tam v režime VATS zjaví strážny anjel a podá vám svoju smrtiacu pomocnú ruku.



### Zúrivosť!

Dostupné úroveň: 1  
Požadavky: Inteligencia 5, Veda 50 %

Už máte tých posmeškov až nad hlavu! Vďaka perku Zúrivosť! sa vaša sila zvýši na 10 a získate Odolnosť 50 % voči poškodeniu – a to vždy, keď hodnota vášho zdravia klesne pod 20 %.



### Nočný vták

Dostupné úroveň: 1  
Požadavky: Ziadne

Po západe slnka získava Nočný vták +2 body k Inteligencii a Vnímaniu (maximálne do výšky 10 bodov). Tento perk priamo ovplyvňuje vaše biologické hodiny a platí ako v uzavretých, tak aj vo vonkajších priestoroch.

## ÚROVEŇ 12



### Kanibal

Dostupné úroveň: 1  
Požadavky: Ziadne

S perkom Kanibal získate v režime zakrádania sa možnosť skonzumovať mŕtvu a obnoviť si tak zdravie. Avšak vždy, keď tak spravíte, pridáte o časť svojej karmy. Ak vás pri tom niekto uvidí, bude to považované za zločin proti prírode.



### Rýchly metabolizmus

Dostupné úroveň: 1  
Požadavky: Ziadne

S perkom Rýchly metabolizmus získate 20 % bonus k obnove zdravia prostredníctvom stimpaku.



### Tuhý koreňok

Dostupné úroveň: 1  
Požadavky: Odolnosť 6

Každá ďalšia úroveň perku Tuhý koreňok vám pridá 30 bodov života.



### Pyroman

Dostupné úroveň: 1  
Požadavky: Výbušniny 60 %

Vďaka perku Pyroman budete spôsobovať +50 % poškodenie so zbraňami založenými na ohni. Sem patrí plameňomet a šiškebab.



### Expert na roboty

Dostupné úroveň: 1  
Požadavky: Veda 50 %

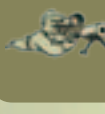
S perkom Expert na roboty budete spôsobovať o 25 % vyššie poškodenie všetkým robotom. Čo je ešte lepšie, ak sa vám podarí nepozorovane priblížiť k nepriateľskému robotovi, budete mať možnosť ho navždy vypnúť.



### Tichý bežec

Dostupné úroveň: 1  
Požadavky: Obratnosť 6, Zakrádanie sa 50 %

S perkom Tichý bežec získate ďalších 10 bodov k zručnosti Zakrádanie sa a beh už nebude ovplyvňovať vašu nápadnosť.



### Ostreľovač

Dostupné úroveň: 1  
Požadavky: Vnímanie 6, Obratnosť 6

Perk Ostreľovač vám zaistí značný bonus pri snahe zasiahnuť hlavu nepriateľa v režime VATS.

## ÚROVEŇ 14



### Adamantový skelet

Dostupné úroveň: 1  
Požiadavky: Žiadne

S perkom Adamantový skelet budú vaše končatiny inkasovať o 50 % menšie poškodenie ako zvyčajne.



### Lekárnik

Dostupné úroveň: 1  
Požiadavky: Liečenie 60 %

Perk Lekárnik zdvojnásobí účinok všetkých pozitívnych podporných prostriedkov.



### Nájomný zabijak

Dostupné úroveň: 1  
Požiadavky: Žiadne

Ak sa rozhodnete pre perk Nájomný zabijak, každá vami usmrtená kladná postava bude mať pri sebe ucho, ktoré môžete vziať a prediť určitej osobe (ktorej identita sa vám odhalí vďaka tomuto perku). Získate tak zátky a negatívnu karmu.



### Kyborg

Dostupné úroveň: 1  
Požiadavky: Veda 60 %, Liečenie 60 %

Vaše telo disponuje trvalými vylepšeniami! Perk Kyborg vám prepožičia +10 % k odolnosti voči zraneniu, jedu a ožiareniu, ako aj 10 bodov navyše k zručnosti Energetické zbrane.



### Strážca zákona

Dostupné úroveň: 1  
Požiadavky: Žiadne

S perkom Strážca zákona nájdete pri každej zlikvidovanej zlej postave prst. Tento prst možno neskôr odovzdať určitej osobe (ktorej identitu odhalíte vďaka perku) výmenou za zátky a zlepšenie karmy.



### Rozvážny chodec

Dostupné úroveň: 1  
Požiadavky: Obratnosť 6, Vnímanie 6

S perkom Rozvážny chodec nikdy neopáľite nastražené nepriateľské míny alebo pasce na zemi.



### Kšeftár

Dostupné úroveň: 1  
Požiadavky: Charizma 6, Obchodovanie 60 %

S perkom Kšeftár získate 25% zľavu na nákup tovaru od obchodníkov.

## ÚROVEŇ 16



### Akčný chlapec

Dostupné úroveň: 1  
Požiadavky: Obratnosť 6

S perkom Akčný chlapec získate do režimu VATS 25 akčných bodov navyše.



### Lepšie kritické zásahy

Dostupné úroveň: 1  
Požiadavky: Vnímanie 6, Šťastie 6

S perkom Lepšie kritické zásahy získate 50% bonus k poškodeniu vždy vtedy, keď bude váš zásah vyhodnotený ako kritický.



### Feťák

Dostupné úroveň: 1  
Požiadavky: Liečenie 60 %

S perkom Feťák máte o 50 % nižšiu pravdepodobnosť vzniku závislosti na podporných drogách, ako sú Psycho alebo Jet.



### Vloha!

Dostupné úroveň: 1  
Požiadavky: Žiadne

Perk Vloha! vám umožní vybrať si štvrtú zručnosť k svojim vlohám. Tá bude okamžite navýšená o 15 bodov.

## ÚROVEŇ 18



### Sústredená paľba

Dostupné úroveň: 1  
Požiadavky: Láhke zbrane 60 %, Energetické zbrane 60 %

S perkom Sústredená paľba automaticky získate pri každej ďalšej strele do rovnakej časti tela o niečo vyššiu šancu na zásah.



### Ajťák

Dostupné úroveň: 1  
Požiadavky: Inteligencia 7, Veda 70 %

Nepodarilo sa vám nabúrať do počítača a ten vás teraz odmieta? Už nikdy viac s perkom Ajťák! Vďaka tomuto perku získate možnosť pokúsiť sa znovu nabúrať do počítačov, ktoré vám už v minulosti povedali „nie“.



**Infiltrátor**

Dostupné úroveň: 1  
Požadavky: Vnímavosť 7, Otváranie zámok 70 %

S perkom Infiltrátor získate možnosť ešte raz sa pokúsiť otvoriť rozbitú zámku. To sa vzťahuje i na zámky, ktoré ste rozbili pri neúspešnom pokuse o vypáčenie.



**Omračujúca dlaň**

Dostupné úroveň: 1  
Požadavky: Boj bez zbrane 70 %

S perkom Omračujúca dlaň sa vám občas v režime VATS podarí útok, ktorý vášho nepriateľa paralyzuje na 30 sekúnd. Nezabudnite, že útok omračujúcou dlaňou možno uskutočniť len bez zbrane.

**ÚROVEŇ 20**



**Prieskumník**

Dostupné úroveň: 1  
Požadavky: Žiadne

Keď si vyberiete perk Prieskumník, odhalia sa vám všetka miesta vo svete. Tak na čo ešte čakáte, bežte si ich obzrieť!



**Vyčíňanie smrťky**

Dostupné úroveň: 1  
Požadavky: Žiadne

Ak zabijete nepriateľa v režime VATS, po opustení tohto režimu sa okamžite obnovia všetky vaše akčné body.



**Nindža**

Dostupné úroveň: 1  
Požadavky: Zakrádanie sa 80 %, Chladné zbraňe 80 %

Perk Nindža vám prepožičia schopnosti týchto tajomných bojovníkov. Pri útoku bez zbrane alebo chladnou zbraňou nadobudnete o 15 % vyššiu šancu na zásah pri každom údere. Navyše, tieto kritické zásahy budú spôsobovať o 25 % vyššie škody ako zvyčajne.



**Slniečny človek**

Dostupné úroveň: 1  
Požadavky: Odolnosť 7

Vďaka perku Slniečny človek získate ďalšie 2 body pre vlastnosť Sila, ak budete na priamom slnku. Navyše sa vám bude pomaly obnovovať zdravie.

**ZKUŠENOSTI A ÚROVNĚ**



Keď nadobudnete požadované množstvo bodov skúsenosti (BS), automaticky postúpíte na novú úroveň. Nesmiete však v tej chvíli bojovať. S každou novou úrovňou sa zvyšuje hodnota vášeho zdravia, získavate body na prerozdelenie medzi vaše zručnosti a budete si môcť vybrať nový perk.

*Poznámka: Udávaná hodnota zručnosti je ich prirodzenou hodnotou a nezahŕňajúce žiadne bonusy, ktoré vám môžu poskytovať určité predmety alebo látky.*

PPOV PRE VTB-003-101

**NEPOUŽÍVAJTE METÓDU POKUS-OMYL**



Obr 5.1

ÚVYKLY A TRÉNOVANIE VYKONÁVANÉ PRÁKŤMI A PRÁKŤMI PRE OPATROVANIE

**STRIEHNĚ NA VÁS SKRYTÉ NEBEZPEČENSTVO**

Je isté, že natrafíte na pasce, ktoré sa vám budú usilovať 'vziať' život. Týmto zradným nástrahám sa musíte vyhnúť. To, čo vyzerá na prvý pohľad ako neškodný predmet, napríklad záchod, debna s muníciou alebo napríklad kočík, môže v skutočnosti byť smrťacia zariadenie. Len čo tieto nástrahy identifikujete, majte sa na pozore. Často budete mať možnosť použiť tieto pasce proti tomu, kto ich tam nastražil.

## SÚBOJE

Ktokoľvek sa chce vydať do veľkej pustatiny, mal by sa naučiť narábať so zbraňami a zbrojami.

### ZBRANE

V hre Fallout 3 narazíte na rôzne druhy zbraní, ktoré možno vo všeobecnosti rozdeliť do piatich základných kategórií: zbrane na diaľku, zbrane na blízko, granáty, miny a pomôcky pre boj bez zbrane. Vaša efektívnosť s každou zbraňou závisí od zručností vašej postavy, stavu danej zbrane a nepriateľovej odolnosti voči zraneniu. Pri použití zbrane zamierite na nepriateľa a zaútočíte **stlačením ľavého tlačidla myši**.



Ak používate automatickú zbraň, tá bude po **stlačení ľavého tlačidla myši** strelať tak rýchlo, ako len dokáže. Vaša postava automaticky prebije zbraň vtedy, keď spotrebujete všetky náboje zo zásobníka. Podmienkou, samozrejme, je, aby ste mali nejaké náboje v zásobe. Ak si budete priať prebiť inokedy, stlačte kláves **R**.

Vaša presnosť a spôsobené poškodenie v boji závisia od úrovne vašej zručnosti s typom zbrane, ktorú používate (napr. Ťažké zbrane, Energetické zbrane). Stav zbrane ovplyvňuje, nakoľko bude zbraň účinná a tiež pravdepodobnosť jej zaseknutia sa pri nabíjaní. Ak si zbraň opravíte, môžete zlepšiť poškodenie, ktoré je schopná spôsobiť (pozri sekciu „Opravenie zbraní a odevov“ nižšie), a znížiť šancu, že sa zasekne.

**Kliknutie pravého tlačidla** vám síce umožní zamieriť a vystreliť presnejšie, avšak pomalšie.

Pri zakrádaní sa (tento režim aktivujete stlačením klávesu **ľavý Ctrl**) sa vaša postava bude pohybovať pomalšie, bude však mať šancu na vykonanie útoku zo zálohy na cieľ, ktorý o nej nevie. Ďalšie informácie o režime zakrádania sa nájdete na strane 33.

### ÚTOKY CHLADNOU ZBRAŇOU A BEZ ZBRANE

Keď sa k nepriateľovi priblížite na kontakt, môžete naňho zaútočiť chladnou zbraňou alebo bez zbrane.

**Kliknutím ľavého tlačidla myši:** vykonáte útok zblízka. Ak tlačidlo podržíte, vykonáte silný útok, ktorý spôsobí dvojnásobné poškodenie.

**Kliknutím pravého tlačidla myši:** vykonáte obranu. Ak budete útoky zblízka blokovať, značne sa tým zvýši vaša Odolnosť voči poškodeniu.

### ZBROJE/ODEVY

Každý kus zbroje, ktorý nesiete, bude zvyšovať vašu celkovú ochranu alebo „odolnosť voči zraneniu“. Čím vyššia bude vaša odolnosť voči zraneniu, tým lepšie budete ochránení. Miera ochrany, ktorú vám poskytne vaša zbraň, závisí od samotnej zbroje a tiež od toho, v akom stave sa zbraň nachádza.

Vaša odolnosť voči zraneniu je percentuálne vyjadrenie časti útoku, ktorú vaša zbraň absorbuje. Pri poškodení zbroje dochádza k zhoršovaniu jej vlastností a z toho dôvodu aj k znižovaniu poskytovanej ochrany. Vaša odolnosť voči zraneniu zohľadňuje všetky kusy zbroje, ktoré máte na sebe. Určité kusy zbroje majú väčší vplyv na celkovú Odolnosť než iné.

Niektoré kusy odevu poskytujú len malú ochranu voči zraneniu, môžu však posilňovať určité zručnosti, napríklad Charizma alebo Opravovanie.

### OPRAVOVANIE ZBRANÍ A ODEVOV

Stav predmetu určuje, ako dobre bude predmet fungovať a aká bude jeho cena. Zbrane v zlom stave spôsobujú nižšie poškodenie a častejšie sa zasekávajú. Rovnako aj zbraň v horšom stave bude poskytovať nižšiu ochranu pred zranením.

Predmety môžete vo svojom Pip-Boyi opraviť tak, že na ne použijete príkaz opravy (**R**). Môžete tak urobiť len vtedy, ak máte nejakú podobnú vec, ktorá by sa dala použiť na náhradné diely. Len čo sa tak stane, predmet určený na náhradné diely sa okamžite zničí.

Miera, do ktorej môžete svoje poškodené predmety opraviť, závisí od vašej zručnosti Opravovanie. V mnohých prípadoch bude vaša zručnosť príliš nízka, takže nebudete schopní vylepšiť aktuálny stav danej veci.

## ĎALŠIE BOJOVÉ SITUÁCIE

### VÝBUŠNÉ OBJEKTY

Ak poškodíte niektoré objekty v hernom prostredí, môže dôjsť k ich výbuchu. Hasiace prístroje explodujú relatívne slabšie, kým staré autá pri výbuchu vytvoria malý atómový hribeň, čo je spôsobené zvyškami štiepných materiálov v ich motoroch.

### ZRAZENIE NA ZEM

Ak sa dostanete do vplyvu silnej tlakovej vlny, môže vás zraziť na zem a váš pohľad sa prepne do režimu tretej osoby. Po niekoľkých sekundách sa zasa postavíte a obnoví sa normálny pohľad.

### KAPITULÁCIA

Ak vyvoláte šarvátku, ktorú nemôžete vyhrať, môžete sa pokúsiť vzdať svojmu oponentovi. Stačí schovať svoj zbraň (podržaním klávesu **R**). Ak oponent prijme vašu kapituláciu, prestane bojovať. V opačnom prípade vám nezostane nič iné, len pokračovať v boji... alebo utiecť.

## SYSTEM VATS

Zameriavací asistent Vault-Tecu, skrátene VATS, vám umožňuje pozastaviť hru, zväzíť jestvujúcu situáciu z taktického hľadiska a zacieliť na určité časti tel nepriateľov na obrazovke.



### Ovládanie systému VATS

<b>V</b> .....	Vyvolanie režimu VATS <i>Podržaním vykonáte scan</i>
<b>Stlačenie ľavého tlačidla myši</b> .....	Výber cieľa
<b>Kliknutím ľavého tlačidla myši</b> na šípku doľava alebo doprava sa prepnete na nový cieľ.	
<b>Pomocou myši</b> vyberte požadovanú časť tela a <b>stlačte ľavé tlačidlo myši</b> .	
<b>E</b> .....	Prijatie zameranej časti tela
<b>Kliknutie pravého tlačidla myši</b> .....	Ukončenie režimu VATS, zrušenie naplánovaných útokov

### PERCENTÁ (%)

Percentuálna šanca na zásah danej časti tela (napr. 95%).

### STAV KONČATINY

Zobrazuje relatívny stav každej časti nepriateľa. Keď ukazovateľ zmizne, daná časť jeho tela je zmračená.

### AB (AKČNÍ BODY)

Tento ukazovateľ sa bude vyprázdňovať postupne, ako budete plánovať svoje útoky. Blikajúca časť označuje počet AB, ktoré potrebujete na uskutočnenie útoku. Podržaním **ľavého tlačidla myši** uvidíte, koľko akčných bodov vám chýba do vykonania útoku, ak ich nemáte dostatok.

### ZDRAVIE NEPRIATEĽA

Ukazuje, koľko zdravia ešte zostáva vášmu cieľu. Blikajúca časť vás informuje o tom, aký bude účinok vášho prípadného úspešného útoku. Zásah do rozličných častí tela spôsobuje rozličné poškodenie.

Stlačením a podržaním klávesu **V** pozastavíte hru a zistíte, aké ciele možno v oblasti zasiahnuť.

Ak chcete zamerať pohľad na nepriateľa, stačí ho označiť a pustiť kláves **V**. Teraz môžete zameriavať jednotlivé časti daného nepriateľa.

Pri použití zbrane na diaľku vám percentuálna hodnota vedľa danej časti tela napovie percentuálnu šancu na zásah tejto časti tela. Malý ukazovateľ vedľa časti tela vás potom informuje o jej stave. Keď dôjde k celkovému vyčerpaniu tohto ukazovateľa, daná časť tela je zmračená a zasiahnutý nepriateľ bude trpieť na neuhu, s tým spojené. Napríklad jeho pohyblivosť a schopnosť uskutočňovať výpady bude so zlomenými nohami pomalšia. Ak nepriateľovi ochromíte ruky, utrpí tým jeho presnosť a pod.

Ak použivate chladné zbrane alebo bojujete bez zbrane, budete sa musieť dostať do tesnej blízkosti nepriateľa, inak nebudete mať žiadnu šancu zasiahnuť ho. Pri útokoch zblízka a útokoch granátmi nebudete mať možnosť určiť požadovanú cieľovú časť tela, pretože tieto útoky sa považujú za útoky na celé telo.

Každý útok na špecifickú časť tela spotrebúva akčné body. Vo všeobecnosti sa dá povedať, že čím je zbraň menšia, tým menej akčných bodov budete potrebovať na každý výstrel. Pamätajte na to, že nemusíte strieľať len na jeden cieľ. Kedykoľvek môžete ciele vymeniť, a ak to stav vašich akčných bodov dovoľí, môžete zaútočiť i na niekoho iného.

Keď spotrebujete všetky svoje akčné body a ste pripravení opustiť ráhový režim VATS, stlačte kláves **E**. Počet útokov, ktoré môžete vykonať, je obmedzený vašimi akčnými bodmi.

To, akým spôsobom vás ovplyvní zmračenie danej časti tela, závisí na postihnutej končatine. To platí rovnako pre vás, ako aj pre vášho nepriateľa.

- **Hlava:** Zhoršené Vnimanie, omráčenie.
- **Ruky:** Zhoršená schopnosť mierenia. Nepriatelia budú v okamihu zlomenia hornej končatiny odzbrojení.
- **Trup:** Vyššia šanca na zahávanie pri utíženom zranení.
- **Nohy:** Spomalený beh. Nepriatelia nemôžu vykonávať útoky skokom a z rozbehu.

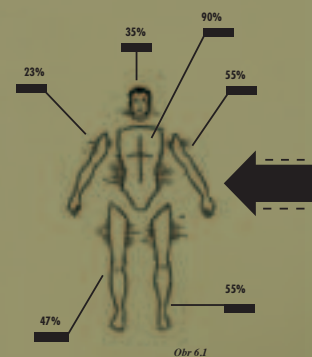
Niektorí nepriatelia disponujú tykadlami alebo bojovým inhibitorom. Ak tieto ich časti zničíte, vyvoláte v nich zúrivosť, pri ktorej budú ťočiť na všetko vo svojej blízkosti.

PPOV PRE VTB-003-101

## ZHODNOCENÍ SITUACE

### POUŽÍVÁNÍ SPRÁVNÉHO NÁSTROJE PRO ZADANÝ ÚKOL

Jakmile začnete na tento tvrdý a násilný svet nahlížet bez predsudků a úzkosti, budete schopni své dovednosti přizpůsobit. Nesmíte se nechat ovlivňovat strašlivými záměry svých nepřátel a naopak musíte kombinovat schopnosti své výzbroje a taktického uvažování. Některé situace vyžadují použití laserové pušky, jindy postačí kovová trubka.



Obr. 6.1

OPRAVTE NEKORIGOVANÝ POKYV NA PRÁVLEJE BEZ ODPRAVITEL'OV NÁSTU



## PODPORNÉ PROSTRIEDKY



Keď ste zranení, svoje zdravie môžete obnoviť niekoľkými spôsobmi:

- Navštíviť doktora a zaplatiť za svoje vyliečenie.
- Použiť stimpak.
- Najesť sa alebo sa napiť vody.
- Vyspať sa v posteli.

Ak užijete drogu alebo sa napijete alkoholu, zvyšuje sa šanca, že sa stanete závislí od danej látky. Ak sa danej látky na čas zrieknete, nebezpečenstvo závislosti sa bude znižovať. Každý predmet spôsobuje závislosť iným spôsobom, takže nadmerné užívanie jedného predmetu neovplyvňuje šancu, že sa stanete závislí od iného.

Závislosť nepriaznivo ovplyvní niektoré vaše vlastnosti. Tieto nepriaznivé stavy dočasne odznejú, ak si dáte ďalšiu dávku látky, od ktorej ste závislí. Závislosť však sama o sebe nikdy nezmizne. Závislosti vás môže zbaviť doktor, ale počítajte s tým, že to nebude zadarmo. Zo stimpakov, Rad-X ani RadAway si závislosť vypestovať nemôžete.

Ak si chcete vyliečiť zmračenú končatinu, máte tri možnosti: vyspať sa v posteli, vyhľadať doktora alebo použiť stimpak. Stimpaky možno používať na všeobecné liečenie (ktorým tiež čiastočne vyliečíte i postihnutú končatinu), alebo ich môžete použiť priamo na postihnutú končatinu, čím ju celkom vyliečíte (a tiež čiastočne obnovíte svoje celkové zdravie). Ak chcete svoju končatinu vyliečiť pomocou stimpaku, otvorte obrazovku štatistik vo svojom Pip-Boyi, vyberte pomocou myši postihnutú časť svojho tela a stlačte kláves S.

## ZAKRÁDANIE SA



Zakrádať sa začnete v okamihu, keď sa skrčíte (stlačením klávesu **F** a **avý Ctrl**). Stav [SKRYTÝ] znamená, že o vás nikto nevie. Stav [DETEKOVANÝ] značí, že vás niekto vidí, ale v tomto momente nejde o vášho nepriateľa. Stav [POZOR] značí, že vás niekto hľadá. Stav [NEBEZPEČENSTVO] znamená, že o vás nepriatelia vedia.

Miera, do akej ste nenápadní, záleží na mnohých faktoroch:

- **Zručnosť Zakrádanie sa:** vaša zručnosť Zakrádanie sa vám pomôže len vtedy, keď ste skrčení. Čím vyššia je vaša hodnota zručnosti Zakrádanie sa, tým jednoduchšie bude pre vás zostať skrytý, niečo ukradnúť alebo niekomu vyprázdniť vrecká.
- **Vnimanie nepriateľov:** niektorí nepriatelia sú menej vnímaví ako iní, preto budú mať nižšiu šancu vás objaviť.
- **Zorné pole:** nepriatelia majú menšiu šancu všimnúť si vás, ak vás nevidia.
- **Úroveň osvetlenia:** v zle osvetlených vnútorných priestoroch alebo v nočných exteriéroch ste ťažšie odhaliteľní.
- **Pohyb:** najmenej nápadní ste vtedy, ak sa vôbec nepohybujete. Najviditeľnejší ste pri behu.
- **Hmotnosť odevu:** ťažšie odevy vydávajú pri pohybe najviac hluku.
- **Zvuk:** väčšina zbraní pre kontaktný boj je veľmi tichá. Najviac hluku robia veľké strelné zbrane.

Ak zaútočíte na nepriateľa, ktorý vašu prítomnosť netuší, automaticky mu spôsobíte kritický zásah za útok zo zálohy.



## OTVÁRANIE ZÁMOK



**Klávesy W, A, S, D:** aplikujte točivú silu pomocou skrutkovača

**Ovládanie myši:** otáčajte sponkou do vlasov

**F:** vylomenie zámky

**E:** koniec

Keď aplikujete točivú silu, vtedy platí, že čím bližšie sa bude sponka nachádzať k správnej pozícii, tým viac sa zámka otočí, kým sa spona zlomí. Jedine ak bude spona v správnej pozícii, zámka sa celkom otočí a otvorí.

Zámku sa môžete pokúsiť otvoriť aj vylomením. Ak sa vám to však nepodarí, zámka bude navždy zničená a bude ju možné otvoriť len kľúčom.

PPOV PRE VTB-003-101

### PANIKA



Obr 7.1

#### PRIBLIŽNE JEDEN ZO STO TESTOVACÍCH SUBJEKTOV ZOSTÁVA POKOJNÝ ZOČI-VOČI STRACHU

Povaha života na povrchu zničenom v nukleárnom konflikte je veľmi stresujúca. Stres nám pomáha sústrediť sa na aktuálnu situáciu a núti nás premýšľať, ako sa s ňou vyrovnáť. Nevracajte sa do snovej minulosti, ani sa nezaoberať strastami budúcnosti.

Ak začnete panikáriť, priznajte si to. Majte po ruke niečo, čo vaše zmysly upokojí. Môže to byť jemná deka, detská hračka alebo obľúbený kameň. Noste pri sebe čokoľvek, čo odvedie vašu myseľ od situácie.

## PRENIKANIE DO POČÍTAČOV



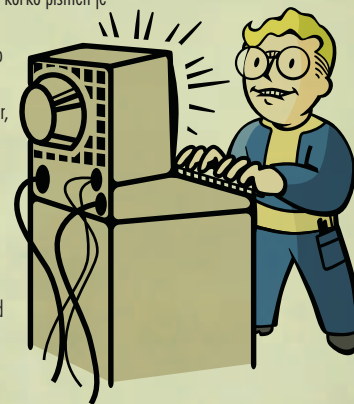
Niektoré terminály sú chránené a bez hesla sa do nich nedostanete. Ak disponujete dostatočne vysokou zručnosťou Veda, môžete sa do terminálu pokúsiť nabúrať.

Keď preniknete do terminálu, na obrazovke uvidíte možné heslá. Vašou úlohou je prísť na to správne heslo.

Pri každom chybnom pokuse o uhádnutie sa dozviete, koľko písmen je na správnej pozícii v pravom hesle (napríklad 2/5 znamená, že dve z päť písmen vami predpokladaného hesla sú na správnom mieste). Pomocou vylučovacej metódy potom budete schopní určiť správne heslo skôr, ako sa vám minú pokusy.

Heslo môžete hádať minimálne štyrikrát. Ak vaše tipy zlyhajú, terminál zostane zatvorený dovtedy, kým sa niekde nedozviete zaručene správne heslo. Na prenikanie do počítačov sa môžete kedykoľvek vykašľať a vrátiť sa k nemu neskôr pomocou klávesu **E**. Keď od terminálu odstúpíte, heslo sa reštartuje a vy budete mať nové pokusy.

Taktiež môžete objaviť skryté súbory písmen, ktoré z obrazovky odstránia neplatné heslá alebo reštartujú váš počet pokusov. Tieto súbory vždy obsahujú dve zátvorky, ktoré majú opačnú orientáciu. Medzi týmito zátvorkami môžu a nemusia byť nejaké znaky.



## ZLOČIN A TREST

Zločiny sa delia do dvoch kategórií – na malé a na veľké.

Ak spáchate malý zločin, obráti sa proti vám len terč tohto zločinu:

- **Krádež:** ak vás majiteľ prichytí pri krádeži svojej veci, pokúsi sa vám ju opäť vziať. Ak sa pokúsíte o útek alebo sa budete snažiť o ďalšie krádeže, napadne vás (alebo odbehne po pomoc). Ak sa budete brániť, budete páchať veľký zločin (napadnutie, pozri nižšie).
- **Nepovolené vniknutie:** ak vás majiteľ uvidí, ako otvárate zamknuté dvere, snažite sa vniknúť do počítača alebo napríklad do skrine, okamžite na vás zaútočí.

Ak spáchate veľký zločin, znepriatelíte si nielen svoju obeť, ale aj všetkých jej priateľov:

- **Napadnutie:** tohto zločinu sa dopustíte, ak na niekoho bezdôvodne zaútočíte alebo sa bránite pred obeťou malého zločinu.
- **Vražda:** ak vás pri vražde uvidí niekto, komu na obeti záleží, napadne vás.

Ak rozpúťate boj, o ktorý ste nemali záujem, môžete sa pokúsiť spor urovnať tak, že svoju zbraň odložíte. Táto kapitulácia môže a nemusí byť úspešná v závislosti od toho, či vás má napadnutý rád alebo nie. Ak si proti sebe poštvete všetkých obyvateľov mesta, môžete skúsiť utiecť a vrátiť sa o niekoľko dní neskôr, keď emócie trochu vyprchajú. To vám ale nepomôže vo všetkých mestách.

POVOV PRE VTB-003-101

### POZOR, KADE KRÁČATE



Obr. 8.1

#### SVET, O KTOROM STE KEDYSI MOŽNO POČULI,

bude zmenený na nepoznanie. Všetko, čo z týchto krajších čias zostalo, sú len rozpadajúce sa trosky a spadané pamätihodnosti. V tomto svete musíte byť obozretní, pretože sa ľahko môžete zraniť o vyčnievajúci drôt alebo sa pod vami môže zrútiť narušené schodisko. Ak utrpíte zranenie, bude najlepšie, keď sa oprášite, vezmete si z toho ponaučenie a pôjdete ďalej.

OPRAVTE NEKOROVANÝMI PRÍKLADMI NA PRÁCTE PRE OBYVATEĽOV MESTU

## DIALÓGY



Ak hovoríte s nejakou postavou, stačí vybrať odpoveď, ktorá je podľa vás v danej situácii najvhodnejšia... buďte pripravení na to, že postava, s ktorou hovoríte, sa podľa toho zachová.

Z času načas budete mať možnosť podstúpiť rečnícku výzvu. Rečníckej výzve predchádza slovo „Rečníctvo“ a percentuálne vyjadrenie šance na úspech (napr. [rečníctvo 25 %]). Čím vyššia bude vaša zručnosť Výrečnosť, tým vyššiu budete mať šancu na úspech.

Ak uspejete v rečníckej výzve, dosiahnete svoje. Ak nie, všetky ďalšie rečnícke výzvy pri danej postave sa stanú veľmi náročnými.

Inokedy budú možnosti rozhovoru predchádzať slová bez percentuálneho vyjadrenia (napr. [Sila] alebo [Zabijak zien]). V takých prípadoch môžete danú repliku použiť vďaka tomu, že disponujete príslušnou zručnosťou, vlastnosťou alebo perkcom. Táto replika vždy padne na úrodnú pôdu. Každú rečnícku výzvu môžete podstúpiť len raz, preto je niekedy lepšie namiesto podstúpenia nepravdepodobnej výzvy počkať, kým vaše rečnícke schopnosti nedosiahnu vyššiu úroveň.

POVOV PRE VTB-003-101



Obr. 9.1

Ste ako kamienok vhodný do rybníka.

#### ZAIŠTITE SI SVOJE MIESTO V SPOLOČNOSTI

Keďže budete úplne cudzí, každé stretnutie ovplyvní vaše postavenie v spoločenskej štruktúre. Spôsob, akým s vami budú zaobchádzať ostatní, a to, ako s nimi budete zaobchádzať vy, vám môže otvárať a zatvárať určité možnosti. V mnohých prípadoch bude vaše prežitie závisieť od priateľov. Určite sa snažte pomáhať čo najväčšiemu počtu ľudí. Odvráťte sa len od tých, ktorí pre vás predstavujú bezprostrednú hrozbu. Nečinite iným to, čo nechcete, aby činili oni vám.

OPRAVTE NEKOROVANÝMI PRÍKLADMI NA PRÁCTE PRE OBYVATEĽOV MESTU

## KONTAJNERY



Ako kontajner sa označujú všetky objekty, v ktorých môžete niečo nájsť. Patria sem teda mŕtve telá, zásuvky, škatule, skrine a všetko možné. Ak sa chcete pozrieť, čo sa skrýva vnútri niektorého kontajnera, ukážte kurzorom na daný objekt a stlačte kláves **E**. Ak sa objaví červený text, znamená to, že kontajner vlastní niekto iný a vybraním jeho obsahu sa dopustíte krádeže. Ak vás pri tom niekto uvidí, poniesite následky.

Váš inventár je naľavo, kontajner je napravo. Medzi týmito dvomi zoznamami môžete premiestňovať veci pomocou svojej **myši**. Použitím **šípok doprava a doľava** alebo **kliknutím ľavého tlačidla myši** na šípky vedľa názvov kontajneru môžete zoznamy filtrovať (a nechať si tak napríklad zobrazovať len zbrane, zbroje, muníciu a pod.).

Veci môžete presúvať z kontajneru a do kontajneru tak, že požadovaný predmet označíte a **kliknete ľavým tlačidlom myši**. Zoznamy môžete posúvať pomocou **kolieska myši** a **šípok nahor a nadol**.

Stlačením klávesu **A** vyberiete celý obsah kontajnera. Klávesom **X** kontajner zatvoríte.

**Upozornenie! Nenechávajte veci v kontajneroch, ktoré vám nepatria! Keď sa pre ne budete vracaf, už tam nemusia byť!**



## OBCHODOVÁNÍ



Na obrazovke obchodovania budete môcť predávať alebo nakupovať predmety. Nákupná a predajná cena sa bude odvíjať od vašej zručnosti Obchodovanie. Táto ponuka sa ovláda rovnakým spôsobom ako ponuka kontajnerov (pozri predchádzajúca stránka).

Obchoduje sa tak, že na vybraný predmet **kliknete ľavým tlačidlom myši** a presuniete ho tým do inventára druhej osoby (ak chcete predaf jeden z vlastných predmetov), alebo kliknete na predmet v inventári druhej osoby (ak chcete danú vec kúpiť či vymeniť).

Pri presúvaní jednotlivých predmetov bude dochádzať i k presunu záťok (záťky od fliaš sú menou vo svete Falloutu). To bude reprezentované veľkou „záťkovou“ šípkou v strede. Ak bude táto šípka tmavá, znamená to, že jedna zo strán nemá dosť záťok na uskutočnenie transakcie. Obchod nemožno dokončiť, ak nemáte dosť záťok na zaplatenie, ale svoje predmety môžete pokojne predaf i pod cenu, ak si to želáte.

PPOV PRE VTB-003-101

## NECHUTNÁ PRAVDA



Obr 10.1

### PREVERTE SVOJ ZDROJ POTRAVY

Možno ste počuli chýry, že v pustatine nejestuvje žiadne bezpečné jedlo ani pitie. To je úplný nezmysel. Vedci preukázali, že čerstvé jedlo a bezpečná voda sa zohnaf dajú. Napriek tomu sa s vysokou pravdepodobnosťou dostanete niekedy do situácie, keď sa budete musieť uskromniť s ožiarenou potravou. Napríklad surovým mäsom z dvojhľavej brahmíny. V najťažších chvíľach možno budete musieť konzumovať i svojich priateľov.

## NASTAVENIA HRY

Do ponuky nastavení sa môžete dostať z hlavného menu po spustení Fallout 3 alebo kedykoľvek počas hry stlačením klávesy **ESC**. Ponuka s nastaveniami vám umožní upravovať atribúty hry, zvuku, obrazu a ovládania.

### HRA

V tejto ponuke môžete upravovať náročnosť hry a prepínať určité vlastnosti. Náročnosť ovplyvňuje, ako veľmi sa budete pasovať so súbojmi. Čím vyššiu náročnosť nastavíte, tým viac skúseností získate v boji.

### OBRAZ

V tejto ponuke môžete upraviť jas obrazovky. Ak máte určité typy televízorov (napr. DLP alebo LCD) alebo sa hráte vo svetlej miestnosti, odporúčame vám, aby ste si zvýšili jas. Môžete tiež upravovať farbu Pip-Boya, prievitnosť informačného displeja a prepnúť zobrazovanie titulkov.

### ZVUK

V tejto ponuke môžete upraviť hlasitosť. Všimnite si, že rádiu môžete určiť hlasitosť samostatne v Pip-Boyi.

### OVLÁDANIE

V tejto ponuke môžete upravovať vertikálnu a horizontálnu citlivosť myši a obrátiť osu Y. Taktiež môžete zmeniť rozloženie akčných klávesov.

## DÔLEŽITÁ INFORMÁCIA O GRAFIKE A DOSIAHNUTÍ NAJLEPŠIEHO MOŽNÉHO VÝKONU

Hra Fallout 3 využíva najmodernejšie grafické efekty, aké sú v dnešnej dobe k dispozícii. Týmto spôsobom sa snaží prispieť k vytvoreniu skvelého herného zážitku. Hra bola vynutá a testovaná na kartách spoločnosti NVIDIA® GeForce™ 8, 9 a GTX 200, takže najlepší zážitok dosiahnete práve na graficcom hardvéri triedy GeForce 8, 9 a GTX 200. Na karte GeForce 8600 a novších typoch budete mať možnosť zapnúť všetky zvláštne efekty spoločnosti NVIDIA vo vyšších rozlíšeniach obrazu.

## RODINNÉ NASTAVENIA

Rodinné nastavenia služby Games for Windows – Live dopĺňa rodičovský dozor na Windows Vista. Dohľadnite na prístup a zážitok dieťaťa jednoduchými a flexibilnými nástrojmi. Pre ďalšie informácie navštívte [www.gamesforwindows.com/live/familysettings](http://www.gamesforwindows.com/live/familysettings).

## OBMEDZENÁ ZÁRUKA

Táto Dohoda vás oprávňuje k súkromnému použitiu nekomerčnej povahy jednej (1) kópie Softvéru, ktorý nájdete v tomto balení. Softvér sa „používa“ vtedy, keď sa očítne v dočasnej pamäti (RAM) alebo je nainštalovaný do permanentnej pamäte (pevný disk, jednotka DVD-ROM alebo iné zariadenie slúžiace na ukladanie dát). Inštalácia na sieťový server sa výslovne zakazuje a táto Dohoda žiadnym spôsobom a v žiadnom prípade neslúži ako licencia pre inštaláciu v sieti.

## ODMIETNUTIE ZÁRUKY

Vlastník garantuje zákazníkovi, ako kupcovi tohoto počítačového softvérového produktu, bezchybnosť média, na ktorom je uložený produkt, po dobu deväťdesiatich (90) dní od zakúpenia produktu. Chybné produkty reklamujte na mieste kúpy a priložte platný doklad o kúpe. Ak toto nie z nejakého dôvodu možné, navráťte produkt Vlastníkovi na nižšie uvedenú adresu spoločne s platným dokladom o kúpe, údajom o mieste kúpy, opisom defektu a originálnym balením. Vlastník refunduje poštovné vzťahujúce sa k navráteniu chybného produktu.

## NÁHRADA ZÁKAZNÍKOVI

Náhrada zákazníkovi a celá zodpovednosť Vlastníka spočíva v (i) náhrade média obsahujúceho Softvér alebo (ii) vo vrátení finančnej čiastky zaplatenej pri kúpe tejto kópie Softvéru. Otvorením obalu obsahujúceho tento produkt, inštaláciou alebo iným použitím tohoto Softvéru alebo Príslušenstva sa zriekate akejkoľvek náhrady alebo náhrad daných zákonom alebo inou autoritou. Čo sa týka záruk, ktorých sa nemôžete vzdať, týmito ich poskytuje Vlastníkovi k dispozícii.

## TECHNICKÁ PODPORA

**Nez sa spojte s našim oddelením technickej podpory, prečítajte si, prosím, toto!**

Spravili sme všetko pre to, aby naše produkty boli maximálne kompatibilné s čo najširším radom počítačového vybavenia. Do tohto vybavenia však nemožno zaradiť prenosné počítače (notebooky), pretože ich hardvér je obvykle určený na pracovné účely, nie na hranie hier. Naša technická podpora tu je samozrejme preto, aby vám pomohla hru sprevádzkovať. V našich možnostiach je riešiť problémy so spustením hry alebo jej neočakávaným pádom. **Nie je však v našich silách poskytovať cheaty či rady, ako dohrať hru.**

Naším cieľom je poskytnúť vám najlepšie možné rady.

**Ak máte teda problémy so spustením alebo pádom hry, je potrebné, aby ste si pripravili nasledujúce informácie:**

- Čo najpresnejší popis problému, kedy k nemu dochádza, a pokiaľ sa objaví, potom i chybové hlásenie
- Značka alebo druh vášho počítača
- Typ a označenie VGA karty spolu s veľkosťou video pamäti a verzou ovládačov
- Typ procesoru (CPU)
- Veľkosť pamäti RAM
- Typ zvukovej karty
- Verzia operačného systému

Ak sa budete na nás obracať prostredníctvom e-mailu, priložte okrem popisu problému aj výpis z diagnostického programu rozhrania DirectX.

Ten získate tak, že do príkazového riadku Spustíš v ponuke Windows >Štart> Spustíš... napíšete dxdiag. V spustenom diagnostickom programe kliknite na položku Uložíš všetky informácie a výsledný textový súbor DxDiag.txt priložte k e-mailu.

Ak nie ste schopní zodpovediť tieto potrebné informácie sami, obráťte sa, prosím, na svojho správcu či výrobcu počítača. Bez týchto informácií nie sme schopní váš problém efektívne riešiť.

[Ak nás môžete kontaktovať:](#)

web: <http://www.cenega.sk>

e-mail: [help@cenega.sk](mailto:help@cenega.sk)

tel: +421 259 308 830 (cez pracovné dni 13-17h)

**Upozornenie: V prípade, kedy je súčasťou balenia i unikátny CD-kľúč (sériové číslo), starostlivo tento kľúč uschovajte. Pri jeho strate nemožno požadovať náhradu.**

## ČESKÁ LOKALIZÁCIA

Vedúci projektu lokalizácie

Lumír Vaněk

Lokalizácia

Tomáš Varbanov

Hlavný tester

Radek Brejcha

Preklad

Fedor Dubovský, Lukáš Dušek, Michal Farník,  
Aleš Kopřiva, Ondřej Přisla

Jazyková úprava

Petr Šeba

DTP

Tereza Hájková

## POZNÁMKY

## POZNÁMKY

## FALLOUT 3



V České republice vydává a distribuuje CENEGA CZECH, s.r.o., Naskové 3, 150 00 Praha 5, [www.cenega.cz](http://www.cenega.cz), [info@cenega.cz](mailto:info@cenega.cz). V Slovenskej republike distribuuje CENEGA SLOVAKIA, s.r.o., Royova 7, 831 01 Bratislava, [www.cenega.sk](http://www.cenega.sk), [info@cenega.sk](mailto:info@cenega.sk).

Fallout® 3 © 2008 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company, Bethesda Softworks, Bethesda Game Studios, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Fallout, Prepare for the Future and related logos are trademarks or registered trademarks of Bethesda Softworks LLC in the U.S. and/or other countries. Uses Havok™. © Copyright 1999–2008 Havok.com Inc. (or its licensors). All Rights Reserved. See [www.havok.com](http://www.havok.com) for details. Portions of this software utilize SpeedTree technology. © 2001–2004 Interactive Data Visualization, Inc. SpeedTree® is a registered trademark of Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved. Uses Bink Video. Copyright © 1997–2007 by RAD Game Tools, Inc. Uses Gamebryo software © 1999–2006 Emergent Game Technologies. All rights reserved. FaceGen from Singular Inversions, Inc. FaceFX software used for facial animation. © 2002–2006, OC3 Entertainment, Inc. and its licensors. All Rights Reserved. NVIDIA, the NVIDIA logo, and The Way It's Meant To Be Played are trademarks and/or registered trademarks of NVIDIA Corporation. All rights reserved. Alienware and the Alienware logo are registered trademarks and trademarks of Alienware Corporation. Windows, tlačítko Start systému Windows Vista a Xbox 360 jsou ochranné známky skupiny společnosti Microsoft a Games for Windows a logo tlačítka Start systému Windows Vista jsou použity s licencí od společnosti Microsoft. Všechna práva vyhrazena.