



Games
for Windows®

B I Z A L M A S

A MENEDÉKLAKÓK
TÚLÉLÉSI ZSEBKÖNYVE



B I Z A L M A S

VDSG VTB-001-13

Fontos egészségügyi figyelmeztetés a videojátékokról

Fotoszenzitív epilepsziás roham

Az emberek nagyon kis százaléka hajlamos lehet fényvillanások, fényeffektusok kiváltotta epilepsziás roham megjelenésére. Még olyanokban is, akik korábban nem szenvedtek el ilyen rohamot, elképzelhető olyan nem diagnosztizált állapot, amelynek következtében a képernyő villanó fényei fotoszenzitív epilepsziás rohamot váltanak ki.

Ezek a rohamoknak különböző tünetekkel járhatnak: előfordulhat szédülés, látás változás, szem- vagy arcizom rángás, kezek-lábak görcse vagy rángása, dezorientáció, zavartság, pillanatnyi tudatvesztés. A rohamok eszméletvesztéshez vagy rángógörcshöz vezethetnek; ennek következménye lehet elesés, illetve az ezt követő tárgyakba ütközés okozta sérülés.

Azonnal hagyja abba a játékot és forduljon orvoshoz, ha ezeknek a tüneteknek bármelyikét tapasztalja. Szülőként gondoljon erre, és kérdezze meg gyermekeit a fent említett tünetek esetleges megjelenéséről – gyermekek és tinédzserek érzékenyebbek ezekre a rohamokra a felnőtteknél.

A fotoszenzitív epilepsziás rohamok kockázata tovább csökkenthető a következő óvintézkedésekkel: üljön messzebb a képernyőtől; inkább kisebb méretű képernyőt használjon; játsszon jól megvilágított szobában; ne játsszon, ha álmos vagy fáradt.

Ha Önnek vagy rokonának volt már epilepsziás rohama, konzultáljon orvosával, mielőtt játszani kezd!

Mi az a PEGI-rendszer?

A PEGI korcsoportrendszerének célja, hogy megóvja a fiatalabbakat a nem az ő korcsoportjukhoz illő játékoktól. FELHÍVJUK A FIGYELMET, hogy ez nem a játékok nehézségét osztályozó rendszer. A két részből álló PEGI lehetővé teszi a szülők és mindazok számára, akik gyermekeknek videojátékot vásárolnak, hogy a megcélzott játékos korának megfelelően választhassanak. Az első rész a korkategóriát jelöli:



A második rész a játékban előforduló tartalom típusát jelzi. A játéktól függően akár több ilyen ikon is szerepelhet. A játék korkategória besorolása a tartalom intenzitását jelzi. Az előforduló ikonok:



További információ: <http://www.pegi.info> és pegionline.eu

TARTALOM

| | |
|--|----|
| BEVEZETŐ A FALLOUT 3 JÁTÉKHOZ | 2 |
| A JÁTÉK TELEPÍTÉSE ÉS ELKEZDÉSE | 5 |
| VEZÉRLŐK | 4 |
| VEZÉRLÉS | 5 |
| FŐMENÜ | 6 |
| A JÁTÉKABLAK | 7 |
| IRÁNYTŰ ÉS AKTIVÁLÓ IKONOK | 8 |
| A PIP-BOY 3000 INFORMÁTOR | 9 |
| STATISZTIKAI MENÜ | 10 |
| JÁTÉKELEMEK MENÜ | 12 |
| ADATOK | 14 |
| JELLEMZŐK | 16 |
| KÉPZETTSÉGEK | 18 |
| ADOTTSÁGOK | 20 |
| TAPASZTALAT PONTOK (XP) ÉS FEJLŐDÉS | 29 |
| HARCÁSZAT | 30 |
| EGYÉB HARCÍ HELYZETEK | 31 |
| CÉLZÓRENDSZER (VATS) | 32 |
| REGENERÁLÓDÁS | 34 |
| LOPAKODÁS | 35 |
| BETÖRÉS | 36 |
| HACKELÉS | 37 |
| BŰN ÉS BŰNHŐDÉS | 38 |
| PÁRBESZÉDEK | 39 |
| LÁDÁK | 40 |
| A CSERE | 41 |
| BEÁLLÍTÁSOK | 42 |
| GARANCIÁLIS INFORMÁCIÓK | 43 |
| TECHNIKAI TÁMOGATÁS ÉS VEVŐSZOLGÁLAT | 43 |

Családi beállítások

A Games for Windows – LIVE Családi beállításai a Windows Vista® családi beállításait egészíti ki. Gyermeke hozzáférése és játéka egyszerűen kezelhető, rugalmas eszközökkel felügyelhető. További információ: www.gamesforwindows.com/live/familysettings.

BEVEZETŐ A FALLOUT 3 FOLYTATÁSHOZ

Nukleáris háború. A szó puszta hallatára is gombafelhők, gázmaszkok, elvadult csirkék jutnak eszünkbe, amelyek iskolák elhagyott padjai alatt keresnek menedéket. Figyelünk középpontjába ezúttal azonban nem ez a szörnyű konfliktus kerül, hanem annak utóhatásai ragadták meg igazán képzeletünket, hiszen ismert világunkban nem létezik hely, amely hasonlatos lenne egy ilyen világhoz. Az emberiség már tanúja lehetett az atombomba rémségeinek, azonban szerencsére valahogy sikerült nem felrobbantani az egész bolygót. Legalábbis egyelőre.

A Fallout 3 világában egy jóval zordabb valóságot ismerhetünk meg. Képzeljük el, hogy a II. Világháború után a történelem lehetséges jövőváltozatai elágaznak.

A mi világunk az egyik lehetőség, a Fallout világa a másik. Ez utóbbiban a technológiai fejlődés sokkal nagyobb ütemben ment végbe, míg az amerikai társadalom megrekedt az 1950-es évek szintjén. Ezt az idilli "jövőbeli világot" szolgálórobotok, bubifrizurák és fúzióval működő autók népesítik be. 2077-ben a Kínával folytatott hosszas háború tetőfokán mindent elborított a világégés és globális nukleáris háborúban.

Te ezen a ponton lépsz a történetbe. A Fallout 3 kétszáz évvel később, 2277-ben játszódik az apokalipszis utáni Washingtonban és környékén. A "Betonpuszta", ahogy ekkor ismertté vált, rémálomba illő otthona lett a vándorló, fosztogató csoportoknak, bizzarr supermutánsoknak, a rothadó vad ghouloknak, és a meghibásodott katonai robotoknak. Jó volt az elmúlt tizenkilenc év alatt a föld alatt biztonságban élni a hivatalos Vault-Tec óvóhelyen, a 101-es Menedékben. Minden szép és jó volt, míg egy napon az apád – aki eddig az egyetlen biztos pont volt az életben – hirtelen elhatározta, hogy elhagyja a menedéket, arra kényszerítve ezzel, hogy utána indulj. Ennyit a biztonságról.

Most jön a jó hír. Attól fogva, hogy az óvóhely hatalmas ajtaja feltárul, és szemedbe vág Betonpuszta egének borotvaéles napfénye, szabadon alakíthatod sorsodat. Kövesd jó öreg apádat... vagy felejtse el, hogy valaha is létezett! Indulj egyenesen Megaton omladozó városába és találkozz különös lakóival... vagy löj el először és csevegj velük később!

A legfontosabb, amit soha ne feleddj a Fallout 3 világában, hogy ez a Te játékod, játszsz tehát úgy, ahogy szeretnél! Nincs „helyes” játékmód. Próbáld ki a kézikönyvben is megismerhető számtalan képzettséget és adottságot! Próbáld ki a V.A.T.S.-ot, az új harci rendszert! Legfőképpen azonban emlékezz arra, hogy minden feladatot, amivel a játékban szembesülsz, többféle módon is megoldhatsz, amelynek többféle következményei is vannak. A sikerhez számos út vezet, és igen, a játék egyszer „véget ér”. Rajtad és karaktereden áll azonban, hogyan.

Mi a Bethesda Game Studiosnál mindannyian reméljük, hogy éppen annyi örömet fog okozni a kalandozás az általunk megálmodott világban, mint amennyi örömet nekünk okozott a világ megalkotása. Igazi megtiszteltetés volt életben tartani a Fallout univerzumát, és eljött az idő, hogy ismét, vagy elsőként éld át a csodát, akárhogy is alakul.

Ó, és még egy dolog! Amikor végül találkozol apáddal, légy kedves! Vagy talán mégse...

- *A Fallout 3 Csapata*

A JÁTÉK TELEPÍTÉSE ÉS ELKEZDÉSE

Helyezd be a *Fallout® 3 Game of the Year Edition* 1. lemezét, és futtasd a **setup.exe** fájlt, amennyiben az nem indulna el automatikusan. Kövesd a képernyőn megjelenő utasításokat a telepítéshez. Helyezd be a *Fallout® 3 Game of the Year Edition* 2. lemezét, és futtasd a **setup.exe** fájlt, amennyiben az nem indulna el automatikusan. Miután telepítetted a **2. lemezt**, helyezd vissza a *Fallout® 3 Game of the Year Edition* **1. lemezét** a játékhoz. A *Fallout* 3-at a Windows Start menüjéből, vagy az asztalon lévő ikonra való dupla kattintással indíthatod.

Ha már játszótól a *Fallout3*-al, akkor a mentett állásaid megjelennek a játék Betöltés/Mentés menüiben, így azokat folytathatod egy már meglévő karakterrel. Ha új játékot kezdesz, akkor először ki kell jutnod a 101-es Menedékből (karaktergenerálás), mielőtt megkapnád a kiegészítők üzeneteit.

OPERATION: ANCHORAGE

Az *Operation: Anchorage* esetén egy új rádiójelet észlelsz, amely új térképjelölőt és új kalandot ad: „Derítsd fel a kiváltak rádiójelét!”

THE PITT

A *The Pitt* esetén új kalandüzenet jelenik meg Wernher vészhívásának rádiójeléről.

BROKEN STEEL

A *Fallout 3: Game of the Year* kiadásával az elérhető legmagasabb szint 30-ra emelkedett. Az új Broken Steel kalandok és történet eléréséhez először a *Fallout 3* fő küldetésvonalát kell teljesítened.

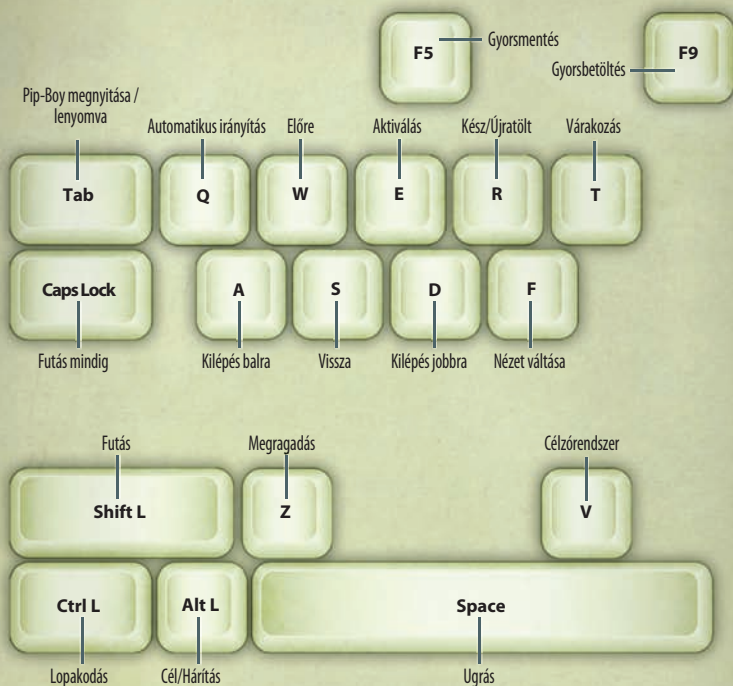
POINT LOOKOUT

A *Point Lookout* esetén megjelenik egy kalandüzenet, amely tájékoztat arról, hogy új gyümölcszállítmány érkezett egy hajóval, mely Rivet város mellett vetett horgonyt. Megjelenik egy új térképjelölő és az új kaland, „Vizsgáld meg a folyami hajót, és derítsd ki, honnan ered a punga gyümölcs!”

MOTHERSHIP ZETA

A *Mothership Zeta* esetén egy új rádiójelet fogsz, mely felhívja a figyelmedet, egy értelmetlen adásra, felfed egy új térképjelölőt és egy kalandot, „Járv utána a pusztaságból sugárzott különleges rádiójelnek!”

VEZÉRLŐK



V.A.T.S. Vezérlők

V Belépés V.A.T.S. módba
Lenyomva tartással Elemzés

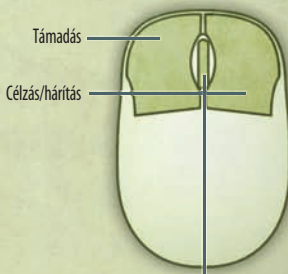
Bal egérgomb Célpont kiválasztása

Klikkelj a bal egérgombbal a jobb, vagy bal nyílra egy új célpontra történő váltáshoz!

Az egérrel jelöld ki meghatározott testrészt, és **klikkelj a bal egérgombbal!**

E V.A.T.S. cél elfogadása

Jobb egérgomb Kilépés V.A.T.S. módból, programozott támadások törlése



Klikkelj a belső és a külső nézetek közötti váltáshoz!

Mozgasd az egérgörgőt a kép nagyításához és kicsinyítéséhez külső nézetben!

VEZÉRLÉS

WINDOWS RENDSZERHEZ VALÓ XBOX 360® VEZÉRLŐ

Belső és külső nézet váltása

Tartsd nyomva a kamera állításához

Célzás/Védekezés

LIVE útmutató

Várakozás

Belépés a V.A.T.S. módba
Kereséshez tartsd nyomva

Támadás

Szünet

Ugrás

A Pip-Boy 3000 elővétele
Nyomvatartásával bekapcsol
a Pip-Boy lámpa

Mozgás

Kattints a lopakodáshoz

Körbenézés/Fordulás

Nyomd le a tárgyak
felvételéhez / eldobásához

Aktiválás

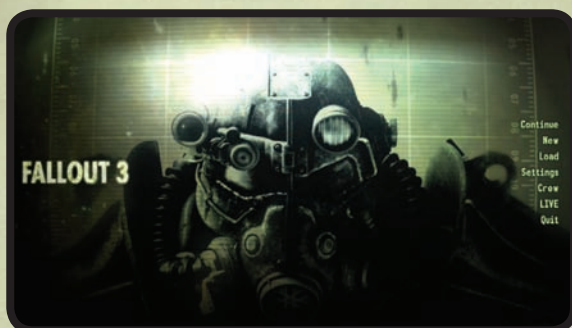
Újratöltés

Tartsd nyomva a fegyver
elővételéhez/eltételéhez

V.A.T.S. Vezérlés

| | | |
|-----------|-------|--|
| RB | | Belépés a V.A.T.S. módba Kereséshez tartsd nyomva |
| RT | | Célpont kiválasztása |
| R | | Váltás a célpontok között |
| L | | Adott testrész célzása |
| A | | V.A.T.S. célzás elfogadása |
| B | | Kilépés a V.A.T.S. rendszerből, a támadássor törlése |

FŐMENÜ



FOLYTATÁS (CONTINUE)

A játék folytatása az utolsó mentési ponttól

ÚJ JÁTÉK (NEW)

Egy új Fallout 3 játék megkezdése

BETÖLTÉS (LOAD)

Kiválaszthatasz egyet a korábban mentett játékok közül

BEÁLLÍTÁSOK (SETTINGS)

Továbbít a beállítások menübe, ahol kiválaszthatod a játékmenetet, a kép, hang tulajdonságait és a vezérlőket. Bővebben lásd a 40. oldalon.

A KÉSZÍTŐK (CREW)

Tekintsd meg a csapatot, akik elkészítették a Fallout 3-at

LETÖLTÉSEK (DOWNLOADS)

Tekintsd át a Fallout 3-hoz letölthető tartalmakat



A JÁTÉKABLAK



ÉLETERŐPONTOK (ÉP/HP)

Az általános egészségszinted. Ha elfogy, a karaktered meghal.

IRÁNYTŰ

Az iránytű mutatja meg, hogy merre tart a karaktered, az ellenségek; hol vannak a közeli helyszínek és a kutatóútak helyszínei. Bővebben lásd a 6. oldalon.

AKCIÓPONTOK (AP)

Az akciópontok teljes mennyisége a karaktered mozgékonyaságától függ (Lásd a Jellemzőket a 14. oldalon). A pontokat csak a VATS harci módban használhatod. (Lásd a 30. oldalon)

FEGYVERÁLLAPOT

Minél rövidebb a mező, annál rosszabb állapotban van a fegyver.

MUNICIÓ

A felvett fegyverhez tartozó muníció mennyisége. Az első szám jelzi, hogy hány töltény van még az újratöltés előtt, a második a hátralévő muníció mennyisége.

ELLENSÉGES EGÉRSZÉGSZINT

Az ellenség pillanatnyi egészségszintje.

SUGÁRZÁSMÉRŐ

Akkor jelenik meg, ha sugárkárosodás ért.

TAPASZTALAT (TP)

Akkor jelenik meg, ha tapasztalati pontokat gyűjtöttél.

IRÁNYTŰ ÉS AKTIVÁLÓ IKONOK



▲ ÜRES HÁROMSZÖG

Olyan helyszínre mutat, amelyet még nem fedeztél fel.

▲ TELI HÁROMSZÖG

Olyan helyszínre mutat, amelyet előzőleg már felfedeztél.

▲ KUTATÁSI CÉL

Ha van aktív kutatóút, ennek célpontjaira nyíl mutat az iránytűn.

A kutatóút célpontja gyorsabban villog, ha közeledsz hozzá.

▲ TÉRKÉP JELZÉS

Ha elhelyezted a saját jelzéseidet a térképen, ezek átlátszó nyílként fognak megjelenni.

■ BARÁT / ELLENSÉG JELZÉS

Az észlelt embereket és az állatokat az iránytű függőleges oszloppal jelöli. A zöld oszlop baráti embert és állatokat, míg a vörös oszlop ellenséges embert és állatot jelez. Az érzékelés jellemző meghatározza, hogy képes vagy-e "észlelni" őket.

CÉLKERESZT

A célkereszt akkor változik meg, ha képes vagy kapcsolatba lépni a tárggyal. Nyomod meg az **E** gombot és kapcsolatba kerülhetsz a kiválasztott tárggyal. Egy vörös ikon/szöveg mindig megjelenik, ha az akció végrehajtása bűncselekménynek minősül.

A PIP-BOY 3000 INFORMÁTOR



- Tab** Pip-Boy megnyitása/bezárása
- Bal egérgomb** Elemek / Fülel / Menük kiválasztása a Pip-Boy informátorban
- Fel/Le nyílak, egérgörgő, vagy áthúzzható görgetőmező** Görgetés fel/le a listában

SUGÁRZÁSMÉRŐ

A Pip-Boy bal felső részén található a személyi sugárzásmérő, ami megmondja, hogy mekkora sugárzás ért.

MENÜELEMENK

Három fő menü van a Pip-Boy 3000-ben:

- Statisztika (STAT)** – információk a karaktered állapotáról és képességeiről.
- Tárgyak** – minden játékelem, amelyet a karakter jelenleg magával visz.
- Adat** – A térképeid, a kutatóutak adatai, jegyzetek, hozzáférés a fogott rádiójelekhez.



A STATISZTIKAI MENÜ



A játékos statisztikáit bemutató menü (Stat) öt elemből áll: játékos állapot (Status), jellemzők (SPECIAL), képzettségek (Skills), adottságok (Perks) és általános adatok (General).

A következő adatokat mindig ellenőrizheted a játékosállapot ablak tetején: a karaktered szintje (Level), jelenlegi és maximális életerőpontjai (ÉP), jelenlegi és maximális akciópontjai (AP), jelenlegi tapasztalati pontjai (TP) és a következő szinthez szükséges tapasztalati pontok száma.

AZ ÁLLAPOT MENÜ

Ebben a menüben a karaktered egészségéről kaphatsz alapvető információkat. A **fel** és **le nyilakkal** válthatsz a menüelemek között:

ÁLLAPOT - CND/ÁLL

Megmutatja a karakter egyes testrészeinek állapotát, amelyeket az egészségszint mező jelez. Minél rövidebb a mező, annál több kár keletkezett a testrészben. Ha a mező eltűnik, a testrész lebénul, és ettől kezdve pontozott vonal jelzi. Ha van gyógyinjekció (Stimpack) a leltárban, nyomd meg az **S** gombot és helyreállíthatod a teljes egészségszintet, és adott mértékben az egyes testrészek állapotát is. Jelölj ki egy testrészt, amelyhez fel szeretnéd használni a gyógyinjekciót, és közvetlenül is helyreállíthatod azt!

SUGÁRZÁS - RAD

Megmutatja a sugárral szembeni ellenálló képesség szintjét, illetve, hogy hány egység sugárfertőzést szenvedett el a karaktered. Ha van sugárzás eltávolítód (Radaway) a leltárban, nyomd meg az **A** gombot és kitisztíthatod a sugárzást a szervezetből. Ha van Rad-X eltávolítód is, nyomd meg az **X** gombot és megnövelheted a karaktered ellenálló képességét egy időre a sugárral szemben. Sugárszennyezésnek közvetlenül is ki lehetsz téve a környezeti sugárzás által, illetve szennyezett víz és étel fogyasztásával is fertőződhetsz. A kis mennyiségű sugárzás nem káros, de ha a kitétség halmozódik, hamarosan érezni kezded a hatásait (ezzel együtt bele is halhatsz végül).

SUGÁRFERTŐZÉSI HATÁSOK:

- 200 rads: -1 EN (állóképesség)
- 400 rads: -2 EN, -1 AG (mozgékonyság)
- 600 rads: -3 EN, -2 AG, -1 ST (erő)
- 800 rads: -3 EN, -2 AG, -2 ST
- 1000 rads: Halál!

HATÁSOK - EFF/HAT

Megmutatja, hogy milyen pozitív, vagy negatív hatások érték a karaktert. Ez eredhet radioaktív sugárzásfertőzésből, megszerzett ruhadarabok által, a felhasznált segédletből és más hatások által.

JELLEMZŐK (ATTRIBUTES)

Hét alapjellemzővel rendelkezel. Ezek részletes leírásáról bővebben olvashatsz a 14. oldalon. Egy (-) jel a szám jobb oldalán mutatja meg, ha a jellemző negatív irányba változott, míg a (+) azt jelenti, hogy az adott jellemző javul. A további információkhoz lépj az állapotmenü EFF/HAT részébe.

KÉPZETTSÉGEK (SKILLS)

A képzettségekről bővebben is olvashatsz a 16. oldalon.

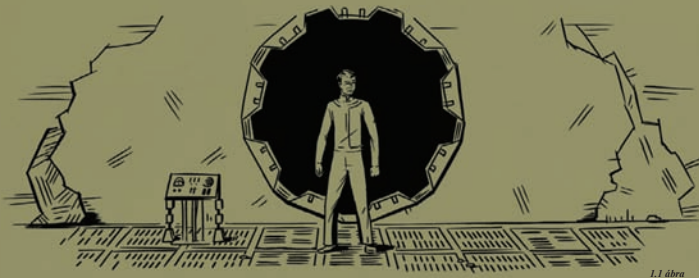
ADOTTSÁGOK (PERKS)

Az adottság egy választható különleges tulajdonság, amelyet akkor választhatsz, amikor egy szinttel feljebb lépsz. A további információkat a 18-26 oldalakon találod.

ÁLTALÁNOS ADATOK

Itt található a játék közben elért eredményeket, a jelenlegi karma állapotod (gonosz, jó, semleges), illetve az állapothoz tartozó rangodat (pl. Reaver).

VDSG PRE VTB-003-101

ALKALMAZKODÁS A KÜLVILÁGHOZ

L.1 ábra

ELHAGYTA A MENEDÉK BIZTONSÁGÁT ÉS KÉNYELMÉT. MI LESZ MOST?

Amikor elhagyta a Menedéket, érezni fogja a vakítóan éles fényt. Az éjszakai állapotokhoz hasonlóan, a szemei nem alkalmazkodtak a napfényhez. Ne feledje eltakarni a retinát sötét szemtűveggel!

JÁTÉKELEMEK MENÜ



A menü öt részből áll: töltény (Weapons), öltözék (Apparel), gyógy (Aid), egyéb tárgyak (Misc) és muníció (Ammo).

FEGYVEREK

Ebben a menüben jelennek meg a leltárban található fegyverek.

FELSZERELÉSEK

Azok a játékelemek, amit viselhetsz, köztük a páncélzat, ruhák és kiegészítők.

REGENERÁLÓDÁS

Az általad elfogyasztható anyagok, amelyek módosítják a karakter állapotát, köztük a gyógyinjekciók, drogok, minden könyv és magazin.

EGYÉB TÁRGYAK

Az egyéb tárgyak, mint a kulcsok, lakatokhoz használható csattok és más elemek.

MUNÍCIÓ

Azoknak a lőszereknek a listája, amelyeket a játékban felhasználhatsz.

MENÜVEZÉRLŐK

Bal egérgomb – A kiválasztott elem felvétele, eltávolítása, vagy használata.

Jobb egérgomb – A kiválasztott elem eldobása.

R – A kiválasztott elem javítása (lásd a Fegyverek és tárgyak javítása c. fejezetet a 31. oldalon).

A JÁTÉKELEMELK TULAJDONSÁGAI

A leltárban megjelenő elemeknek különféle tulajdonságai lehetnek, amelyek akkor jelennek meg, ha kijelölted az elemet:

DAM/SEB – Mekkora kárt képes okozni a fegyver (minél nagyobb, annál jobb).

DE/SE – Az elem ellenálló képessége százalékban (minél nagyobb, annál jobb).

WG/SÚ – Az elem súlya.

VAL/ÉRT – Az elem értéke kupakban.

CND/ÁLL – A fegyver jelenlegi állapota.

EFFECTS (HATÁSOK) – Bármilyen pozitív, vagy negatív hatás, amit a karakter tapasztal, ha felvette a játékelemet.

A fegyvereknél megjelenik a lőszer kalibre is, amit az adott fegyver használ, a betöltött töltények és a megmaradt töltények számával.

GYORSGOMBOK



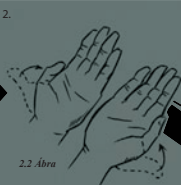
A leltár menüben (Inventory) beállíthatod a gyorsgombokhoz rendelt elemet azzal, ha lenyomva tartod az **1-8 gombok** egyikét és közben kiválasztasz egy fegyvert, eszközt, vagy segédeszközt, majd a **bal egérgombbal** hozzáadod az adott tárhelyhez.

Fontos, hogy menüt akkor is válthatsz, ha nyitva van a gyorsgomb menü, a játékelemet pedig akkor társíthatod, ha ráklickszel a **bal egérgombbal**.

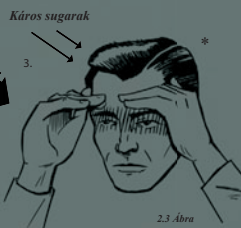
A játék közben használd az **1-8 gombok** bármelyikét a gyorsarázott elemek kiválasztásához.



2.1 Ábra



2.2 Ábra



2.3 Ábra

HA VÉDŐSZEMÜVEG NEM ÁLL RENDELKEZÉSRE,

zárja össze a kéz hüvelykujját és a többi ujját, majd helyezze a kezét a szemöldök fölé, nyílt tenyérrel vízszintesen, így árnyékot képezhet a legkárosabb sugarakkal szemben.

* Fontos, hogy ez nem ideális szemvédelem, és lehet, hogy nem károsítja ki a megvakulás veszélyét.

ADATOK



Az adatok menüpont (Data) felső részében mindig megtalálható a jelenlegi helyzeted, a pontos dátum és idő. A menü öt részből áll: helyi térkép (local map), világtérkép (world map), kalandok (quest), jegyzetek (notes) és rádió.

HELYI TÉRKÉP



A jelenlegi helyzeted, illetve a közeli ajtók láthatók rajta felülnézetből. Jelölj ki ikonokat és megtudhatod az ajtókkal kapcsolatos információkat, valamint azok helyzetét is!

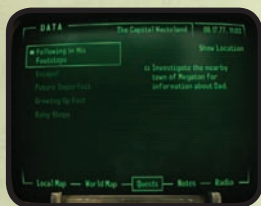
VILÁGTÉRKÉP



Itt tekintheted meg Betonpuszta egész térségének felülnézeti térképét az olyan helyszíneket mutató jelekkel, amelyeket kalandjaid során már felfedeztél. Gyorsan eljuthatsz közvetlenül bármelyik pontra, ahol már voltál korábban, ha kijelölöd a helyszínt és kattintasz a térképre a **bal egérgombbal**. A világtérképen a kutatóút célpontjához vezető utat pontozott vonal jelzi. Egyes esetekben különféle területeken átvezető úton kell menned, ezt a pontozott vonal jelzi.

Az **egérgörgővel** nagyíthatod és kicsinyítheted a világtérképet. Kattintj a **bal egérgombbal** és elmozdíthatod a térkép látómezejét! Kattintj a **jobb egérgombbal** a saját térképjelzések elhelyezéséhez, vagy eltávolításához a világtérképen, vagy a helyi térképen! Ha az aktív kutatóutadnak vannak célpontjai, ezek is megjelennek a világtérképen és a helyi térképen is.

KUTATÓUTAK - KÜLDETÉSEK



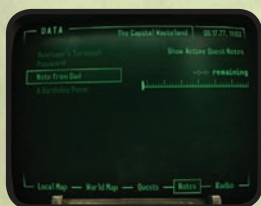
A Pip-Boy adattár a küldetések ablakának „adat” részében követi nyomon haladásodat minden kutatóúton, amit elváltaltál. A bal oldalon látható a kutatóutak listája: a világos szöveggel megjelenő utak aktívak; a sötétebb szöveggel megjelenőket már teljesítetted, vagy sikertelenül zártuk le. Az aktív utat egy kis doboz mutatja meg.

Az ablak jobb oldalán található a küldetés-célok. Az aktív célok világos szöveg jelzi és azok a lista tetején jelennek meg; a teljesített célok sötét szöveg jelzi, és a lista aljára kerültek. Az „opcionális” jelzésű célok nem kell kötelezően befejezni a küldetés sikeres teljesítéséhez.

Bármelyik utat kijelölheted „aktív” útnak, vagy azonnal meg is tekintheted az aktív küldetés célpontjának helyét a világtérképen (ha ez ismert). Az aktív kutatóutak céljait az iránytűn és a térképeken is megtalálod.

Fontos: nem minden úthoz tartozik célpont. Egyes esetekben magadnak kell felfedezned a célpont helyét.

FELJEGYZÉSEK



A feljegyzésekben (Notes) találsz meg a felfedező utakkal kapcsolatos, illetve az egyéb jegyzeteket, amelyeket a játékban találsz írásos és hanganyag formájában. A még el nem olvasott, vagy meg nem hallgatott jegyzetek világos szöveggel jelennek meg. A már meghallgatott, vagy elolvasott elemeket pedig sötét szöveg jelzi. Kattints **a bal egérgombbal** a hangos jegyzet megnyitására (a lejátszás akkor is folytatódik, ha bezárod a Pip-Boy menüt)! Kattints **a bal egérgombbal** a váltáshoz, az

összes jegyzet és az aktív kutatóút jegyzetek között!

RÁDIÓ



A felfedezett rádiójelek a Pip-Boy adattár „Adatok” menüjének Rádió ablakában jelennek meg.

A listázott jelek közül a fogható és meghallgatható jelek világos szöveggel jelennek meg, míg a sötét szöveggel megjelenő jeleket ugyan megtalálod,

de azok nem fogható; nem a sugárzás hatótávolságában. Az állomás vételéhez vissza kell menned az adóközetbe.



JELLEMZŐK (S.P.E.C.I.A.L.)



ERŐ

A nyers fizikai erő fokmérője. Befolyásolja, hogy mennyi súlyt vihetsz magaddal, és meghatározza közelharc támadásaid hatékonyságát is.



ÉRZÉKELÉS

A jó érzékelés bónuszt jelent a Robbanóanyagok, a Betörés és az Energiafegyverek képzettségeknél, valamint meghatározza, hogy mikor jelennek meg a vörös iránytű jelek (amelyek fenyegetést jelentenek).



ÁLLÓKÉPESSÉG

Az állóképesség a teljes fizikai képességeid mértéke. A jó állóképesség bónuszt jelent az egészséged, az ellenálló képesség számára, valamint a Nagyágú és Közelharc képzettségekre.



KARIZMA

A magas karizma javítja az emberek hozzád fűződő viszonyát, és bónuszt jelent a Csere és a Beszéd képzettségeknél.



INTELLIGENCIA

Az intelligencia befolyásolja a Tudomány, a Javítás és az Orvostan képzettségeket. Minél magasabb az intelligencia, annál több képzettségpontot oszthatsz el az új szintre történő lépéskor.



MOZGÉKONYSÁG

Hatással van a Kézifegyverek és a Lopakodás képzettségre, és a célzórendszerhez használható akciópontok elérhető mennyiségére.



SZERENCSE

A szerencse növekedésével minden képzettséged kis mértékben nőni fog. A nagyfokú szerencse javítja a fegyverek esetében a kritikus esélyeket.

VDSG PRE VTB-003-101

BEILLESZKEDÉS



3.1 Ábra

IDEÁLIS ESETBEN MINDENKI SZERETNE OTTHONRA LELNI A PUSZTASÁGBAN

Tanulja meg, hogyan utánozza az embereket maga körül! Tegye, amit lát! Ezzel könnyebb lesz számukra kapcsolatba kerülni egy idegennel. De – és ez alapvetően fontos – ne veszítse el a fejét! A beilleszkedés nem azt jelenti, hogy aláássa saját erkölcsi normáit. Mondjon nemet az elfogadhatatlan helyzetekre! Bízson az ösztöneiben!

VDSG PRE VTB-003-101

BARÁTKOZZON!

A SZOMSZÉDOKAT SZOKNI KELL

A szimulátorok bebizonyították, hogy drasztikus változások történnek az emberi pszichében, ha a mindennapi túlélés miatt folyamatos aggodalom gyötri. Lesznek olyan szomszédok, akik pusztá jelenléte is kész rémálom. Ne feledje azonban, hogy bár a felszínen élők naponta edződnek a Pusztaság rémségein, ők is csak emberek. Ne adjon okot arra, hogy ellenségesek legyőnének, így békés viszonyra számíthat.



4.1 Ábra

KÉPZETTSÉGEK (SKILLS)



Csere

Befolyásolja a tranzakciókban az árakat, amit játékelemekért kaphatsz, vagy kifizetsz. Általában minél magasabb a csere képzettség, annál alacsonyabb áron jutsz játékelemekhez.

Kapcsolódó jellemző: karizma



Nagyágyú

Meghatározza a harci hatékonyságot az olyan nagy méretű fegyverekkel, mint a nagyágyú, a rakétavető, a lángszóró, a miniágyú és a Gatling lézerfegyver.

Kapcsolódó jellemző: állóképesség



Energiafegyverek

Meghatározza a hatékonyságot az olyan fegyverekkel, mint a lézerpisztoly, lézerpuska, plazmafegyver és plazmapisztoly.

Kapcsolódó jellemző: érzékelés



Robbanóanyagok

Meghatározza a robbanóerejét a telepített aknáknak, az idegen aknák hatástalanításának nehézségi fokát, valamint az eldobott gránátok hatékonyságát.

Kapcsolódó jellemző: érzékelés



Betörés

A képzettséget zárok és ládák felnyitásához lehet használni.

Kapcsolódó jellemző: érzékelés



Orvostan

Meghatározza, hogy hány találatpontot gyógyít meg a gyógyinjekció, illetve hatással van a Rad-X és a RadAway (sugárzás eltávolító) sugármentesítők eredményességére.

Kapcsolódó jellemző: intelligencia.



Közelharc fegyverek

Meghatározza a közelharc fegyverekkel vívott harc hatékonyságát az egyszerű ólomcsőtől, a legmodernebb szuper pörölyig.

Kapcsolódó jellemző: erő



Javítás

Megjavíthat sz fegyvereket és eszközöket. Minél jobb a javítási képzettséged, annál jobb kezdő állapota lesz az általános fegyvereknek.

Kapcsolódó jellemző: intelligencia.



Tudomány

Tudományos képzettséged segítségével elsősorban a zárt számítógépes terminálokba juthatsz be.

Kapcsolódó jellemző: intelligencia.



Kézifegyverek

Meghatározza a hatékonyságod az olyan hagyományos töltény alapú fegyverekkel, mint a 10mm-es pisztoly, vagy a különféle puskák (légpuska, AK112)

Kapcsolódó jellemző: mozgékony



Lopakodás

Minél erősebb a képzettség, annál nehezebben vesznek észre, és annál könnyebben tudsz elloponi elemeket, feltörni egy zárat, vagy kizsebelni valakit. A lopakodó támadáshoz automatikus kritikus találatot is biztosít.

Kapcsolódó jellemző: mozgékony



Beszéd

Meghatározza, hogy mennyire vagy képes befolyásolni valakit a párbeszédekben, és hozzáférni olyan információkhoz, amelyet másokkal egyébként nem osztanak meg.

Kapcsolódó jellemző: karizma



Közelharc

Hasznos a fegyver nélküli harcban, illetve az olyan kéziharcra tervezett fegyverek esetében, mint a boxer, vagy a páncélkesztyű.

Kapcsolódó jellemző: állóképesség

ADOTTSÁGOK (PERKS)

2-ES SZINT



Fekete özevgy / asszonygyilkos

Rangok száma: 1

Követelmények: -

Harcban +10% kárt tudsz tenni férfi ellenfél esetén (fekete özevgy), vagy női ellenfél esetén (asszonygyilkos). A harcban kívül néha különleges lehetőségeket biztosít a beszélgetésekben, amit az ellenkező nemmel folytatasz.



Apja fia / lánya

Rangok száma: 3

Követelmények: intelligencia 4

Apádhöz hasonlóan te is az intellektuális örömöknek hódolsz. 5 további pontot kapsz a tudományos és orvosi képzettségek után.



Fegyvermester

Rangok száma: 3

Követelmények: magyékonyosság 4, intelligencia 4

A rögeszméd lett a legkülönfélébb hagyományos tűzfegyverek használata és karbantartása. Minden ranggal további 5 pontot kaphatsz a kézfegyverek és a javítás képzettségekhöz.



Tréning

Rangok száma: 10

Követelmények: -

Egy további pontot kapsz bármelyik képességedhez.



Csapatjátékos

Rangok száma: 3

Követelmények: erő 4

Évek óta nagyra értékelik az ütéseidet és dobásaidat a Menedék csapatában. Minden rang után ezért 5 további pont jár a közelharc fegyverek és a robbanóanyagok képzettséghez.



Tehetség

Rangok száma: 3

Követelmények: intelligencia 4

Minden ranghoz további 10% tapasztalati pont jár, amikor tapasztalati pontot kapsz.



Tolvaj

Rangok száma: 3

Követelmények: magyékonyosság 4, érzékelés 4

Minden ranghoz további azonnali 5 bónuszpontot kapsz a lopakodás és a betörés képzettségekhöz.

4-ES SZINT

**Lélekleben gyermek**

Rangok száma: 1
Követelmények: karizma 4

Nagy mértékben javítja a gyerekekkel folytatott interakciók sikerét, rendszerint különleges dialógus lehetőségek formájában.

**Értelem**

Rangok száma: 1
Követelmények: intelligencia 4

Egy további képzettségpontot kaphatsz minden képzettség könyv elolvasásával.

**Műveltség**

Rangok száma: 1
Követelmények: intelligencia 4

Három további képzettségpontot kaphatsz minden alkalommal, amikor új szintre lépsz. Tanácsos ezt az adottságot korán igénybe venni a hatékonyság maximalizálása érdekében.

**Rovarszakértő**

Rangok száma: 1
Követelmények: intelligencia 4, tudomány 40%

További 50% kárt tudsz okozni, ha mutáns rovar támogat meg, mint a mutány, az óriáshangya, vagy a sugorpió.

**Vasököl**

Rangok száma: 3
Követelmények: erő 4

Rangonként további 5 pontot kapsz a közelharc képzettséggel okozott károkért.

**Szélhámos**

Rangok száma: 3
Követelmények: karizma 4

Elbájolhatod, elbűvölheted és befolyásolhatod az embereket - minden rang növeli a beszéd és csere képzettségeket is 5 ponttal.

6-OS SZINT

**Vérfürdő**

Rangok száma: 1

Követelmények: -

Az általad megölt karakterek és lények rendszerint véres cefatokká robbannak fel. Jó móka! Ó, és további 5% extra kárt okozol minden fegyverrel.

**Rombolási szakértő**

Rangok száma: 3

Követelmények: robbanóanyagok 50%

Minden ranghoz a robbanó fegyvereid további 20% kárt okoznak.

**Kincskereső**

Rangok száma: 1

Követelmények: szerezése 5

Ezzel az adottsággal számottevően több Nuka-Cola kupakot találhatsz a ládákbán, mint egyébként.

**Lövész**

Rangok száma: 1

Követelmények: -

A pisztollyal (vagy hasonló egykezes fegyverrel), a pontosságod V.A.T.S. célrendszerrel számottevően nő.

**Ólomgyomor**

Rangok száma: 1

Követelmények: állóképesség 5

50%-kal kevesebb szennyezés ér, ha sugárzás vizet iszol.

**Keménység**

Rangok száma: 1

Követelmények: állóképesség 5

+10% általános ellenálló képességet kapsz, amely legfeljebb így 85% lehet.

8-AS SZINT



Kommandó

Rangok száma: 1
Követelmények: -

Puskával (vagy hasonló kétkézes fegyverrel) a pontosságod V.A.T.S. célrendszerrel számottevően nő.



Közbenjárás

Rangok száma: 1
Követelmények: karizma 5

A beszéd képzettséghez még további 30 pontot kapsz... amíg a karmád semleges marad.



Sugárvédelem

Rangok száma: 1
Követelmények: állóképesség 5

Védelmet nyersz – mi más – a sugárzás ellen. További 25%-al növeli az ellenálló képességet a sugárzással szemben.



Kutakodó

Rangok száma: 1
Követelmények: szerencse 5

Számottevően több munióciót találsz majd a ládákból, mint nélküle.



A méret a lényeg

Rangok száma: 3
Követelmények: állóképesség 5

A rögeszméd lett a nagygyűk használata. Minden ranggal további 15 pontot kaphatsz a nagygyűk képzettséghez.



Málhás

Rangok száma: 1
Követelmények: erő 5, állóképesség 5

50 fonttal több felszerelést vihetsz magaddal.

10-ES SZINT

**Állatbarát**

Rangok száma: 2
Követelmények: karizma 6

Az adottság első szintjén az állatok nem támadnak meg többé. A második rangon már a segítségedre is sietnek a harcban, de soha nem egy másik állattal szemben. Hatással van a kutyákra, a Yao Guai-ra, a földikutyára és a Brahminra.

**Kifinomultság**

Rangok száma: 1
Követelmények: -

Nagyobb esélyed lesz kritikus sebzést bevinni egy ellenfélnek, 5 extra szerencsepontnak felel meg.

**Itt és most**

Rangok száma: 1
Követelmények: -

Azonnal egy további tapasztalati szinttel léphetsz feljebb, annak minden előnyével együtt.

**Álommanó**

Rangok száma: 1
Követelmények: lopakodás 60%

Lopakodó módban lehetőség van csendben megölni egy embert, vagy Ghout alvás közben. Minden ilyen gyilkolás bónusz tapasztalati pontot is jelent.

**Titokzatos idegen**

Rangok száma: 1
Követelmények: szerencse 6

Szerezhetsz magadnak egy saját őrangyalt... egy teletöltött .44-es Magnummal. A titokzatos idegen néha megjelenik a V.A.T.S. módban segíteni, halálos pontossággal.

**Dűhroham**

Rangok száma: 1
Követelmények: intelligencia 5, tudomány 50%

Éppen eleget szórakoztack már veled! Most az erőd 10-re, és ellenálló képéséged is 50%-kal nő. Bármikor, amikor az egészségszinted 20%-ra vagy az alá csökken.

**Éjszakai bagoly**

Rangok száma: 1
Követelmények: -

Ha lemegy a nap, az éjjeli bagoly +2 intelligencia és érzékelés pontot kap (de legfeljebb 10-ig). Az adottság közvetlenül befolyásolja „a belső órát”, ami aktív is marad.

12-ES SZINT

**Kannibál**

Rangok száma: 1

Követelmények: -

Lopakodó módban lehetőség lesz holttesteket enni az egészségszint helyreállításához. Minden alkalommal azonban karmát veszítesz, ha erre vetemedsz. Ha ennek tanúja is van, ez természet elleni bűntény lesz.

**Gyors anyagcsere**

Rangok száma: 1

Követelmények: -

20% egészség bónuszt kapsz, ha felhasználod a gyógyinjekciót.

**Életadó**

Rangok száma: 1

Követelmények: állóképesség 6

További 30 találatpontot kapsz.

**Piromániás**

Rangok száma: 1

Követelmények: robbanóanyagok 60%

+50% kárt tudsz okozni tűz alapú fegyverekkel, mint a lángszóró és a fáklya.

**Robotszakértő**

Rangok száma: 1

Követelmények: tudomány 50%

További 25% kárt tudsz okozni a robotoknak. Ennél is jobb, hogyha sikerül mögélopakodni azt, akkor a robotot véglegesen ki lehet kapcsolni.

**Halk futás**

Rangok száma: 1

Követelmények: mozgékonyság 6, lopakodás 50%

További 10 pont jár a lopakodáshoz, és a futás többé nem számít negatív tényezőként lopakodás közben.

**Mesterlövész**

Rangok száma: 1

Követelmények: érzékelés 6, mozgékonyság 6

Nagy mértékben nő az esélyed, hogy eltaláld az ellenség fejét a V.A.T.S. célrendszerben.

14-ES SZINT

**Adamantium váz**

Rangok száma: 1

Követelmények: -

A végtagok az őket ért sérülési kár 50%-át veszik fel.

**Vegyész**

Rangok száma: 1

Követelmények: orvostan 60%

A beadott gyógyinjekciók és egyéb kemikáliák kétszer annyi ideig hatnak.

**Bérgyilkos**

Rangok száma: 1

Követelmények: -

A jó karmájú, megölt karakter holttestén egy fül jelenik meg, amit el lehet adni egy adott személynek (akinek a személyét ezen adottság megszerzésekor tudod meg) kupakokért és negatív karmáért.

**Kiborg**

Rangok száma: 1

Követelmények: tudomány 60%, orvostan 60%

Állandó fejlesztéseket hajthatsz végre a testedben! Az adottság +10%-ot ad a károkkal, mérgekkel és sugárzással szembeni ellenálló képességhez, és 10 pontot az energiafegyver képzettséghez.

**Igazságosztó**

Rangok száma: 1

Követelmények: -

A rossz karmájú megölt karakter holttestén egy ujj jelenik meg, amit el lehet adni egy adott személynek (akinek a személyét ezen adottság megszerzésekor tudod meg) kupakokért és pozitív karmáért.

**Könnyű járás**

Rangok száma: 1

Követelmények: mozgékonyság 6, érzékelés 6

Soha nem robban fel ellenséges akna, vagy a padlócsapda sem lép működésbe.

**Főkufár**

Rangok száma: 1

Követelmények: karizma 6, cseré 60%

A megvásárolt elemek ára 25%-kal csökken.

16-OS SZINT

**Szuperfiú**

Rangok száma: 1
Követelmények: mozgékonyság 6

További 25 akciópontot kapsz, amit a V.A.T.S. célzórendszerben használhatsz fel.

**Kritikus találat**

Rangok száma: 1
Követelmények: érzékelés 6, szerencse 6

50% többlet kárbonuszt kaphatsz, ha kritikus találatot érsz el.

**Függőségoldó**

Rangok száma: 1
Követelmények: orvostan 60%

50%-kal kisebb esélye van, hogy függő leszel olyan szerektől, mint a Pszihó, vagy a Jet.

**Új alapképzettség**

Rangok száma: 1
Követelmények: -

Kiválaszthatsz egy negyedik képzettséget alapképzettségnek, ami azonnal meg is emelkedik 15 ponttal.

27

18-AS SZINT

**Koncentrált tűz**

Rangok száma: 1
Követelmények: kis fegyverek 60%, energiafegyverek 60%

A V.A.T.S. célzórendszerben minden ismételt találattal enyhén nő a pontosság, amivel eltálálható az adott testrészt.

**Számítógépzseni**

Rangok száma: 1
Követelmények: intelligencia 7, tudomány 70%

Nem sikerült hackelni egy gépet és kizárt a számítógép? Nem, ha számítógépzseni vagy! Megkísérelheted ismét a hackelést azon a gépen, ami korábban kizárt.



Behatóló

Rangok száma: 1
Követelmények: érzékelés 7, betörés 70%

Ha egy lakatot már feltörték, azt normál esetben többet már nem lehet feltörni. Most azonban ismét egyszer megpróbálhatod ezt, még akkor is, ha erővel törték fel a zárat.



Bénító tenyér

Rangok száma: 1
Követelmények: fegyvertelen harc 70%

Néha végrehajthatsz egy V.A.T.S. célzórendszerből indított tenyércsapást, ami az ellenséget 30 másodpercre megbénítja. A csapáshoz tökéletesen fegyvertelennek kell lenned.

20-AS SZINT



Felfedező

Rangok száma: 1
Követelmények: -

A játékvilág minden helyszíne megjelenik a térképen. Indulj hát és fedezd fel őket!



Halálos vágta

Rangok száma: 1
Követelmények: -

Ha megölsz egy ellenséget a V.A.T.S. célrendszerrel, az akciópontok értéke helyreáll a V.A.T.S.-ből való kilépéskor.



Ninja

Rangok száma: 1
Követelmények: lopakodás 80%, közelharc fegyverek 80%

Megkapod a híres árnyékharcosok erejét. Ha közelharcra, vagy fegyvertelen harcra kerül sor, +15% eséllyel viszel be kritikus csapást minden ütésből. A lopakodásból indított támadások kritikus ütéseit 25%-kal több kárt okoznak.



Napenergia

Rangok száma: 1
Követelmények: állóképesség 7

További 2 erópont jár a közvetlen napfényben, az elveszett egészségszint pedig lassan helyreáll.

TAPASZTALATI PONTOK (XP) ÉS FEJLŐDÉS



Amikor elérted a szükséges mennyiségű tapasztalati pontot (XP), automatikusan feljebb léphetsz egy szinttel, ha nem harcolsz éppen. Minden ilyen alkalommal az egészségszinted is nő, képzettség pontokat kapsz, amiket társíthatsz a meglévő képzettségeidhez, és választhatsz egy új adottságot.

Fontra: a képzettségid normális szintjüket mutatják, és nem tartalmazzák az olyan módosító bónuszokat, amelyeket játékelemekkel, vagy droggal értél el.

VDSG PRE VTB-003-101

NE A SAJÁT KÁRÁN TANULJON!



5.1 Ábra

LESZNEK REJTETT VESZÉLYFORRÁSOK

Biztos, hogy találkozni fog titkos csapdákkal, amelyek az életére törnek. Ezeket az alattomos szerkezeteket el kell kerülnie! Ami ártalmatlan játékelemnek tűnhet – egy toalett, egy doboz lőszer, sőt egy babakocsi – a valóságban aljas eszköz lehet. Ha felfedez ilyen csapdákat, jegyezze meg őket! Sokszor lesz lehetőség arra, hogy az azokat felállító ellenséggel szemben használja fel őket.

HARCÁSZAT

Bárki számára hasznos, aki a Betonpusztába merészkedik, hogy megtanulja a fegyverek és a páncélzat használatát.

FEGYVEREK

Több különféle fegyverfajta is található a Fallout 3-ban, de általában mind besorolható öt alapkategória egyikébe: nagy hatótávolságú fegyverek (ranged), közelharc fegyverek (melee), fegyvertelen közelharc (unarmed), gránátok és aknák (mines). A különféle fegyvertípusokkal elérhető hatékonyságod nagyban függ a karaktered képzettségeitől, a fegyver állapotától és az ellenfél ellenálló képességétől.



A fegyverek használatakor célozz a célkereszttel és kattints **bal egérgombbal** a támadáshoz! Automata fegyverek esetén kattints **bal egérgombbal** és folyamatosan löhetsz, amilyen gyorsan a fegyver tüzelni képes. A karaktered automatikusan újratölti a fegyvert, ha kifogyott a tárból a töltény, ha még van munició. Újratölthetsz bármikor, ehhez nyomd meg röviden az **R** gombot!

A pontosságodat és a sebzés határfokát a képzettségeid szintje határozza meg azzal a fegyvertípussal, amellyel harcolsz (pl. nagygyűk és energiafegyverek). A fegyver állapota befolyásolja, hogy mekkora kárt képes okozni, illetve, hogy mekkora eséllyel ragad be újratöltéskor. A fegyverek javításával növelheted az általuk okozott kárt (bővebben lásd a "Fegyverek és felszerelések javítása" c. részt), és csökkentheted a beragadás esélyét. Pontosabban, de lassabban célozz, ha **klikkelsz a jobb egérgombbal**.

Lopakodás közben (nyomd meg a **bal-Ctrl** gombot), a karakter lassabban halad, de kaphat lopakodó támadási bónuszt olyan célpontokra, amelyek nem vettek észre. A lopakodó móddal kapcsolatos további információkat lásd a 33. oldalon.

KÖZELHARC ÉS FEGYVER NÉLKÜLI TÁMADÁSOK

Egy ellenséget megtámadhatsz közelharc fegyverekkel, vagy fegyverek nélkül is, ha a karakter cselekvőzónáján belül van.

Bal egérgomb: közelharc támadás. Tartsd lenyomva az erőtámadáshoz, amely kétszeres kárt okoz.

Jobb egérgomb: háritás. Az érkező közelharc támadás háritása jelentős bónuszt jelent az ellenálló képességednek.

PÁNCÉLZAT ÉS HARCISZKÖZÖK

Minden rajtad található páncélelem hozzájárul az általános védelmedhez, vagy ellenálló képességedhez. Minél jobb az ellenálló képesség, annál jobb a védelmed. A védelem mértéke, amit egy páncélelem biztosít, függ magától a páncéltól és a páncél állapotától.

Az ellenálló képesség annak a százalékos értéke, hogy a páncélzat mekkora arányban viseli el a számodra okozott kárt. Ha a páncélt támadás éri, állapota romlik. Ez csökkenti a páncél által biztosított védelmet is. Az ellenálló képesség az általad viselt páncélzat teljes védelmi értéke. Egyes páncélelemek másoknál jobban számítanak rangsorolásodban.

Egyes elemek kis védelmi értékkel rendelkeznek, de javíthatnak olyan jellemzőkön és képzettségeken, mint a karizma, vagy a javítás.

FEGYVEREK ÉS ESZKÖZÖK JAVÍTÁSA

Egy játékelem állapota befolyásolja, mennyire jól működik és mekkora az értéke. A rosszabb állapotú fegyverek kisebb kárt tudnak okozni és gyakrabban ragadnak be. A rosszabb állapotú páncél kisebb ellenálló képességet biztosít.

Megjavíthatod a játékelemeket a Pip-Boy készülékben, ha kiválasztod a javítás (R) opciót az elemhez. Ez akkor tehető, ha rendelkez az alkatrésznak való hasonló elemekkel. Amit kiválasztasz alkatrésznak, az teljesen tönkremegy.

A javítási képzettségedtől függ, hogy mekkora mértékben tudsz megjavítani sérült elemeket. Ha a képzettséged túl alacsony, sokszor nem tudsz javítani egy fegyver, vagy eszköz állapotán.

TOVÁBBI HARCISHELYZETEK

ROBBANÓ TÁRGYAK

Egyes tárgyak a környezetben felrobbannak, ha elegendő kár éri őket. A túlzott készülékek viszonylag kis robbanást okoznak, míg az öreg autók valóságos gombafelhővel robbannak fel, hála a maradék hasadóanyagának a hajtóműben.

ESZMÉLETVESZTÉS

Ha erős robbanási nyomás ér, elvesztheted az eszméleted és a karakternézetet külső nézetre vált. Pár másodperc múlva automatikusan ismét felállsz és a nézőpont is helyreáll.

MEGADÁS

Ha olyan harcot kezdesz el, amit nem nyerhetsz meg, megkísérelheted megadni magad. Egyszerűen tedd el a fegyvered (tartsd lenyomva az R-t), és ha elfogadják a megadást, az ellenfeled is befejezi a harcot. Egyébként folytatnod kell a harcot, vagy fogd menekülőre!

A V.A.T.S. CÉLZÓRENDSZER

A Vault-Tec Assisted Targeting System, vagy V.A.T.S. célrsegítő rendszerrel megállíthatod a játékot, taktikai szempontból elemezheted a harci helyzetet, és megcélózhatod az ellenség adott testrészeit a képernyőn.



V.A.T.S. Vezérlők

| | |
|---|---|
| V | Belépés V.A.T.S. Módba <i>Lenyomva tartással Elemzés</i> |
| Bal egérgomb | Célpont kiválasztása |
| Klikkelj a bal egérgombbal a jobb, vagy bal nyílra egy új célpontra történő váltáshoz. | |
| Az egérrel jelölj ki meghatározott testrészt és klikkelj a bal egérgombbal . | |
| E | V.A.T.S. cél elfogadása |
| Jobb egérgomb | Kilépés V.A.T.S. módból, programozott támadások törlése. |

SZÁZALÉK (%)

Annak az esélye, hogy a támadásod eltalálja ezt a testrészt (pl. 95%).

VÉGTAGÁLLAPOT

Megtekintheted az ellenség minden testrészének viszonylagos egészség szintjét. Amikor a mező eltűnik, a testrész lebénul.

AP (AKCIÓPONTOK)

Ez a mező azzal merül ki, ha a támadásokat sorba állítod. A villogó rész az a mennyiségű akciópont, amely a támadáshoz szükséges. Tartsd lenyomva a **bal egérgombot** és megnézheted, hogy hány pont szükséges a következő támadáshoz, ha az AP értéke alacsony.

ELLENSÉG EGÉSZSÉGSZINTJE

Az ellenfeled maradék egészség szintje. A villogó rész azt jelzi, hogy a támadásod mekkora kárt fog okozni, ha sikerrel jár. A különféle végtagok célzása sokszor különféle kárt eredményez.

Nyomd meg és tartsd lenyomva a **V** gombot a játék megállításához és a célpontok kereséséhez a területen!

Az ellenségre történő nagytáshoz egyszerűen válaszd ki és engedd fel a **V** gombot! Ezután képes leszel az ellenség egyedi testrészeit is megcélzni.

Távolsági fegyver használatával a testrész mellett látható százalékos érték mutatja meg annak az esélyét, amellyel eltalálhatod azt az egyes lövésekkel. A testrész mellett kis mező annak állapotát írja le; amikor a testrész állapota teljesen leromlik, a testrész lebénul és a célba vett ellenség elszenvedi mindez nyilvánvaló következményeit – a lebénult láb csökkenti a mozgási sebességet és a lendületből végrehajtott támadásokat; a karok bénulása hatással van a pontosságra, stb.

Közelharcú fegyverrel, vagy harcú eszközzel közel kell kerülnöd az ellenséghez, hogy a támadás találattal végződjön. A közelharcú eszközök és a gránátok is teljes testfelületre ható támadások, így nem tudsz megcélzni egy adott testrészt.

Minden testrész elleni támadás akciópontba kerül. Általánosságban igaz, hogy minél kisebb egy fegyver, annál kevesebb akciópontra van szükség minden használathoz. Ne felejtésd, nem szükséges csak egy célpontra tüzelned – bármikor válthatsz más elérhető célpontokat és azokat is támadhatod, amíg vannak akciópontok!

Ha felhasználád az összes akciópontot, és készen állsz, hogy kilépj a V.A.T.S. módból, nyomd meg az **E** gombot! A végrehajtható támadások száma rendelkezésre álló akciópontoktól függ.

A bénulás hatásai a végtagtól függenek. Ezek a hatások rád is vonatkoznak az ellenséghez hasonlóan.

- **Fej:** csökkent érzékelés, sokkhatások.
- **Karok:** csökkent célzási képesség, az ellenséget a kar bénulásával együtt le is fegyverzed.
- **Mellkas:** nagyobb az esély az egyensúlyvesztésre a kár elszenvédekora.
- **Lábak:** csökkent futási sebesség. Az ellenség nem tud ugró-, vagy rohamtámadásokat végrehajtani.

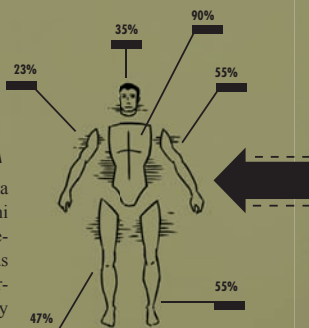
Néhány ellenségnek van antennája, vagy harcú elhárító rendszere. Ezek bénulása zavart idézhet elő, és mindent megtámadnak a környezetükben.

VDSG PRE VTB-003-101

HELYZETELEMZÉS

A MEGFELELŐ ESZKÖZT A MEGFELELŐ FELADATRA

Ha már képes lesd félelem nélkül látni ezt a durva és erőszakos világot, lehetősége lesd finomhangolni képességeit is. Kombinálja a fegyvereket és a stratégiát anélkül, hogy megrekedne az ellenség borzalmas szándékainak szintjén. Egyes helyzetekben lézerpuskát kell használni, míg másokban elegendő egy egyszerű fémcső.



6.1 Ábra

REGENERÁLÓDÁS



Ha megsérültél, több módja is van az egészségszint helyreállításának:

- Látogass el egy orvoshoz és fizess a gyógyításért.
- Használd a gyógyszerinjekciót.
- Egyél, vagy igyál vizet.
- Aludj egy ágyban.

Minden alkalommal, hogy alkoholt, vagy drogot fogyasztasz, nő az esélye annak, hogy függő leszel tőle. Ha abbahagyod a használatát egy időre, ez az esély is csökken. Minden elemnek megvan a saját függőségi esélye, így ha egy típust használsz, nem nő az esélye annak, hogy egy másiktól válsz függővé.

A függőség csökkent néhány jellemzőt is. Ez a hatás ideiglenesen elmúlik, ha megint fogyasztasz a függőséget okozó anyagból. A függőség azonban soha nem múlik el magától. Egy orvos kigyógyíthat bármilyen függőségből egy adott fizetségért cserébe. Nem lehetsz függő a gyógyszerrel, a Rad-tól, vagy a sugárzás eltávolítótól.

Egy lebénult végtag gyógyításának három módja van: alvás egy ágyban, egy doktor felkeresése, vagy egy gyógyinjekció használata. A gyógyinjekcióval általános gyógyítást is végre lehet hajtani (amely kis mértékben gyógyítja a bénulást), vagy fel lehet használni közvetlenül is egy végtag bénulásának gyógyításához (amely kis mértékben növeli az általános egészségszintet). Egy megbénult végtag közvetlen gyógyításához a gyógyinjekcióval lépj be a játékos statisztika ablakba a Pip-Boy készülékben, jelöld ki a végtagot az **egérrel**, és használd a gyógyinjekciót közvetlenül az **S** gomb megnyomásával!

LOPAKODÁS



A lopakodási állapot akkor jelenik meg, ha leguggoltál (**bal-Ctrl**). A [REJTŐZVE] azt jelenti, hogy senki sem észlel téged. A [ÉSZLELTEK] állapot az, hogy valaki lát, de ez jelenleg nem ellenség. Az [ÓVATOSAN] azt jelzi, hogy valaki keres, a [VESZÉLY] pedig, hogy észrevett egy ellenség.

Az észrevétlenséget több tényező befolyásolja:

- **Lopakodás képzettség:** ez csak akkor segít, amikor leguggolsz. Minél magasabb a lopakodási képzettséged, annál könnyebben maradsz észrevétlenül, annál könnyebben tudsz ellopni valamit, vagy kizsebelni valakit.
- **Az ellenség észlelési képessége:** néhány ellenség észlelése rosszabb, mint másoké, így kevésbé valószínű, hogy észrevesz.
- **Látótér:** az ellenség nehezebben vesz észre, ha nem lát.
- **Megvilágítás:** nehezebb észrevenni, ha sötétebb helyeken rejtőzöl el, vagy ha éjszaka van, illetve a szabadban.
- **Mozgás:** akkor a legnehezebb észrevenni, ha mozdulatlan vagy, a legkönnyebb, ha futsz.
- **Felszerelés súlya:** a nehezebb felszerelés több zajt csap mozgás közben.
- **Hang:** a legtöbb közelharc fegyver nagyon halk, a nagyobb fegyverek jóval hangosabbak.

Ha észrevétlenül támadsz, automatikusan "lopakodó" minősítést kapsz.



BETÖRÉS



W,A,S,D gombok: forgatónyomaték kifejtése csavarhúzóval

Egérvezérlés: hullámsat forgatása

F: Zár erőltetése

E: Kilépés

A forgatással minél közelebb van a csat a megfelelő helyzethez, vagyis a nyitási pozícióhoz, annál jobban fordul a zár, mielőtt a csat eltörik. Csak a megfelelő helyzetben fordul teljesen körbe és nyílik ki a zár.

Megpróbálható kinyitni a zárat erőltetéssel is, de ha nem sikerül, a zár véglegesen eltörik, és csak a kulccsal nyitható ki.

VDSG PRE VTB-003-101

PÁNIK

PAST FUTURE

7.1 Ábra

NAGYJÁBÓL MINDEN SZÁZADIK TESZTALANY MARADT NYUGODT

a gyötörő félelem hatására. A felszín feletti élet alapvető természetéhez tartozik a rettegés egy globális nukleáris esemény után. Ez segít, hogy a jelenre koncentráljunk, ahol megkérdézheti magától, hogy most mit kell tennie. Ne álmodozzon a múlt dolgain, ne foglalkoztassák a jövő kérdései.

Ha hatalmába keríti a pánik, ismerje be, hogy pánikba esett. Tartson valamit a közelben, ami megnyugtassa az érzékeit: egy puha takarót, egy gyermekjátékot, akár egy kedvenc kódarabot. Bármilyen megfelelő, ami képes kizökkenteni a gondolataiból.

BŰN ÉS BŰNHŐDÉS

A bűntetteket két kategóriába soroljuk: kisebb és nagyobb cselekedetekre.

A kisebb bűncselekmények eredménye az, hogy az áldozat ellenséges lesz veled:

- **Lopás:** ha a tulajdonos meglátja, hogy loptál tőle, megpróbálja visszaszerezni. Ha megpróbálsz elmenekülni, vagy ragaszkodsz hozzá, hogy ellopd, megtámad (vagy segítséget keres). Ha viszonzod a támadást, nagyobb bűncselekményt hajtasz végre (támadás, lásd alább).
- **Birtokháborítás:** ha a tulaj meglátja, hogy kinyitasz egy lezárt ajtót, dobost, behatolsz egy számítógépbe, azonnal megtámad.

A nagyobb bűncselekmények során az áldozat és annak barátai is ellenségesek lesznek:

- **Támadás:** a provokáció nélküli támadás, illetve a támadás viszonzása egy kis bűncselekményért
- **Gyilkosság:** ha vannak tanúk, akik közel álltak az áldozathoz, az ellenségeid lesznek.

Ha olyan harc kezdődik meg, amit nem akarsz folytatni, megkísérelheted megadni magad a fegyver elrakásával. Ez lehet, hogy sikeres lesz attól függően, hogy miként viszonyul hozzád a támadó. Ha már magadra haragítottál mindenkit a városban és megtámadnak, próbálj meg eltűnni pár napra, majd visszatérni később, miután lenyugodtak. Ez néhány városban működhet, de nem mindenben.

VDSG PRE VTB-003-101

VIGYÁZZON, HOVA LÉP!



8.1 Ábra

A VILÁG, AMELYRE EMLÉKEZHET,

a felismerhetetlenségig megváltozott. A békeidőkből nem más maradt meg, mint romok és a pusztuló táj. Közeleden mindig óvatosan ezekhez a helyekhez, mert a pusztuló épületek dűledező falai és korhadó lépcsői súlyos sérülést és fájdalmat okozhatnak. Ha megsérül, de fel tud állni, porolja le magát és ha el tud sétálni, tekintse ezt tanulópénznek!

PÁRBESZÉDEK



Amikor beszélgetsz egy karakterrel, egyszerűen válaszd ki azt a választ a lehetőségek közül, amelyik a legmegfelelőbbnek tűnik az adott helyzetben... és készülj fel rá, hogy a karakter is ennek megfelelően fog reagálni!

Néha szóbeli feladattal is találkozol. Ez egy olyan válasz lehetőség, amelyet a "Beszéd" szó előz meg, valamint ennek a sikeres valószínűsége százalékban (pl. [Beszéd 25%]); minél magasabb a szóbeli képzettséged, annál nagyobb esélyed van a sikerre.

Ha sikerrel jársz, a válaszban található eredményeket éred el. Ha nem sikerül, az elkövetkező nyelvi feladatok nehezebbé válnak ezzel a karakterrel.

Időről időre találkozol majd olyan dialógus lehetőségekkel, ahol egy szóhoz nem tartozik százalékos érték (pl. [Erő/Strength] vagy [Asszonygyilkos/Lady Killer]). Ebben az esetben ez egy olyan dialógus lehetőség, amely elérhető számodra a megfelelő jellemző, képzettséged, vagy adottságod miatt, és mindig sikerrel jársz, ha azt kiválasztod. Minden nyelvi feladatnál egy lehetőség van, így ha olyan dialógushelyzettel találkozol, ahol a jó válasz esélye alacsony, lehet, hogy érdemesebb abbahagyni a társalgást és egy későbbi időpontban újra kezdeni a beszéd képzettség növelését követően.

VDSG PRE VTB-003-101



9.1 Ábra

Egy töbu dobott kavics hoz hasonlatos mindenki.

BIZTOSÍTSÁ HELYÉT A PUSZTASÁG TÁRSADALMÁBAN

Idegenként mindenki, akivel találkozol, egy hullámot hoz létre a szociális mezőben. Ahogy másokat lát és ahogy mások látják őt, az lehetőségeket nyit meg és zár be. Sokszor a túlélés a barátságtól függ. Ne felejtse el annyi emberen segíteni, ahányon csak lehetséges! Csak azokat utasítsa vissza, akik nyilvánvaló és azonnali fenyegetést jelentenek a személyes biztonságára nézve. Ne feledd – a cselekedetei határozzák meg!



LÁDÁK



A ládákban találhatsz holttesteket, dobozokat, szelencéket és sok minden más. A láda tartalmának megismeréséhez irányítsd rá a célkeresztet és nyomd meg az **E** gombot! Ha a megjelenő szöveg piros, a láda valaki másé, abból tárgy elvétele lopás és bűncselekmény, ha észrevettek.

A leltárad a bal oldalon jelenik meg, a konténer tartalma a jobb oldalon. Az **egér** segítségével válthatsz a két lista között. A **jobb/bal nyíl gombokkal**, a láda neve mellett látható nyíl gombok megnyomásával, vagy a **bal egérgombbal** a lista szűrhető is (minden, fegyverek, eszközök, gyógyó, egyéb és töltény).

Kivehetsz tárgyakat a ládából, vagy áthelyezhetsz tárgyakat a leltáradból a ládába, ha kiválasztod az elemet bármelyik listában és ráklickelsz a **bal egérgombbal**. A listában fel és le mozoghatsz az **egérgörgővel**, vagy a **fel/le nyíl gombokkal**.

Nyomd meg az **A** gombot az összes elem ládából való kivételéhez!

Az **X** gombbal bezárhatod a ládát.

Figyelem! Ne hagyj olyan tárgyat a ládában, ami nem a tiéd! Lehet, hogy nem lesznek ott, amikor visszajössz érte!



A CSERE



A csere ablakban kereskedhetsz, vehetsz, vagy eladhatsz játékelemeket. Az eladási, vagy vételi árak a csere képzettségedtől függenek. A menüvezérlők megegyeznek a ládáknál megismertekkel (előző oldal).

A cseréhez egyszerűen válassz ki egy elemet, és klikkelj rá a **bal egérgombbal** annak átmozgatásához a saját leltáradból a másik fél leltárába (ha a saját tárgyaddal akarsz kereskedni), vagy a másik leltárából a tiédbe (ha az ő elemeinek egyikét akarod megvenni).

Ahogy az elemek gazdát cserélnek, a kupakok (az üvegkupakok töltik be a pénz szerepét a Falloutban) is automatikusan átkerülnek egyik féltől a másikhoz. Ezt nagy kupak nyíl jelzi középen.

Ha a nyíl elsötétül, akkor az egyik félnek nincs elég kupakja a tranzakció befejezéséhez. Nem fogadhatod el a cserét, ha nem rendelkezel elég kupakkal. Elfogadhatod viszont, ha a másik félnek sincs elég, de ekkor ingyen adsz oda tárgyat.

VDSG PRE VTB-003-101

A GUSZTUSTALAN IGAZSÁG



FONTOLJA MEG, MIT ESZIK

Lehet, hogy hallott pletykákat arról, hogy a Pusztaságban nincs biztonságos étel és ital. Ez egyszerűen ostobaság! A tudomány bebizonyította, hogy a friss élelmiszer és biztonságos víz elérhető. Lehet azonban, hogy rákényszerül majd az olyan sugárfertőzött állatok húsára, mint a kétfejű Brahmin nyers húsa. A legsötétebb pillanatokban pedig, amikor nincs már más lehetőség, lehet, hogy szégyenletes módon a saját fajtájának húsát kell fogyasztania.

BEÁLLÍTÁSOK

A beállítások (Options) menüt a főmenüből érheted el a Fallout 3 betöltését követően, illetve bármikor a játék során az **ESC** gomb megnyomásával. A menüben beállíthatod a játékmenet elemeit, a hang és a kép tulajdonságait, illetve a vezérlőket.

JÁTÉKMENET (GAMEPLAY)

A menüben beállíthatod a játék nehézségi szintjét (Difficulty), illetve be/kikapcsolhatsz egyes játékelemeket. A nehézségi szint határozza meg, hogy milyen kemények a harcok. Minél nehezebb a játék, annál több tapasztalati pont jár a harcok után.

KÉP BEÁLLÍTÁSOK (DISPLAY)

A menüben állíthatod be a fényerőt a csúszkán. Ha bizonyos TV fajtákon (pld. DLP vagy LCD), vagy jól megvilágított helységben játszol, javasoljuk a fényerő emelését. Beállíthatod a Pip-Boy színeit, a játékos segédablak áttetszőségét és a feliratokat is.

HANG BEÁLLÍTÁSOK (AUDIO)

Itt állíthatod be a hangerőt is. Fontos, hogy rádióknak saját hangerőszabályzója van a Pip-Boy-hoz.

VEZÉRLŐK (CONTROLS)

Ebben a menüben állíthatod be a vízszintes és függőleges érzékenységet, felcserélheted az Y tengelyt, valamint újra kioszthatod az akciógombokat.

FONTOS TÁJÉKOZTATÓ A VIDEOKÁRTYÁKKAL ÉS AZ ELÉRHETŐ LEGJOBB KÉPMINŐSÉGGEL KAPCSOLATBAN

A Fallout 3 a ma elérhető legmodernebb grafikai effektusokat alkalmazza azért, hogy a valós idejű teljesítményt és ezzel a legnagyobb játékélményt létrehozza. A játékot NVIDIA® GeForce™ 8, 9 és GTX 200 sorozatú grafikus kártyákkal fejlesztették és tesztelték, így a legteljesebb játékélmény eléréséhez is javasoljuk ezek használatát. A GeForce 8600-as, vagy újabb chipkészletű kártyákkal használhatók lesznek az NVIDIA különleges effektusok magasabb felbontás mellett is.

GARANCIÁLIS INFORMÁCIÓK

KORLÁTOZOTT FELELŐSÉGVÁLLALÁS

A CNG.HU Kft. mindössze azt garantálja a vásárló számára, hogy a jelen kézikönyv mellé adott lemez, és az azon található szoftvertermék a vásárlástól számított 90 napig az e kézikönyvben leírtak szerint fog működni, amennyiben arra alkalmas berendezésben használják. Ha a szoftvertermék 90 napon belül hibásnak bizonyulna, kicserélésre kerül. Ehhez juttassa vissza a lemezt a CNG.HU Kft. részére (cím a lap alján), vagy annak hivatalos viszonteladójához, a vásárlást és annak időpontját igazoló számlával együtt. A lemez cseréje az eredeti vásárló részére a postaköltséget leszámítva ingyenes, ám felelősségünk csupán idáig terjed.

EZ A GARANCIA MINDEN EGÝÉB GARANCIÁT HELYETTESÍT, LEGYEN AZ SZÓBELI, ÍRÁSOS, KINYILVÁNÍTOTT, VAGY VÉLELMEZETT. MINDEN VÉLELMEZETT GARANCIA, BELEÉRTVE A PIACKÉPESSÉGET ÉS ALKALMASSÁGOT, KÜLÖNLEGES ESETBEN, ÉS AMENNYIBEN JOGOS, A TERMÉK VÁSÁRLÁSÁTÓL SZÁMÍTOTT 90 NAPOS IDŐTARTAMRA KORLÁTOZÓDIK.

A vonatkozó jogszabályok által megengedett legnagyobb mértékben kizárjuk a CNG.HU Kft. beszállítói felelősségét: (a) következményi, vagy balesetszerű károk esetén, (b) bármilyen természetű veszteség esetén, beleértve az elmaradt üzleti hasznot, adatvesztést, bizalmas adatok elvesztését, illetve bármilyen kívánatos eredmény elmaradásából fakadó veszteséget, beleértve a gondatlanságból eredő eseményeket, vagy (c) a közvetett, speciális károkat, amelyek a korlátozott felelősségvállalás megszégéséből adódnak.

A fenti szabályozás akkor is irányadónak tekintendő, ha a CNG.HU Kft. tájékoztatásban részesült az ilyen károk bekövetkezésének lehetőségéről. Egyes jogrendszerek nem engedélyeznek korlátozásokat a garanciális időtartamban, és/vagy kizárásokat valamint korlátozásokat következményi- vagy balesetszerű károk esetére, így lehet, hogy a fenti korlátozások és/vagy kizárások Önre nem vonatkoznak. E garanciavállalás nem alkalmazható az esetben, ha ennek bármely részét előre nem látható állami vagy helyhatósági törvény tiltja. E garanciavállalás speciális jogokat biztosít Önnek, ám előfordulhatnak egyéb jogok is, amelyek államról-államra változhatnak.

Őn a jelen szoftverterméket, az ahhoz tartozó dokumentációt, illetve ezeknek bármely részét vagy elemét nem reprodukálhatja, nem készíthet ez alapján munkát, nem adhatja el ezeket vagy ezeknek a másolatait, másra ezeknek tulajdonjogát nem ruházhatja át, nem adhatja bérbé, lízingbe vagy kölcsön ezeket másoknak. Mindazonáltal lehetősége van az egész szoftvertermék és az ahhoz tartozó dokumentáció végleges átruházására, amennyiben Önnél nem marad sem archív, se biztonsági másolat a szoftvertermékről, az ahhoz tartozó dokumentációról, valamint ezeknek bármely részéről vagy eleméről, és amennyiben az új tulajdonos elfogadja a jelen szerződésben foglaltakat. Továbbá nem módosíthatja, nem fejtheti vissza, nem szerelheti szét vagy nem fordíthatja le a szoftverterméket, az ahhoz járó dokumentációt, illetve ezeknek bármely részét vagy elemét, valamint nem készíthet semmilyen másolatot a szoftver moduljairól a célból, hogy azt vagy azokat más szoftverekkel felhasználhassa.

A szoftvert kizárólag magánhasználat céljára bocsátjuk rendelkezésére.

CNG.HU Kft.

1118 Budapest, Villányi út 47.

TECHNIKAI TÁMOGATÁS ÉS VEVŐSZOLGÁLAT

Mindent megtettünk annak érdekében, hogy e termék a jelenleg elérhető hardvereszközökkel kompatibilis legyen. Ha bármilyen problémát tapasztalsz termékünk használata közben, kérjük, lépj kapcsolatba ügyfélszolgálatunkkal! Kapcsolat:

CNG.HU Kft.

1118 Budapest, Villányi út 47.,

support@cnghungary.com

B I Z A L M A S

FALLOUT 3



Bethesda
SOFTWARES

ZeniMax
EUROPE LTD.



A Fallout® 3: Game of the Year Edition © 2009 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media vállalatcsoport tagja. A Bethesda Softworks, Bethesda Game Studios, ZeniMax nevek és a vonatkozó logók a ZeniMax Media Inc. bejegyzett márkanevei, vagy védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. A Fallout, Prepare for the Future nevek és a vonatkozó logók a Bethesda Softworks LLC bejegyzett márkanevei, vagy védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. A szoftvertermék a Havok™ szoftvert használja. © Copyright 1999-2008 Havok.com Inc. (vagy licenstulajdonos). Minden jog fenntartva. A további részletekhez keresd fel a www.havok.com weblapot. A szoftver egyes részei a SpeedTree technology alkalmazták. © 2001-2004 Interactive Data Visualization, Inc. A SpeedTree® Interactive Data Visualization, Inc. bejegyzett védjegye. Minden jog fenntartva. A szoftvertermék a Bink Video szoftvert használja. Copyright © 1997-2007, RAD Game Tools, Inc. A szoftvertermék a Gamebryo szoftvert használja. © 1999-2006 Emergent Game Technologies. Minden jog fenntartva. Az animációkhoz a FaceGen from Singular Inversions, Inc. FaceFX szoftvert alkalmazza a program. © 2002-2006, OC3 Entertainment, Inc. és licenstulajdonos. Minden jog fenntartva. Az NVIDIA név, az NVIDIA logó és a The Way It's Meant to Be Played szlogen a NVIDIA Corporation bejegyzett márkanevei, vagy védjegyei. Minden jog fenntartva. Az Alienware név és az Alienware logó az Alienware Corporation bejegyzett márkanevei, vagy védjegyei. A Windows, a Windows Start gomb, az Xbox, az Xbox 360, az Xbox LIVE és az Xbox logó a Microsoft cégcsoport védjegyei, a „Games for Windows” és a Windows Start gomb logo használata a Microsoft engedélyével történt.

B I Z A L M A S

VDSG VTB-001-13