

PŘÍSNĚ TAJNÉ

# PŘÍRUČKA PŘEŽITÍ OBYVATELE VAULTU



PŘÍSNĚ TAJNÉ

PPOV VTB-003-101

**⚠ Důležité zdravotní upozornění ohledně počítačových her**

**Epilepsie**

Někteří lidé jsou náchylní k epileptickým záхватům, takže u nich mohou určité barevné a světelné efekty vyvolat ztrátu vědomí. Tento jev může nastat i v případě, že se u dotyčné osoby náchylnost k epilepsii nebo podobným zdravotním komplikacím dosud nikdy neprojevila.

Tyto zdravotní potíže se mohou projevit řadou různých symptomů, včetně závratí, problémů s viděním, očních a svalových tiků, ztráty vědomí, problémů s rovnováhou, nevědomých pohybů či křečí. Pokud dojde ke ztrátě vědomí či rovnováhy, může dotyčná osoba upadnout a způsobit si poranění.

V takovýchto případech okamžitě přestaňte hrát a vyhledejte pomoc lékaře. Rodičům doporučujeme, aby na své děti při hraní dohlédli – nezletilé osoby jsou vůči takovým zdravotním komplikacím náchylnější než dospělí. Riziko zdravotních komplikací lze snížit pomocí následujících opatření: dostatečnou vzdáleností od obrazovky, použitím obrazovky o menších rozměrech, hrou v dobře osvětlené místnosti a ukončením hry, pokud se hráč bude cítit unaven.

Pokud se u některého z vašich příbuzných již někdy dříve vyskytla epilepsie nebo u něj určité barevné či světelné efekty vyvolaly ztrátu vědomí, navštívte lékaře, ještě než začnete hrát.

Hodnocení a doporučení PEGI je platné pouze v oblastech, kde je PEGI oficiálně schváleno.

**Co je PEGI Systém?**

Systém PEGI chrání nezletilce před hrami nevhodnými pro jejich věkovou skupinu. PROSÍM, VĚZTE, že se nejedná o žádný indikátor obtížnosti hry. Hodnocení PEGI má dvě části a slouží k tomu, aby rodiče mohli přijmout poučené rozhodnutí ohledně toho, jakou hru pořídí svému dítěti. První částí hodnocení je věk:



Druhou část hodnocení tvoří ikony indikující typ obsahu hry. V závislosti na typu hry může být těchto ikon i více. Věkové ohodnocení hry odráží intenzitu těchto složek obsahu. Mezi upozorňující ikony patří:



NÁSILÍ

VULGÁRNÍ  
JAZYK

STRACH

SEXUÁLNÍ  
OBSAH

DROGY



DISKRIMINACE



HAZARD



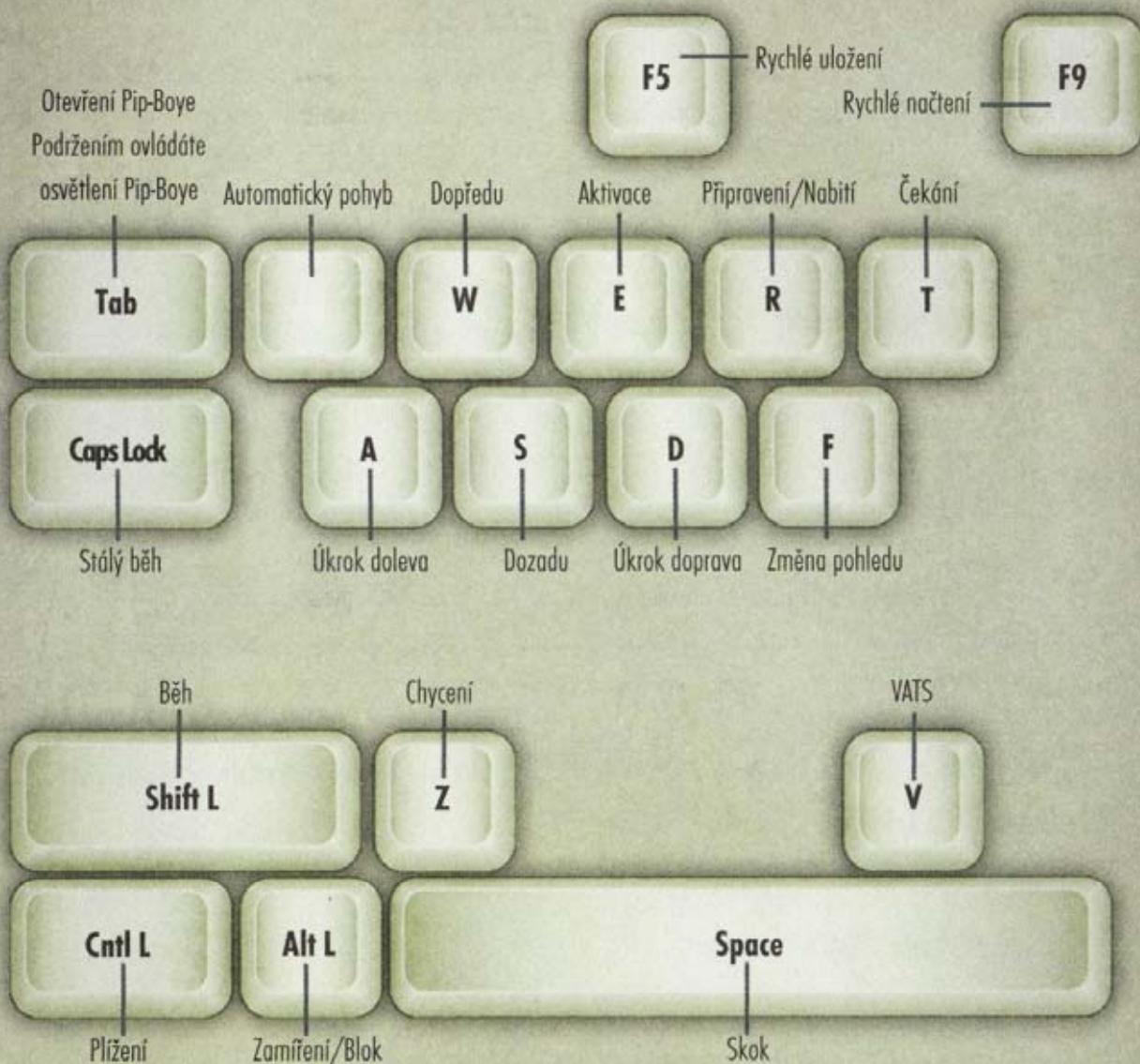
pegionline.eu

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

**OBSAH**

OVLÁDÁNÍ .....	2
ÚVOD DO HRY FALLOUT 3 .....	3
HLAVNÍ NABÍDKA .....	4
OBRAZOVKA HRY .....	5
KOMPAS A AKTIVAČNÍ IKONY .....	6
PIP-BOY 3000 .....	7
NABÍDKA STATISTIK .....	8
NABÍDKA PŘedmětů .....	10
DATA .....	12
S.P.E.C.I.A.L. .....	14
DOVEDNOSTI .....	16
PERKY .....	18
ZKUŠENOSTI A ÚROVNĚ .....	27
SOUBOJE .....	28
OSTATNÍ BOJOVÉ SITUACE .....	29
SYSTÉM VATS .....	30
OŠETŘOVÁNÍ .....	32
PLÍŽENÍ .....	33
OTEVÍRÁNÍ ZÁMKŮ .....	34
NABOURÁVÁNÍ POČÍTAČŮ .....	35
ZLOČIN A TREST .....	36
DIALOGY .....	37
KONTEJNERY .....	38
OBCHODOVÁNÍ .....	39
NASTAVENÍ HRY .....	40

# OVLÁDÁNÍ



## Ovládání VATS

**V** ..... Otevření tahového režimu VATS

Podržením provedete scan

**Kliknutí levým tlačítkem** ..... Výběr cíle

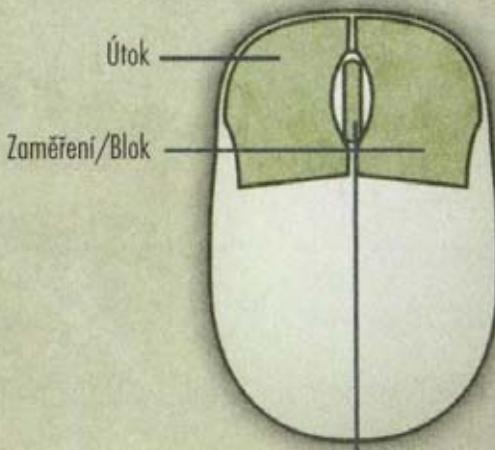
**Kliknutím levým tlač. myši** na šipku doleva nebo doprava přepněte cíl.

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

**E** ..... Potvrzení zamíření

**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.

## ÚVOD DO HRY FALLOUT 3

Atomová válka. Již tato samotná slova v nás vzbuzují představy jaderných hřibů, plynových masek a vyděšených dětí krčících se pod školními lavicemi. Ale naši představivost spíše jitří to, co by následovalo po takovémto konfliktu. Je tomu tak proto, že v našem reálném světě neexistuje pro tuto situaci adekvátní přímr. Lidstvo již sice poznalo hrůzu výbuchu jaderné pumy, 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, ovšak společnost stále zůstávala v zajetí kulturních norem z padesátých let. Žila si svůj idylický život ve „světě zítřka.“ Každá domácnost disponovala služebními roboty, frčely natupirované účesy a automobily na fúzní pohon. A pak se v roce 2077 všechno zvrtlo, 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 krajině se přezdívá „Velká pustina,“ je to opravdové peklo plné nájezdnických gangů, hrozných supermutantů, hnijících divokých ghoulů 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 vás 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 otevřou 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

## HLAVNÍ NABÍDKA



### POKRAČOVAT

Pomocí této položky můžete pokračovat v hraní naposledy uložené hry.

### NOVÁ HRA

Spusť 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 ovládání. Další informace najdete na straně 40.

### AUTORI

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 zbývá v zásobníku, a druhé číslo vás informuje o celkovém množství dostupné munice.

### UKAZATEL ZDRAVÍ NEPŘÍTELE

Ukazuje aktuální zdraví nepřítele.

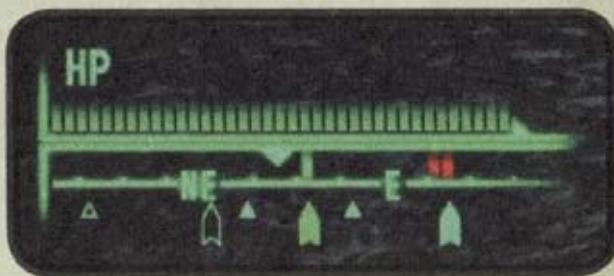
### UKAZATEL OZÁŘENÍ

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 světýlko.

## ▲ 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 moct 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 vaši 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 vaši 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 skýtá základní informace o zdraví vaši postavy. Pomocí **šípek nahoru a dolů**, se můžete pohybovat mezi třemi důležitými podsekci stavu:

### KON

Zobrazuje stav každé části těla vaši 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 zmrzačenou a je vykreslena čárkováně. Pokud máte ve svém inventáři nějaké stimpaky, můžete je stiskem klávesy **S** použít k obnovení části celkového zdraví a částečně také k uzdravení poškozené části těla. Pokud si přejete použít stimpak k vylečení 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 scítá 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 SI
- 800 jednotek ozáření: -3 OD, -2 OB, -2 SI
- 1000 jednotek ozáření: Smrt!

**EEF**

Informuje vás o všech pozitivních a negativních efektech, které právě ovlivňují vaši postavu. Mezi faktory ovlivňující vaši postavu může patřit ozáření, vaše oblečení, požité látky 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**

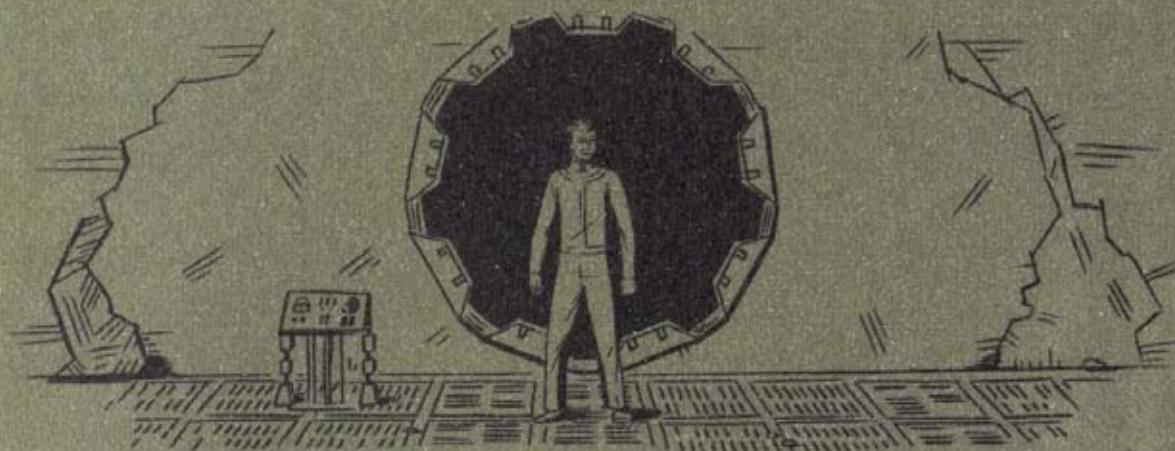
Speciální schopnosti, které si můžete zvolit, jakmile získáte novou úroveň. Další informace o perkách získáte na stránkách 18-26.

**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 PRE VTB-003-101

## PŘIZPŮSOBENÍ VNĚJŠÍMU SVĚTU



Obje 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 svít.

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 stimpacky, 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 PŘEDMĚTU

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.

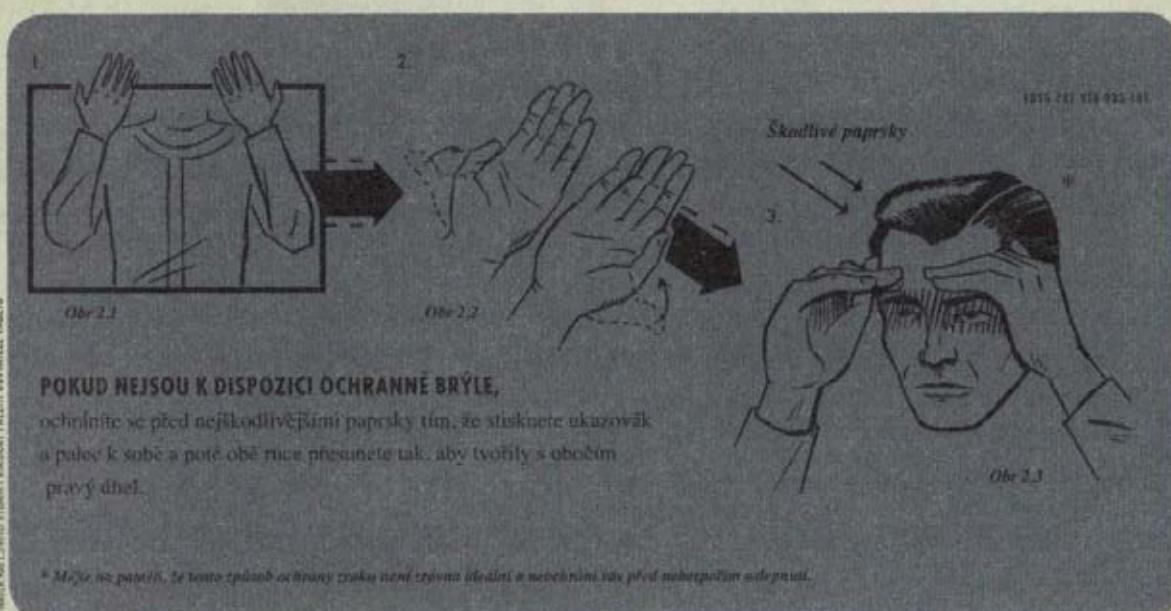
U zbraní se rovněž dočtete, jakou rázi nábojů zbraň používá, počet nábojů v zásobníku a počet zbývajících nábojů celkově.

## KLÁVESOVÉ ZKRATKY



V nabídce inventáře můžete definovat klávesové zkratky podržením jedné z **kláves 1-8**, pokud budete mít zároveň vybránu 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 nabídce 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 čárou. V některých případech budete muset svou cestu odklonit. Tečkovaná naváděcí čára se tomuto bude přizpůsobovat.

Pomocí **kolečka myši** můžete pohled přiblížovat 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 vypsáne tmavou barvou byly dokončeny nebo je je nějakým způsobem nezvládli. Aktivní úkol je označen malým čtverečkem.

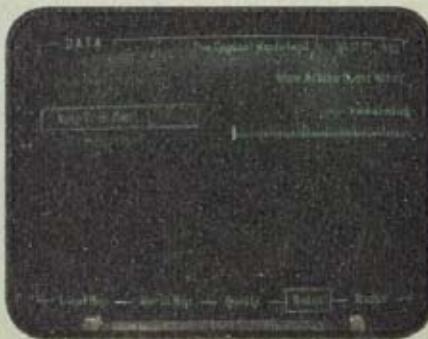
Na pravé straně obrazovky se nachází cíle každého úkolu. Aktivní cíle jsou vypsány světlou barvou a jsou v horní části seznamu.

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 známá). 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 přehrát 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**

Pod tímto pojmem se skrývá souhrn vašich hrubých fyzických atributů. Síla určuje, kolik toho unesete a jaká bude vaše výšina při útoku na blízko.

**VNÍMÁNÍ**

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

**ODOLNOST**

Odolnost je mítou vaši celkové fyzické zdatnosti. Díky vysoké odolnosti dostanete bonusy k bodům života, odolnosti vůči prostředí a dovednostem Těžké zbraně a Boj bez zbraně.

**CHARISMA**

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

**INTELIGENCE**

Inteligence ovlivňuje dovednosti Věda, Opravování a Léčení. Čím vyšší máte hodnotu inteligence, 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.

PPOV PRE VTB-003-101

# SPLÝVÁNÍ



Obr 3.1

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

Naučte se napodobovat lidí 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 splnutí je sice hezká, ale nezrazujte své zásady. Ohradte 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

# DOVEDNOSTI



## Obchodování

Dovednost Obchodování ovlivňuje reály, které dostanete při nákupu a prodeji předmětů. Celkově platí, že čím více budou míté 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, rotující kulomety a rotující laserové kulomety.

*Související vlastnost: Odolnost*



## Energetické zbraně

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



## Otevření zámku

Dovednost Otevření zámku ovlivňuje, zda se budete schopni dostat do zamčených dveří, skříní apod.

*Související vlastnost: Vnímání*



## Léčení

Dovednost Léčení ovlivňuje, kolik budou životy si obnovit každým použitím střímpaku, 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 olovená trubka nebo třeba technologicky dokonale Superklodivo.

*Související vlastnost: Síla*

**Opravování**

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

*Související vlastnost: Inteligence*

**Věda**

Dovednost Věda výjednává vaše všeobecně vědecké znalosti a přimárně slouží k nabourávání se do zabezpečených počítačových terminálů.

*Související vlastnost: Inteligence*

**Lehké zbraně**

Dovednost Lehké zbraně ovlivňuje vaši bojovou efektivitu při používání konvenčních projektilejových zbraní, jako jsou 10mm pistole, vzduchovku, útočnou pušku a bojovou brokovnici.

*Související vlastnosti: 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*

**Řečnickví**

Dovednost Řečnickví 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. Příkladem mohou být mosazný boxer nebo energopěst.

*Související vlastnost: Odolnost*

# PERKY

## ÚROVEŇ 2



### Černá vdova/Zabiják žen

Dostupné úrovně: 1

Požadavky: Žádne

V boji způsobujete o 10 % vyšší zranění mužským prolivníkům (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 zbrani

Dostupné úrovně: 3

Požadavky: Obrytnost 4, Inteligence 4

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



### Intenzivní výcvík

Dostupné úrovně: 10

Požadavky: Žádne

Díky perku Intenzivní výcvík můžete věnovat jeden bod do kterékoli 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: Obrytnost 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

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



### Porozumění

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Intelligence 4

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



### Akademik

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Intelligence 4

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



### Entomolog

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Intelligence 4, Vláklo 4U

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



### Železná pěst

Dostupné úrovně: 3  
Požadavky: Síla 4

Každá úroveň perkovi Železná pěst bude znamenat dalších 5 bodů zranění při boji bez zbraně.



### Ničema

Dostupné úrovně: 3  
Požadavky: Charisma 4

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

## ÚROVEŇ 6

### Krvavý masakr



Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Žádost

S perkem Krvavý masakr skončí vám usmrcené bytosti jako červená kaše pokrytá střevy a očními bulvami. Sranda jak svína! Jo, a taky budete všem zbraněmi způsobovat o 5 % větší poškození.



### Demoliční expert

Dostupné úrovně: 3  
Požadavky: Výbušiny 50 %

Z každou úrovní 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 obyčejně.



### Pistolník

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Žádost

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 napítí 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 mření v režimu VATS.



### Nezaujatá osoba

Dostupné úrovně: 1

Požadavky: Štěstí 5

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



### Odolnost vůči ozáření

Dostupné úrovně: 1

Požadavky: Odolnost 5

Odolnost vůči ozáření vám zajistuje hádejte co? Odolnost vůči radiací, správně. Tento perk vám tuto vlastnost zlepší o 25 %.



### Přízivník

Dostupné úrovně: 1

Požadavky: Štěstí 5

S perkem Přízivník 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 perků 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, krikopotkany a brahminy.



### Šikovnost

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Žádne

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



### Tady a teď

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Žádne

Perk Tady a teď vám okamžitě zajistí novou úroveň zkušenosti se všemi benefity, které ho 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 zkušenosť.



### Tajemný cizinec

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Šestí 6

Právě se vám podařilo získat svého osobního anděla strážného... ozbrojeného plně nabitém revolverem .44 Magnum. Díky tomuto perků 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 perků 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: Žádne

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 prostorách.

## ÚROVEŇ 12



### Kanibal

Dostupné úrovně: 1

Požadavky: Žádne

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



### Rychlý metabolismus

Dostupné úrovně: 1

Požadavky: Žádne

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



### Tuhý kořinek

Dostupné úrovně: 1

Požadavky: Odolnost 6

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



### Pyroman

Dostupné úrovně: 1

Požadavky: Výbušiny 60 %

Díky perkmu 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



### Adamantiový skelet

Dostupné úrovně: 1

Požadavky: žádné

S perkem Adamantiový skelet budou vaše končetiny poškozovány o 50 % méně než obyčejně.



### Lékárník

Dostupné úrovně: 1

Požadavky: Léčení 60 %

Díky perku Lékárník bude účinek všech požitých podpůrných prostředků zdvojnásoben.



### Nájemný zabiják

Dostupné úrovně: 1

Požadavky: žádné

Pokud si vezmete perk Nájemný zabiják, bude mít u sebe každá vámí usmrcená kladná poslava ucho, které můžete sebrat a prodat určité osobě (jež 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 o ozáření a také 10 bodů navíc k důvěnosti Energetické zbraně.



### Strážce zákona

Dostupné úrovně: 1

Požadavky: Věda 60 %, Léčení 60 %

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



### Rozvážný chodec

Dostupné úrovně: 1

Požadavky: Obřamost 6, Vlníkání 6

S perkem Rozvážný chodec nikdy neodpáříte 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: Chutnost 5

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



### Lepší kritické zásahy

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Volání 6, Šíření 6

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



### Smožka

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Lehký 10

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



### Vloha!

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Záchr.

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

27

## ÚROVEŇ 18



### Soustředěná palba

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: lehké zbraně 60 %, Energetické zbraně 60 %

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



### Ajfák

Dostupné úrovně: 1  
Požadavky: Inteligence 7, Věda 70

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

28

**Infiltrátor**

Dostupné úrovně: I

Požadavky: Vlámání 7, Otevření zámku 70 %

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

**Omračující dlaně**

Dostupné úrovně: I

Požadavky: Sej hran zbraní 70 %

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

**ÚROVEŇ 20****Průzkumník**

Dostupné úrovně: I

Požadavky: Záchrana

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

**Řádění smrtký**

Dostupné úrovně: I

Požadavky: Žádná

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

**Ninja**

Dostupné úrovně: I

Požadavky: Plížení 80 %, Chladné zbraně 80 %

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

**Sluničkový člověk**

Dostupné úrovně: I

Požadavky: Délka losu 7

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

## ZKUŠENOSTI A ÚROVNĚ

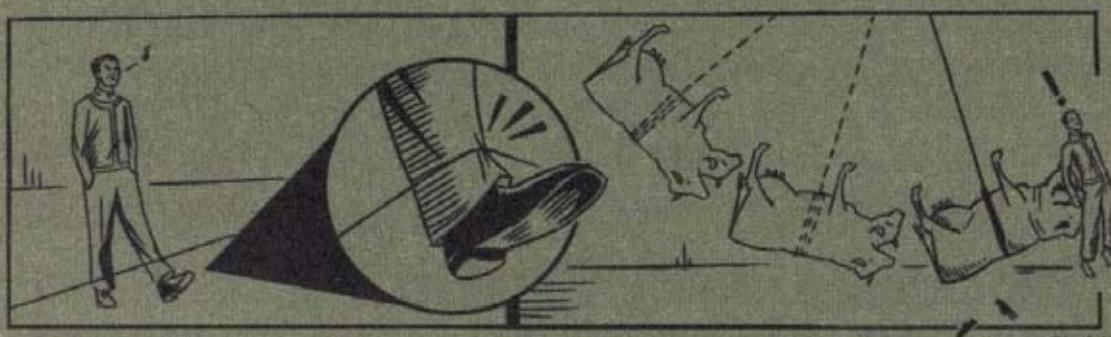


Když získáváte požadované množství bodů zkušenosti (BZ), automaticky obdržíte novou úroveň. Nesmíte ale v tu chvíli bojovat. S každou novou úrovni se zvýší hodnota vašeho zdraví, získáváte body k rozdělení mezi vaše dovednosti a budete si moci vybrat nový perk.

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

29

## NEPOUŽÍVEJTE METODU POKUSU A OMYLU



### BUDOU NA VÁS ČÍHAT SKRYTÁ NEBEZPEČÍ

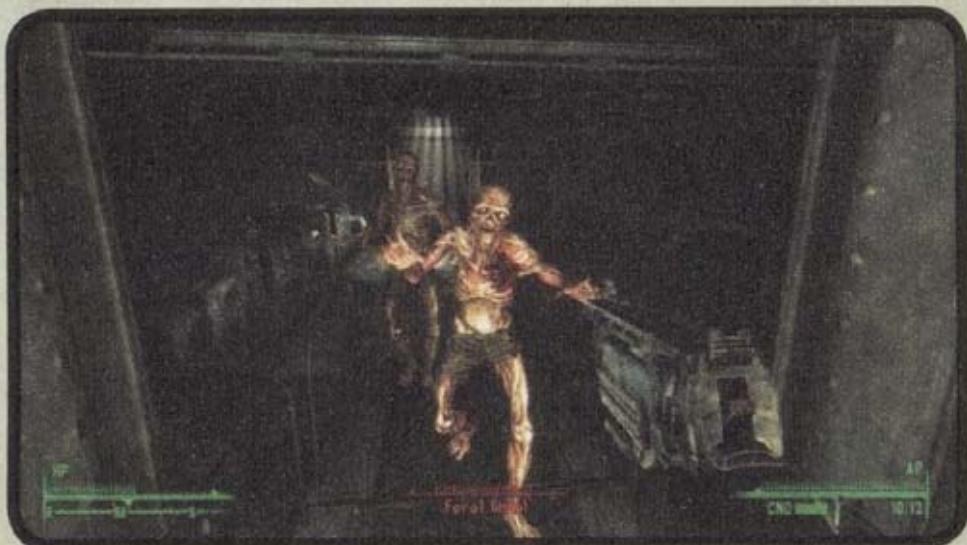
Je jisté, že narazíte na pasti, které budou usilovat o vás život. Těmto zráním lečkám se musíte vyhnout. To, co vypadá na první pohled jako neškodný předmět, například záchod, bedna s munici nebo třeba kočárek, může být ve skutečnosti smrtícím zařízením. Jakmile tyto nástrahy identifikujete, zbytíte.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

## SOUBOJE

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

### 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 nepřátele. Při používání zbraně zaměřte na nepřitele 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 vypotřebujete všechny náboje ze zásobníku. Podmínkou samozřejmě je, abyste měli nějaké náboje v zásobě. Pokud si budete přát nabít 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 „Opravování 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 ZBRANI A BEZE ZBRANI

Když se k nepříteli přiblížíte na kontakt, můžete na něj zaútočit chladnou zbraní nebo bez 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, jakém je zbroj stavu.

Vaše odolnost vůči zranění je procentuálně vyjádřená část útoku, kterou vaše zbroj absorbuje. Při poškozování zbroje dochází ke zhoršování jejich vlastnosti, a tím pádem i ke snižování 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 použity 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 nebude schopni vylepšit aktuální stav dané věci.

## DALŠÍ BOJOVÉ SITUACE

### VÝBUŠNÉ OBJEKTY

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

### SRAŽENÍ NA ZEM

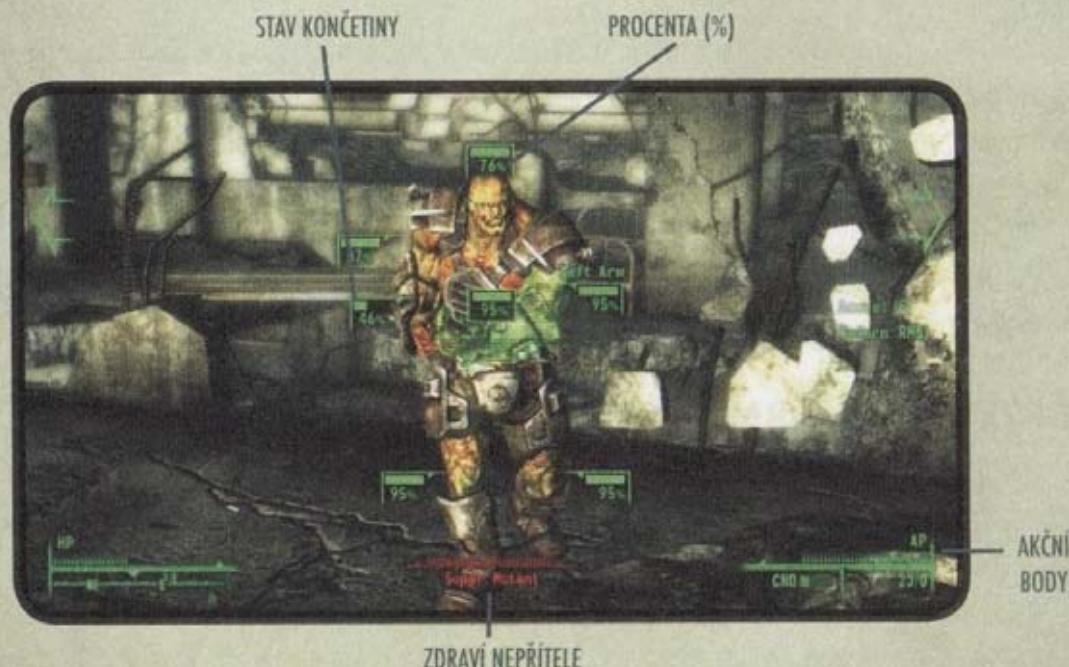
Pokud se dostanete do vlivu silné tlakové vlny, můžete být sraženi na zem a váš pohled se přepne do režimu třetí osoby. Po několika vteřinách se zase postavíte a bude obnoven normální pohled.

### KAPITULACE

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

# SYSTÉM VATS

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



## Ovládání systému VATS

**V**

Vyvolání režimu VATS

Podřazením provedete scan

Výběr cíle

**Stisk levého tlačítka myši**

Kliknutím levým tlačítkem myši na šipku doleva nebo doprava se přepnete na nový cíl.

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

**E**

Přijetí zaměření části těla

Kliknutí pravého tlačítka myši

Ukončení režimu VATS, zrušení naplánovaných útoků

## PROCENTA (%)

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

## STAV KONČETINY

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

## AB (AKČNÍ BODY)

Tento ukazatel se bude vyprazďovat spolu s tím, jak budete plánovat své útoky. Blikající část označuje množství AB, které potřebujete k provedení útoku. Podřazením **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 nepřitele pohled zaměřit, stačí jej zvolit a pustit klávesu **V**. Nyní můžete zaměřovat jednotlivé části daného nepřitele.

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 zlomenýma nohami se bude pohybovat a provádět výpady pomaleji. Pokud nepříteli například zchromíte ruce, bude trpět jeho přesnost apod.

Pokud používáte chladné zbraně nebo bojujete bez zbraně, budete muset být k nepříteli velice blízko, jinak nebudeste mít žádnou šanci jej zasáhnout. Při útocích zblízka a útocích granáty nebudeste 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 nepřátele.

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

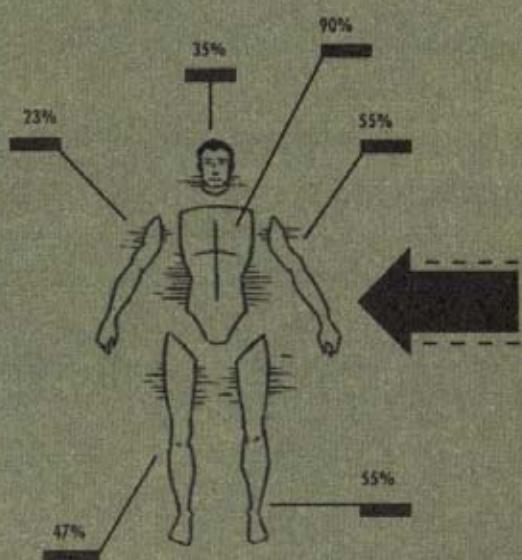
Někteří nepřátelé disponují tykadly nebo bojovým inhibitorem. Pokud tyto jejich části zničíte, vyvoláte v nich šílenství, při němž budou útočit na vše ve své blízkosti.

PPOV - PRE 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 zaměry svých nepřátel a naopak musíte zkombinovat schopnosti své výzbroje a taktického uvažování. Některé situace vyžadují použití laserové pušky, jindy postačí kovová trubka.



Obr. 6.1

## PODPŮRNÉ PROSTŘEDKY



Když jste zraněni, můžete své zdraví obnovit několika způsoby:

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

Pokud užijete drogu nebo se napijete alkoholu, zvyšuje se šance, že se na dané látky 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 stavby dočasně odezni, pokud si dáte další dávku látky, na níž jste závislí. Ale závislost jako taková sama o sobě nikdy neodezni. 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 stiskněte 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 nepřitele. Stav [POZOR] značí, že vás někdo hledá. Stav [V NEBEZPEČÍ] znamená, že o vás nepřátelé vědí.

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

- **Dovednost Plížení:** Vaše dovednost Plížení vám pomůže jen tehdy, když jste skrčení. 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:** Neprátele 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 nepřitele, 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 myší:** Otáčejte sponkou do vlasů

**F:** Vylomení zámku

**E:** Konec

Když aplikujete kroutivou sílu, pak platí, že čím bliže 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.

PPOV - PŘÍSNĚ TAJNÉ - VTB-003-101

**PANIKA**

**PAST → FUTURE**

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

Tvar v tvář strachu. Samotná povaha života na povrchu po proběhlém nukleárním konfliktu je velice stresující. Stres namíňá, se soustředit na nastalo situaci a nutí vas přemýšlet, jak se s ní vypořádat. Nevracejte se do snova minulosti ani se nezabývejte strastmi budoucnosti.

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

TISKÁNÍ VYKONÁNO VZDUCHOVÝM PÍSACÍM strojem

## 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 dozvite, 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 nedozvítí 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 terč 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 krádež, 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, znepřátelíte 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 poštveté všechny obyvatele města, můžete zkoušet utéct a vrátit se o několik dní později, kdy se obyvatelé uklidni. Tohle vám ale nepomůže ve všech městech.

PPOV PRE VTB-003-101

### POZOR, KAM ŠLAPETE



Obr. 8.J

#### SVĚT, O NĚMŽ JSTE MOŽNÁ KDYSI SLYCHÁVALI

bude změněn k nepoznání. Vše, co z těchto veselých 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 vánem může zřítil natušené schodiště. Pokud utrpíte zranění, bude nejlepší, když se oprášíte a půjdete dál a vezmete si z toho ponaučení.

## DIALOGY



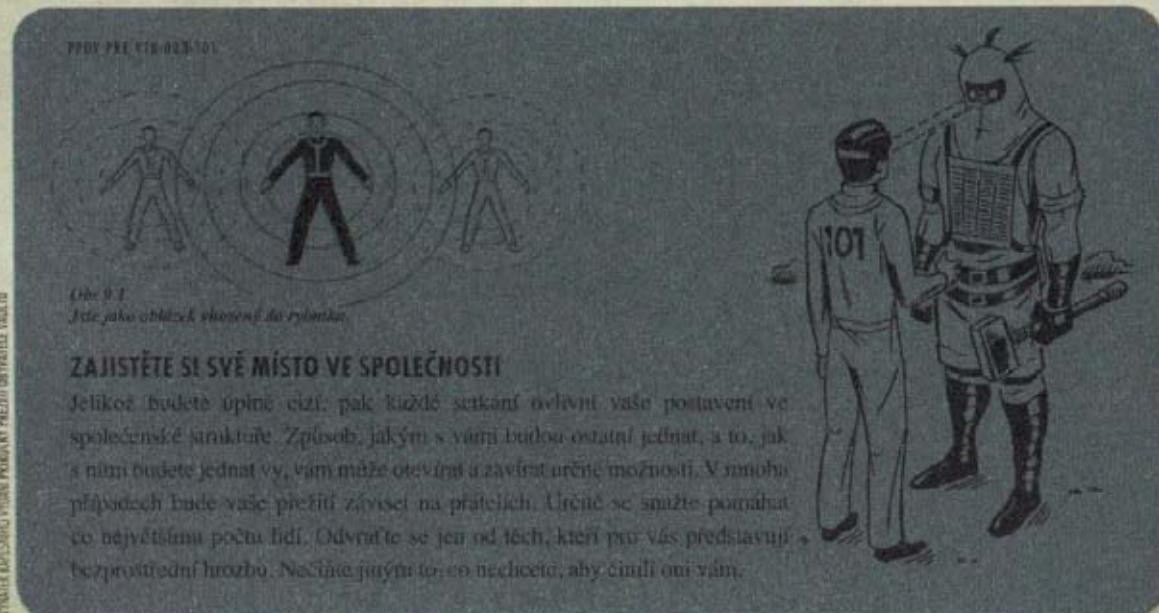
Pokud hovoríte s nějakou postavou, stačí vybrat odpověď, která je podle vás v dané situaci nejvhodnější... a buďte připraveni na to, že postava, s níž mluvíte, se podle vás také zachová.

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

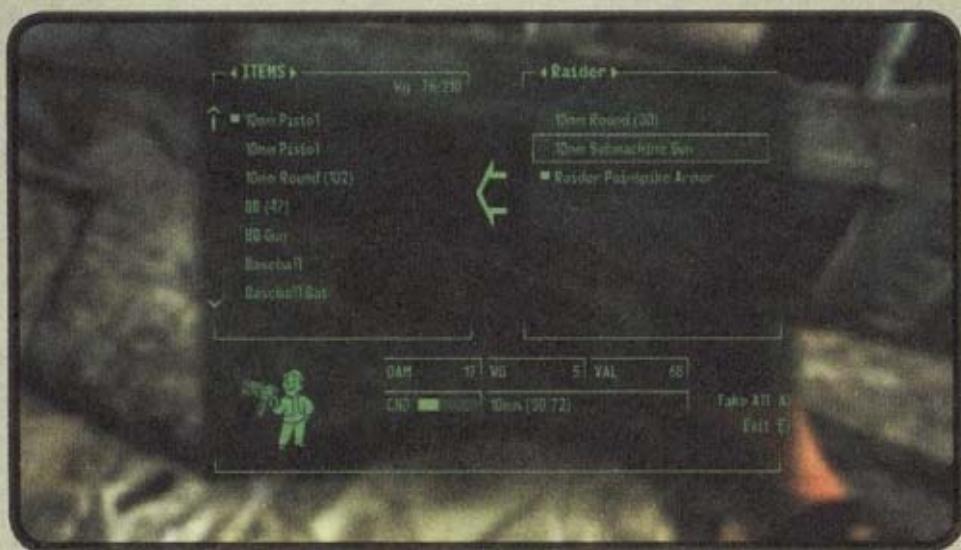
Pokud v řečnické výzvě uspějete, pak dosáhnete svého. Pokud ne, budou všechny další řečnické výzvy u této postavy velice obtížné.

Čas od času také budou možnosti rozhovoru předcházet slova bez procentuálního vyjádření (např. [Sila] 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 lepší namísto podstoupení nepravděpodobné výzvy počkat, než bude hodnota vašeho Řečnictví na vyšší úrovni.

39



## 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, najedte 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, ponesete důsledky.

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

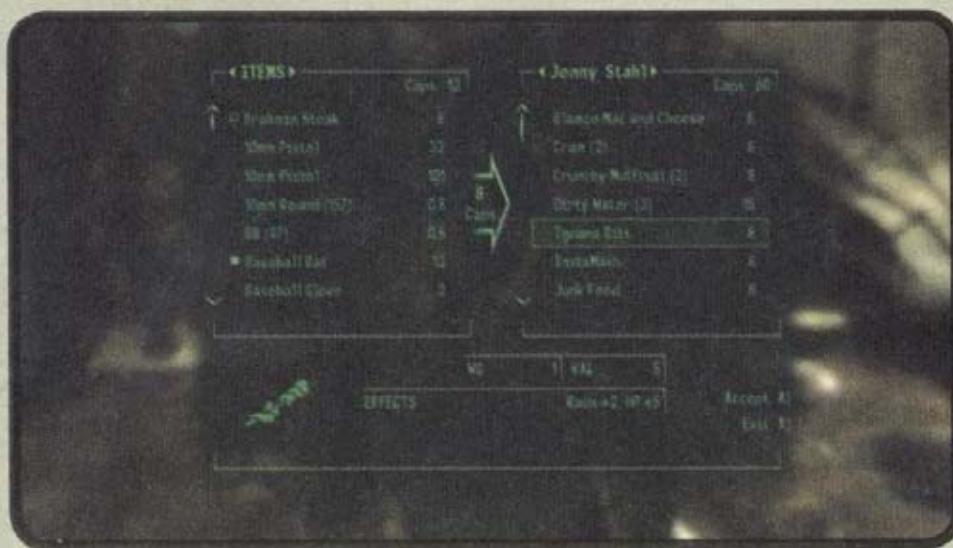
Klávesou **X** kontejner zavřete.

**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 vaši dovednosti Obchodování. Tato nabídka se ovládá stejně jako nabídka kontejnerů (viz předchozí stránka).

Obchoduje se tak, že na vybraný předmět **klikněte levým tlačítkem myši** a přesunete jej tak do inventáře druhé osoby (pokud chcete prodat jeden z vlastních předmětů), nebo klikněte 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“ šípkou uprostřed.

Pokud bude tato šípka 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.

41

**PPOV-FR-015-003-101**

### NECHUTNÁ PRAVDA

**PROVĚŘTE SVŮJ ZDROJ POTRAVY**

Mozná už jde slyšet o tom, že v Pustém nebože žádné bezpečné jídlo ani pití. To je upřímný nešamyst. Věděj prokázalo, že čerstvé jídlo a bezpečná voda k dispozici bude. Nicméně dost možná se dostanete do situace, kdy budete muset požít ozářenou potravu. Například syrové maso z dvouhlavé brahma. A ve chvíli, když nejedeš, budete možná muset pozrát i své přátele.

VYTAČTE KARTU SLOŽENOU VÝLICEM PŘÍSTŘEKU PŘÍSNĚ TAJNÉM

## 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 umožnuje 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 zvládání 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 hrajete ve světlé místnosti, doporučujeme vám, abyste si zvýšili jas. Také můžete upravovat barvy Pip-Boye, průhlednost 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 akčních kláves.

## DŮLEŽITÁ INFORMACE O GRAFICE A DOSAŽENÍ NEJLEPŠÍHO MOŽNÉHO VÝKONU

Hra Fallout 3 využívá nejmodernejší 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 najeznete 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 výslově zakazuje a toto Ujednání žádným způsobem a v žádném případě nešloží 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, vratte 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 ZÁKAZNÍKOVI

Náhrada zákazníkovi a veškerá odpovědnost Vlastníka spočívá v (i) náhradě média obsahujícího SOFTWARE nebo (ii) ve vrácení finančního obnosu zaplateného při koupě této kopie SOFTWAREU. Otevřením balení obsahujícího tento produkt, instalací nebo jiným použitím tohoto SOFTWAREU nebo PŘÍSLUŠENSTVÍ se zříkáte jakékoli náhrady nebo náhrad daných zákonem nebo jinou autoritou. Co se týče záruk, kterých se nemůžete vzdát, poskytuje je tímto k dispozici Vlastníkovi.

# 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 hráci zprovoznit. V našich možnostech je řešit problémy se spuštěním 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 nejpřesnější 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 verzí 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 spustit v nabídce Windows >Start> Spustit... napíšete dxdiag. Ve spuštěném diagnostickém programu klepněte 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 nejsme 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 uchovaje. Při jeho ztrátě nelze požadovat nahradu.**

## ČESKÁ LOKALIZACE – CENEGA CZECH

**Vedoucí projektu lokalizace**

Lumír Vaněk

**Lokalizace**

Tomáš Varbanov

**Hlavní tester**

Radek Brejcha

**Překlad**

Fedor Dubovský, Lukáš Dušek, Michal Farník,  
Aleš Kopřivo, Ondřej Přsa

**Jazyková korektura**

Petr Šeba

**DTP**

Tereza Hájková

# POZNÁMKY

# POZNÁMKY

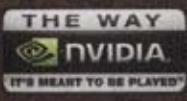
PŘÍSNĚ TAJNÉ

# FALLOUT 3



Bethesda  
SOFTWORKS

ZeniMax<sup>®</sup>  
EUROPE LTD.



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, tlačítka Start systému Windows Vista a Xbox 360 jsou ochranné známky skupiny společnosti Microsoft. Všechna práva vyhrazena.

PŘÍSNĚ TAJNÉ

PPOV VTB-003-101