



Games
for Windows™

The Elder Scrolls® V

SKYRIM



Bethesda

ZeniMax
EUROPE LTD.

Scaleform



The Elder Scrolls® V: Skyrim™ © 2011 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Skyrim, Bethesda, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Uses Havok™. © Copyright 1999-2011. Havok.com Inc. (or its licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details. Uses Scaleform GFx © 2009 Scaleform Corporation. All rights reserved. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2011 by RAD Game Tools, Inc. FaceGen from Singular Inversions Inc. FaceFX Software used for facial animation. ©2002-2006, OC3 Entertainment, Inc. and its licensors. All rights reserved.

Windows, tlačítko Start systému Windows, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE a loga Xbox jsou ochranné známky skupiny společností Microsoft, „Games for Windows“ a logo tlačítka Start v systému Windows jsou používány na základě udělené licence.

Windows, tlačidlo Start systému Windows, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE a loga Xbox sú ochranné známky skupiny spoločností Microsoft, „Games for Windows“ a logo tlačidla Start v systéme Windows sú používané na základe pridelené licencie.

Bethesda

ZPŘÍSTUPNĚNÍ DODATEČNÉHO OBSAHU

Dodatečný obsah se zpřístupní ve chvíli, kdy spustíte novou hru nebo načtete některou z uložených pozic. Pokud už jste Skyrim někdy hráli, uvidíte své uložené pozice v nabídce pro načítání a ukládání. Díky tomu můžete pokračovat se svou stávající postavou.

Dawnguard

Jakmile se vaše postava dostane přinejmenším na 10. úroveň, donesou se k vám od stráží z hlavních měst zvěsti o prastarém řádu lovců upírů známých jako Strážci úsvitu. Pokud vaše postava ještě nedosáhla 10. úrovně, případně chcete Strážce úsvitu najít na vlastní pěst, můžete se po jejich základně podívat na východodjihovýchod od Riftenu.

Hearthfire

Pokud už jste dokončili úkoly pro jarly Falkreathu, Hjalmarky nebo Jitřenky a získali jste si jejich důvěru, obdržíte dopis od správců příslušných měst, ze kterého se dozvíte, že si můžete koupit vlastní pozemek. Chcete-li si jej opravdu pořídít, musíte mít u sebe příslušný dopis. Dostanete různé pokyny a úkoly, jejichž plnění vás zavede za správcem nebo jiným důležitým představitelem državy.

Pokud jste si důvěru jarlů ještě nezískali, vyhledejte vás po dosažení 9. úrovně posel. Předá vám zprávu, která vás vyzývá k návštěvě jednotlivých jarlů, kde se může dozvědět o výhodách spolupráce a možnosti koupit si pozemek. Jestliže je v okamžiku instalace rozšíření Hearthfire vaše postava již na 9. úrovni nebo výše, brzy se v jakémkoli městě nebo osadě dočká dopisu od posla.

Abyste si v dané državě mohli koupit pozemek, musíte získat důvěru jejího jarla. K získání jarlovy důvěry je zapotřebí splnit určité úkoly. Jakmile tak učiníte, dostanete dopis, který vás informuje o tom, že si můžete koupit pozemek. Tento dopis je ke koupi nezbytný.

Jaké jsou konkrétní požadavky pro získání pozemku v každé državě?

- **Falkreath:** Musíte splnit úkoly Vzácné dary a Zabij vůdce banditů. Poté si pozemek můžete koupit od správkyně Nenji.
- **Hjalmarka:** Musíte splnit úkol Věčný odpočinek. Poté si pozemek můžete koupit od správce Aslfura.
- **Jitřenka:** Musíte splnit úkoly Noční můra za bílého dne a Zabij obra. Mějte prosím na paměti, že předpokladem pro úkol Zabij obra je dosažení 22. úrovně a splnění úkolu pro daedry Noční můra za bílého dne. V tomto případě si poté můžete pozemek koupit přímo od jarla Skalda Staršího.

Dragonborn

Chcete-li začít prozkoumávat Solstheim, zamiřte do přístavu ve Větrném Žlebu a najděte Gjalunda Solnici. Slouží jako kapitán lodi a za menší všimné vás bude ochoten na ostrov dopravit.

Hlavní dějová linie rozšíření Dragonborn začne krátce poté, co se po prvním rozhovoru s Šedovosými pustíte do hlavního úkolu **Roh Jurgena Vládce** větru. Jakmile začnete úkol plnit, narazíte na skupinu kultistů, kteří probírají příběh Dragonbornu.

OBSAH

| | |
|--|----|
| Rodinné nastavení | 1 |
| Instalace a hraní hry | 1 |
| Ovládání hry | 2 |
| Hlavní nabídka | 2 |
| Herní obrazovka | 3 |
| Kompas | 4 |
| Nabídka postavy | 4 |
| Dovednosti | 5 |
| Zlepšování dovedností a postup na další úroveň | 5 |
| Talenty | 6 |
| Nabídka předmětů, oblíbené | 7 |
| Nabídka kouzel | 8 |
| Mapy a rychlé cestování | 9 |
| Deník | 10 |
| Rozhovory, obchodování a žoldnéři | 11 |
| Boj | 13 |
| Plížení, kapsářství a vyhánění zámků | 14 |
| Zločin a trest | 15 |
| Alchymie | 16 |
| Očarování | 17 |
| Kovářství | 18 |
| Tavení rudy, vydělávání kůží a vaření | 19 |
| Koně, budovy, knihy a úložiště | 20 |
| Záruka a technická podpora | 21 |

RODINNÉ NASTAVENÍ

Funkce rodičovské kontroly systému Windows (Vista a Windows 7) umožňuje rodičům a opatrovníkům omezit mladistvým přístup k hrám určeným pro dospělé a určit dobu, po kterou mohou hrát. Více informací naleznete na stránkách www.gamesforwindows.com/isyourfamilyset.

INSTALACE A HRANÍ HRY

Skyrim nainstalujete tak, že vložíte disk s hrou do mechaniky a spustíte soubor **setup.exe** (nespustí-li se automaticky). Poté se stačí řídit pokyny, které uvidíte na obrazovce. Po dokončení instalace Skyrimu jej můžete spustit z nabídky Start nebo poklepnáním na jeho ikonu na ploše.

OVLÁDÁNÍ HRY

Vyvolá nabídku pozastavené hry Rychle přístupné předměty

ESC

1

8

Dovednosti, kouzla, inventář, mapa

TAB

Oblíbené

Q

Tasení / skrytí

Aktivace

zbraně

Čekání

Inventář

Čekání

E

R

T

I

T

Přepnutí chůze a běhu

CAPSLOCK

Dopředu

W

POHYB

Dozadu

A

Doleva

S

Doprava

D

Kamera z vlastního pohledu či z pohledu 3. osoby

F

J

Deník úkolů

Chůze

SHIFT

Řev

Z

Běh přímo

C

Nabídka mapy

M

Nabídka dovedností

/

Skrčení

CTRL

Sprint

ALT

Skok

SPACE



HLAVNÍ NABÍDKA

POKRAČOVAT

Budete pokračovat v hraní poslední uložené hry.

NOVÁ

Započnete zcela nové dobrodružství.

NAČÍST

Umožní vám vybrat si některou z dříve uložených her.

OBSAH KE STAŽENÍ

Zobrazí veškerý stažený obsah, který jste doposud získali.

AUTOŘI

Zobrazí seznam tvůrců Skyrimu.

HERNÍ OBRAZOVKA



1. KOMPAS

Ukazuje směr, místa a značky úkolů.

2. JMÉNO CÍLE

Jméno zaměřené postavy a ukazatel jejího zdraví.

3. ZAMĚŘOVAČ

Pomáhá vám zaměřit předměty a postavy.

4. LEVÁ NEBO PRAVÁ RUKA

Ukazuje aktivní zbraň nebo kouzla. Štít lze držet pouze v levé ruce.

5. OBLÍBENÉ

Seznam předmětů z inventáře, které jste označili jako oblíbené.

6. POČÍTADLO ŠÍPŮ

Když jste vyzbrojeni lukem, zobrazuje se zde celkový počet šípů.

7. NABITÍ OČAROVÁNÍ

Zobrazuje zbývající počet nabití očarované zbraně.

8. MANA

Sesílání kouzel spotřebovává manu. Ta se pak postupem času pomalu obnovuje; proces regenerace může být urychlen vrozenými silami některých ras nebo očarovanými předměty. Manu lze regenerovat také spánkem, čekáním nebo vypitím lektvarů.

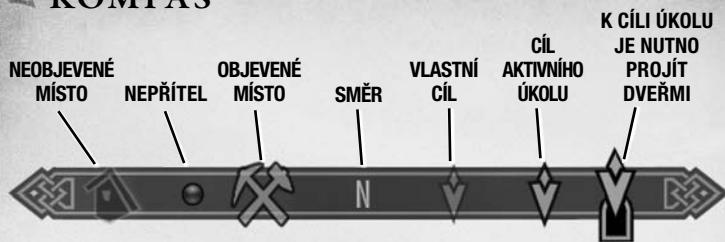
9. ZDRAVÍ

Zranění, které jste schopni přežít. Zdraví se obnovuje spánkem, čekáním, pitím příslušných lektvarů, jídlem nebo kouzly.

10. VÝDRŽ

Sprintování, mocné útoky a mocné údery spotřebovávají výdrž. Výdrž se postupem času také obnovuje; vrozené síly některých ras a očarované předměty mohou tuto obnovu urychlit. Regeneraci výdrže napomáhá rovněž spánek, čekání, lektvary, jídlo a kouzla.

KOMPAS



Ikony na kompasu označují zajímavá místa v okolí, jako jsou podzemí, města nebo statky. Značky úkolů ukazují směr, kterým leží cíl (či cíle) vašeho aktivního úkolu. Značka vlastního cíle ukazuje směr vámi zvoleného místa, jež jste vyznačili na mapě světa.

NABÍDKA POSTAVY



Nabídku postavy tvoří čtyři základní sekce: magie, dovednosti, inventář a mapa.

Jestliže ji chcete vyvolat, stiskněte klávesu **Tab**. Stiskem kláves **WASD** nebo směrových šipek vyberte odpovídající nabídku, opětovným stiskem stejné směrové šipky ji pak otevřete. Klávesy **WASD** nebo směrovou šipku můžete také podržet a nabídku tak otevřít ihned.

„Ti, kdož usednou na císařský trůn a zapálí dračí ohně, jsou dozajista Drakorozenými – důkazem je amulet, jež nosí, a planoucí ohně. Ale je tomu tak proto, že jsou potomky draků, nebo je to znamení, že jim požehnal Akatosh? Dá se říci, že pravda je obojí a zároveň ani jedno – takové je božské tajemství.“

- Emelene Madrine, Kniha o Drakorozeném

DOVEDNOSTI



V nabídce dovedností uvidíte kombinaci dovedností a talentů své postavy. Je zde zobrazeno rovněž její jméno, dosažená úroveň a rasa.

DOVEDNOSTI

Máte celkem 18 dovedností. Pod každou z nich se nachází proužek, podle kterého poznáte, za jak dlouho se tato dovednost zlepší. Čím častěji ji používáte, tím rychleji dojde k jejímu vylepšení.

POZITIVNÍ A NEGATIVNÍ MODIFIKÁTORY VLASTNOSTÍ

V dolní části obrazovky je znázorněno vaše zdraví, mana a energie. Červeně zobrazené hodnoty jsou negativně ovlivněny kouzly, schopnostmi, vrozenými silami nebo jinými účinky. Zeleně zobrazené hodnoty jsou naproti tomu ovlivněny pozitivně.

ZLEPŠOVÁNÍ DOVEDNOSTÍ A POSTUP NA DALŠÍ ÚROVEŇ

ZLEPŠOVÁNÍ DOVEDNOSTÍ

Existují tři způsoby, jak vylepšit dovednost:

- Opakované používání. Na čím nižší úrovni dovednost je, tím rychleji se používáním zlepšuje a naopak – čím více jste ji vylepšili, tím pomaleji celý proces postupuje. Za jak dlouho se daná dovednost vylepší, zjistíte z příslušného proužku v nabídce dovedností.
- Výcvik u jiné postavy. Některé postavy vám za úplatu dovednost vylepší.
- Nalezení knihy dovedností. Existují knihy, po jejichž přečtení se některá konkrétní dovednost vylepší.

ZVYŠOVÁNÍ ÚROVNĚ

Na další úroveň postupujete tehdy, když několikrát zlepšíte libovolnou kombinaci svých dovedností. Vylepšíte-li dovednosti vyšší úrovně, tento proces se urychlí. Pokud vás zajímá, za jak dlouho postupujete na další úroveň, můžete se podívat na příslušný proužek v nabídce dovedností.

POSTUP NA DALŠÍ ÚROVEŇ

Když postupujete na další úroveň, musíte se rozhodnout, jestli zvýšíte své zdraví, manu, nebo energii. Budete mít také možnost vybrat si jeden talent. Můžete tak učinit okamžitě, nebo si to nechat na později.

TALENTY



Talenty jsou zvláštní schopnosti a vylepšení vašich dovedností. Vždy, když postupíte na další úroveň, si můžete vybrat jeden talent (nebo si tuto volbu nechat na později). Chcete-li si odemknout nový talent, musíte splňovat stanovené požadavky a mít všechny předpoklady, jež tento talent vyžaduje. Jestliže se vám tedy zalíbilo například „ničení – oboustranné sesílání“, musíte si nejprve vybrat novicovské ničení.

1. Talent, který jste si vybrali (novicovské ničení)
2. Talenty, které máte k dispozici (ničení – oboustranné sesílání)
3. Talenty, které si nemůžete vybrat (dopad)

DOBORUČENÍ BOJ 26 VYŽADUJE 20

U každého talentu vidíte aktuální stav své dovednosti a stav, jehož potřebujete dosáhnout, abyste si mohli dotyčný talent vybrat.

Barbar (1/5)



Některé talenty mají více stupňů a lze je vylepšovat opakovaně.

„Města Skyrimu jsou živoucím důkazem severské důvtipnosti a zručnosti. Mistrovským dilem mezi nimi jsou Samota, sídlo velekrále a hlavní město provincie; Větrný Žleb, starodávný a uctíváný klenot obklopený sněhem; Markarth, vytesaný do pevné skály v dobách dávno minulých; Riften, usazený ve zlatých stínech Padlého lesa, odkud pochází lahodné ryby a medovina; a konečně Bílý Průsmyk, zbudovaný kolem síní Jorrvaskru, domova nejvznešenějších družiníků a uctívané Nebeské kovárny.“

– Hrothmund Dračí srdce, Nordové Skyrimu

NABÍDKA PŘEDMĚTŮ



V této nabídce uvidíte všechny své předměty. Můžete je rozřadit do několika kategorií: všechny, zbraně, výstroj, lektvary, jídlo, přísady, knihy, klíče a různé.

OVLÁDÁNÍ NABÍDKY

A a D nebo **SMĚROVÁ ŠÍPKA DOLEVA** či **DOPRAVA** – otevření / zavření seznamu

W a S nebo **SMĚROVÁ ŠÍPKA NAHORU** či **DOLŮ** – procházení mezi seznamy

LEVÉ / PRAVÉ TLAČÍTKO MYŠI – uchopení zbraně do levé či pravé ruky

E nebo **ENTER** – nasazení, použití či připravení předmětu

R – odhození předmětu

F – zařazení předmětu mezi oblíbené

Nosnost: Celková hmotnost věcí, které unesete, aniž byste byli nadměrně přetíženi. Maximální nosnost je odvozena od hrdinovy hodnoty energie.

Zlato: Zde vidíte, kolik vlastniáte zlata.

Kvalita zbroje: Spojené účinky vašeho fyzického brnění, aktivní kouzelné zbroje a odpovídajících talentů.

Zranění: Celkové zranění, které dokážete ušetřit současnou zbraní (nebo zbraněmi).

OBLÍBENÉ

V nabídkách předmětů a kouzel si můžete vybrat své oblíbené položky. Stačí zvolit zbraň, brnění, kouzlo nebo předmět, který chcete označit, a stisknout klávesu **F**.

Během hraní hry zobrazíte seznam oblíbených položek stiskem klávesy **Q**, mezi jednotlivými položkami potom procházíte pomocí kláves **WASD** nebo směrových šipek. Předmět se nasazuje stisknutím klávesy **E** nebo **Enter**, a chcete-li si rychle přehodit zbraň mezi levou a pravou rukou, poslouží vám **LEVÉ ČI PRAVÉ KOLEČKO MYŠI**.

Máte také možnost přiřazovat primární a sekundární klávesové zkratky – stačí stiskem klávesy **F** zobrazit nabídku inventáře či kouzel a asi vteřinu podržet některou z číselných kláves (1 až 0) z nabídky oblíbených. Během hraní se mezi těmito předměty přepínáte stiskem příslušné číselné klávesy.

NABÍDKA KOUZEL



KOUZLA

Úspěšným sesláním kouzel zvyšujete své dovednosti v dané škole magie. Nová kouzla je možné zakoupit u prodejců nebo se je můžete naučit z kouzelných knih, které najdete všude možné po světě.

VROZENÉ SÍLY

Stisknete-li klávesu **Z**, použijete připravenou vrozenou sílu. Každá rasa začíná s jedinečnou vrozenou silou; další lze pak získat v průběhu dobrodružství. Naráz můžete mít připravenou pouze jednu vrozenou sílu a většinu z nich lze použít jen jednou denně.

ŘEVY

Řevy jsou zvláštní kombinace dračího jazyka s mocnými účinky. Připravený řev použijete stiskem klávesy **Z**. Čím déle ji budete držet, tím více slov vyslovíte a tím mocnějších účinků dosáhnete. Naráz lze mít připravenou pouze jednu vrozenou sílu nebo řev.

Po použití řevu budete muset nějakou dobu počkat, než budete moci zařvat znovu. Během tohoto dobíjení bude kompas blikat. Jakmile blikat přestane, můžete své hlasivky opět dle libosti potrápít.

Chcete-li se naučit nový druh řevu, musíte nejprve nalézt jednu ze zvláštních zdí, na které jsou jeho slova napsána. Až si příslušné slabiky osvojíte, budete si muset daný druh řevu odemknout dračí duší; teprve poté jej budete moci používat. Dračí duše získáte za zabíjení draků.

„Vznešení návštěvníci z Cyrodiilu většinou ze Skyrimu spatří jen o málo více, než co nabízí pohled z okna kočáru. Tato drsná a necivilizovaná provincie má sice k pobostinnosti daleko, vyznačuje se ale také divokou krásou a nabízí překrásné scénérie a úžasné zázraky přírody těm, kteří je chtějí vyhledat a mají dostatečně vytříbený vkus, aby je mohli skutečně ocenit.“

– Marcius Carvain, Dobrodruhův průvodce Skyrimem

MAPY A RYCHLÉ CESTOVÁNÍ



MAPA SVĚTA

Mapa světa zobrazuje celou skyrimskou provincii. Když najedete myši nad ikonu, zobrazí se informace o příslušném místě. Mapou pohybuje pomocí myši, kolečkem přibližujete se oddalujete náhled a stiskem klávesy **E** vycentrujete mapu na svou současnou pozici. Místní mapa, kterou zapnete stiskem klávesy **L**, pak ukazuje vaše bezprostřední okolí.



Vaše pozice: Šipka vyznačuje vaši pozici na mapě a směr, kterým jste otočení.



Cíle úkolu: Cíle aktivního úkolu jsou dány tím, které úkoly máte v současnosti aktivní



Vlastní cíl: Kliknete-li na mapě na libovolné místo, můžete na něj umístit značku.

RYCHLÉ CESTOVÁNÍ

Jestliže kliknete na požadované místo na mapě a následně na možnost rychlého cestování, vzápětí se do dané oblasti přesunete. Tento způsob přepravy nelze použít ve chvíli, kdy bojujete nebo se nacházíte uvnitř budovy. Během rychlého cestování uplyne množství času přímo úměrné tomu, jakou vzdálenost překonáváte. Máte-li koně, bude cestovat s vámi. Když cestujete do města, váš kůň je automaticky ustájen v nejbližších stájích.

Stávající poloha

Objevené místo: Prostřednictvím vysvícené značky můžete na dané místo rychle odcestovat.

Bílý Průsmyk

Znamé místo: O místech označených tmavými značkami víte, nemůžete na ně však rychle odcestovat do doby, než je poprvé navštívíte.

DENÍK

Deník otevřete stiskem klávesy **J**. Kliknutím na hlavičku příslušné nabídky v horní části zobrazíte úkoly, statistiky a nabídku systému.

ÚKOLY

Chcete-li úkol označit jako aktivní, vyberte jej a stiskněte klávesu **Enter**. Aktivací úkolu přidáte jeho cíl (či cíle) na kompas, mapu světa a místní mapy.

Kategorie „různé“ obsahuje zvláštní cíle, které mohou vést k novým úkolům, místům a odměnám.

UKÁZAT NA MAPĚ

Stiskem klávesy **X** otevřete mapu světa a zobrazíte na ní umístění cíle úkolu.

HLAVNÍ STATISTIKY

V hlavních statistikách uvidíte informace o svém postupu hrou.

SYSTÉMOVÁ NABÍDKA

ULOŽIT

Zde můžete hru kdykoliv ručně uložit.

NACÍST

Tady si můžete vybrat některou z dříve uložených her.

NASTAVENÍ

HRA

V této nabídce můžete upravit obtížnost hry (jak těžké budou souboje), změnit citlivost rozhlížení, převrátit osu Y, změnit nastavení automatického ukládání a zapnout nebo vypnout vibrace.

ZOBRAZENÍ

V této nabídce lze změnit jas a průhlednost ukazatelů na obrazovce. Také zde můžete zapnout nebo vypnout zaměřovací kříž, titulky rozhovorů a titulky celkové.



ZVUK

Na tomto místě můžete měnit úroveň hlasitosti zvuku.

OVLÁDÁNÍ

V této nabídce si můžete přizpůsobit ovládání hry.

NÁPOVĚDA

Zde najdete další informace o tom, jak hrát tuto hru.

KONEC

Ukončí hru a vrátí vás do hlavní nabídky.

ROZHOVORY, SMĚNNÝ OBCHOD A ŽOLDNĚŘI



ROZHOVORY

Chcete-li si s někým promluvit, stiskněte klávesu **E**. Konverzaci ukončíte stiskem klávesy **TAB**.

1. Jméno postavy
2. Témata, která jste ještě neprobrali
3. Témata, o kterých jste se již bavili

MOŽNOSTI ROZHOVORU

Seznam témat, o kterých si můžete s dotyčnou osobou promluvit. Pro zobrazení některých témat je třeba se v seznamu posunout dolů. Prodiskutování některých položek v seznamu může přinést nové možnosti rozhovoru. Vysvěcená témata značí náměty, jež jste ještě neprobrali. Tmavě zobrazená jsou pak ta, o kterých jste již mluvili, mohou však obsahovat další náměty.

Čas od času se stane, že budete od někoho potřebovat více informací. V takovém případě se objeví zvláštní možnosti rozhovoru, včetně následujících:

Přesvědčování: Pokusíte se svou výřečností přesvědčit oponenta, aby vám něco prozradil. Máte-li dovednost řečnictví na vyšší úrovni, vaše šance na úspěšné přesvědčení budou větší.

Zastrašování: Pokusíte se dotyčného přimět k hovoru pohrůzkou násilí. Úspěch závisí na úrovni vaší dovednosti řečnictví a na úrovni postavy.

Podplacení: Zacinkáte měšcem zlatáků a pokusíte se svého oponenta podplatit.

Rvačka: Zahájíte s postavou pěstní souboj; zvítězíte-li, získáte požadované informace. Ani jeden z vás sice během pěstního souboje nemůže zemřít, použijete-li však zbraň, souboj se může změnit na skutečný boj, jenž je považován za zločin.

VÝCVIK DOVEDNOSTÍ

Některé postavy vás mohou za určitý obnos vycvičit a vylepšit tak vaše dovednosti. Pro každou dovednost existuje jen omezený počet trenérů a školitelů a jen několik z nich dokáže vyučovat dovednosti na vyšší úrovni.



OBCHODOVÁNÍ

Při nakupování se zobrazí váš a prodejčův inventář. Předměty nad dělicí čárou patří prodejci, ty pod ní jsou vaše.

Chcete-li si něco koupit, vyberte si zvolený předmět z prodejčova inventáře. Máte také možnost prodávat své věci – stačí je jednoduše vybrat z inventáře. Prodejci od vás odkoupí pouze předměty toho druhu, se kterým sami obchodují, takže v seznamu zřejmě nenajdete všechny své věci.

Ceny, za které nakupujete a prodáváte předměty, závisí na vaší dovednosti řečnictví a na talentech. Obchodováním zlepšujete dovednost řečnictví.

ŽOLDNĚŘI A PŘÁTELÉ

Žoldněře najdete v hospodách po celém světě. Tyto bojovníky si můžete najmout, aby bojovali po vašem boku, a udílet jim rozkazy. Mohou za vás také nosit vaše vybavení. Každá nájemná osoba má svou bojovou specializaci.

Přátelé vám někdy dovolí, abyste si z jejich inventáře vzali některé předměty jako dárky, a v jistých případech dokonce budou ochotni se k vám přidat. Občas jim můžete dát na oplátku také nějaký dar.

VELENÍ SPOLEČNÍKŮM

Zaměřte požadovaného společníka a stiskem a přidružením klávesy **E** se přepněte do velicího módu. V něm můžete svému společníkovi přikázat, aby:

- Počkal na určitém místě
- Použil nějaký předmět ve svém okolí, například páku nebo židli
- Zaútočil na nepřitele
- Otevřel zamčené dveře nebo úložiště
- Sebral různé předměty ze svého okolí

Existují společníci, kterým nemůžete velet, a někteří zase nebudou schopni splnit určité příkazy. Uvědomte si také to, že strážce vás budou vinit i za zločiny, jež spáchají vaši společníci.

BOJ

I pro velmi schopného dobrodruha je Skyrim velmi nebezpečné místo. Bez znalosti základů boje dlouho nepřežijete.

ZBRANĚ

Ve světě Skyrimu existuje mnoho druhů zbraní. Zranění, které uštědříte, závisí na samotné zbrani, vašich dovednostech a odpovídajících talentech. Těžšími zbraněmi se máchá pomaleji a za stejný časový úsek mohou v souhru způsobit menší zranění než lehčí a rychlejší zbraně. Těžší zbraně také zpomalují vaše pohyby.

ÚTOKY NABLÍZKO

Rozlišujeme dva typy útoků: základní a mocné. Základní útoky jsou rychlé, způsobí však relativně malé zranění; mocné útoky jsou pomalejší, ušetří však mnohem větší zranění. Základní útok provedete kliknutím **LEVÉHO TLAČÍTKA MYŠI**. Mocný útok vykonáte podržením **LEVÉHO TLAČÍTKA MYŠI**.

LUKOSTŘELBA

Chcete-li vystřelit z luku, podržte **LEVÉ TLAČÍTKO MYŠI** (tím natáhnete tětívu na maximum) a poté ji uvolněním **LEVÉHO TLAČÍTKA MYŠI** pusťte a vystřelte šíp. Plné natažení tětívy pro maximálně silný výstřel chvíli trvá. Lučištnické schopnosti, jako je například přiblížení pohledu při střelbě, získáte vybíráním talentů z kategorie „střelec“.

JEDNORUČNÍ A OBOURUČNÍ ZBRANĚ

Některé zbraně jako dýky, meče, palčáky a válečné sekery jsou jednoruční a lze je používat buď společně se štítem, nebo můžete držet v každé ruce jednu. Jiné

zbraně jako bojové sekery, velké meče a válečná kladiva vyžadují obě ruce a na štít či zbraň v druhé ruce tak budeme muset zapomenout. Obouruční zbraně jsou pomalejší, působí však větší zranění.

KRYTÍ

Kryjete se podržením **PRAVÉHO TLAČÍTKA MYŠI**. Krytí štítem nebo zbraní snižuje zranění, které utrpíte. Štíty jsou při krytí účinnější než zbraně. Chcete-li udeřit štítem nebo zbraní, podržte **PRAVÉ TLAČÍTKO MYŠI** a klikněte **LEVÝM TLAČÍTKEM MYŠI**. Pod tíhou úderu může protivník zakolísat a vy tak získáte příležitost na něj zaútočit. Udeřit můžete pouze tehdy, máte-li dostatek energie.

ZBROJ

Každá součást zbroje, kterou máte na sobě, zvyšuje vaši celkovou ochranu zvanou kvalita zbroje. Čím vyšší je kvalita vaší zbroje, tím lépe jste chráněni. Síla ochrany, kterou vám zbroj poskytuje, závisí na samotné zbroji, vaší dovednosti spojené s tímto typem zbroje a odpovídajících talentech, jež jste si vybrali.

ODLOŽENÍ ZBRANÍ

Pokud bojujete s přítelem nebo strážcem, můžete schovat zbraň a tak naznačit, že se hodláte vzdát. Bude-li s tím váš protivník srozuměn, přestane bojovat.

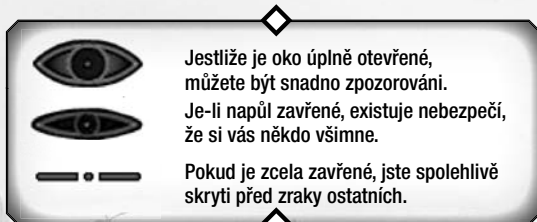
„Kryt, protiútok, úder! Udeř na ně, když se nemohou bránit! Od nich se žádného slitování nedočkáš, tak proč bys jim ho měl prokazovat sám? Tajemství boje spočívá v útoku, klíč je v tom, že musíš udeřit brzy a ani na okamžik nepovolit.“

– Eduardo Corvus, Zabij, nebo budeš zabít

PLÍŽENÍ, KAPSÁŘSTVÍ A VYHÁČKOVÁNÍ ZÁMKŮ

PLÍŽENÍ

Mód plížení se zapíná a vypíná klávesou **LEVÝ CTRL**. Díky plížení budete moci vybírat cizí kapsy a provádět kradmé a mocné útoky. Když se skrčíte, objeví se ikona, podle které poznáte, jak se vám, kradmý pohyb daří:



Jestliže je oko úplně otevřené, můžete být snadno zpozorováni.

Je-li napůl zavřené, existuje nebezpečí, že si vás někdo všimne.

Pokud je zcela zavřené, jste spolehlivě skryti před zraky ostatních.

Když se oko úplně otevře a zobrazí se nápis „NA OČÍCH“, znamená to, že opodál stojí nepřítel, který si vás všiml a chystá se k útoku. Jestliže se naopak úplně zavře a objeví se nápis „V ÚKRYTU“, můžete se být jisti, že o vás žádný z okolních protivníků neví, případně že po vás vaši soupeři přestali pátrat.

To, jak dobře jste ukryti, závisí na mnoha faktorech:

- **Dovednost plížení vám pomáhá pouze tehdy, když se skrčíte.** Čím vyšší je úroveň této dovednosti, tím snazší pro vás bude zůstat ve skrytu. Zvýšit si ji můžete zdařilými kradmými útoky nebo plížením v zorném poli cíle. Existuje také mnoho „plížičích“ talentů, které vám poskytnou příslušné bonusy.
- **Dohled:** Pokud vás nepřítel nevidí, prudce klesá šance, že vás zpozoruje.
- **Tma:** V temných oblastech se snáze skryjete.
- **Pohyb:** Jestliže se vůbec nehýbete, všimne se vás jen opravdu cvičené oko. Pokud se naopak rozběhnete, s největší pravděpodobností na sebe upoutáte něčí pozornost.
- **Hluk:** Obouhří zbraně nadělávají spoustu hluku. Jednoruční zbraně jsou tišší; dýky a luky pak nevzdávají téměř žádný hluk. Seslání kouzel vydává hluk i světlo a konečně těžší brnění nadělá při pohybu větší rámus než lehčí zbroj.

Když zaútočíte na nepřítel, který si vás nevšiml, dostanete bonus ke způsobenému zranění; jeho rozsah závisí na zbrani a může být zvýšen talenty.

Nepřátelé na zvuky ve svém okolí pochopitelně reagují, ať už se jedná například o dopad šípů nebo o spuštění pasti. Toho můžete někdy využít k odlákání protivníka z jeho pozice.

KAPSÁŘSTVÍ

Chcete-li někomu vybrat kapsy, musíte se plížit. Příkladte se k cíli a stisknete klávesu, kterou máte přiřazenu pro akci – tím zobrazíte jeho inventář. Vyberte předmět, který chcete ukrást, nebo označte mezi svými věcmi tu, již chcete svému sokovi podržet. Pokud si povedete dobře, předmět se ocitne ve vašem (případně protivníkově) inventáři. Počítejte však s tím, že pokud vás během pokusu o krádež někdo zpozoruje, nahlásí vás jako zločince a předmět zůstane tam, kde byl.

Čím vyšší je vaše dovednost kapsářství, tím menší je šance, že vás někdo přistihne. Pouhé prohlížení inventáře cizí postavy není považováno za zločin.

VYHÁČKOVÁNÍ ZÁMKŮ



Stiskem kláves **A** a **D** otáčíte zámek, myši pak pohybujete šperhákem. Čím blíže správné pozici je šperhák ve chvíli, kdy jím pohybujete, tím více se zámek otočí, než se šperhák zlomí. Zámek se plně otočí a otevře pouze tehdy, je-li šperhák ve správné pozici.

ZLOČIN A TREST

ZLOČIN, ODMĚNA ZA DOPADENÍ A VĚZENÍ

Následující činy jsou považovány za zločin; budete-li při nich přistiženi, budete nahlášeni: krádeže předmětů nebo koní, kapsářství, vyháčkování zámku s pomocí šperháku, nedovolený vstup, zahájení boje (obrana proti útoku se ovšem za zločin nepovažuje) nebo zabití neútočící postavy.

Nahlásí-li někdo zločin, bude na vás ve městě, kde se zrovna nacházíte, vypsána odměna. Výše této odměny závisí na závažnosti přestupku, který jste spáchali.

Každý, kdo vás při páchání zločinu spatří, se stává svědkem. Pokud se vám podaří zlikvidovat všechny svědky krátce poté, co zločin spácháte, zamezíte vypsání odměny za dopadení.

Je-li za naši hlavu vypsána odměna, strážé, které vás uvidí, vás zatknou. Pokud se pokusíte utéci, budou vás pronásledovat. V případě, že se vám podaří uniknout do jiného města nebo vesnice, kde na vás odměna vypsána není, nebudou si vás tamní strážé všimati.

Když se strážím podaří vás dopadnout, máte obvykle následující možnosti:

- **Zaplátit vypsanou odměnu a vyhnout se tak vězení.** Veškeré ukradené věci z vašeho inventáře, včetně těch, které jste ukradli neozpozorováni, zmizí.
- **Bránit se zatčení.** Budete-li se bránit, strážé na vás zaútočí. Pokud uniknete, v daném městě či vesnici zůstane na vaši hlavu vypsána odměna, a jakmile se tam vrátíte, strážé se vás opět pokusí zadržet. Jestliže schováte zbraň a vzdáte se, je možné, že na vás přestanou útočit – to závisí na vaší pověsti – počítejte však s tím, že vás vzápětí zatknou.
- **Jít do vězení a vyhnout se tak pokutě.** Když vás zavou do vězení, můžete se pokusit otevřít zámek své cely a nepozorovaně uniknout. Chcete-li si svůj trest odsedět, lehnete si na postel v cele a po uplynutí doby trestu se ocitnete před vězením. V závislosti na délce trestu je možné, že přijdete o svůj pokrok ve zlepšování dovedností.

ALCHYMIE



Alchymistické přísady najdete všude po Skyrimu. Na alchymistických pracovních stolech můžete smíchat přísady s podobnými účinky a vytvořit tak lektvary nebo jedy. Vypitím lektvaru se váš hrdina posílí, zatímco jedem si může potřít zbraň a přivodit tak své oběti dodatečné zranění.

Čím vyšší je vaše dovednost alchymie, tím mocnější lektvary a jedy dokážete namíchat. Tuto dovednost zlepšujete konzumací přísad a mícháním lektvarů a jedů.

Všechny přísady mají čtyři různé účinky. První účinek odhalíte tak, že danou poživatinu sníte, o zbývajících účincích se dozvíte, když budete experimentovat a přísady mezi sebou různě kombinovat. Pokud se lektvar nebo jed nepodaří namíchat, přísady nebudou mít žádný společný účinek. Lze si rovněž vybrat talenty, díky kterým dokážete po požití zvolené přísady zjistit více jejich účinků.

„Troll je sice mrtvý, tvůj úkol ale ještě není u konce. Počkej, až plameny ubasnou, a potom prozkoumej trollovu mrtvolu. Když budeš mít štěstí, najdeš tukové váčky, za které ti v apatyce vyplatí pěknou sumičku. A pokud se sám zabýváš alchymii, můžeš si tuk vyškvařit a používat ho do různých lektvarů a nápojů.“

– Finn, Zabíjení trollů

OČAROVÁNÍ



Očarováním se rozumí umění propůjčovat zbrojí a zbraním kouzelné účinky. Chcete-li vyrobit kouzelný předmět, musíte se naučit patřičné očarování, mít naplněný kámen duše a samozřejmě vlastnit vhodnou neočarovanou věc. Čím vyšší je vaše dovednost očarování, tím mocnější předmět vyrobíte.

Očarování se můžete naučit rozbíjením kouzelných předmětů. Pokud tedy najdete nějakou očarovanou věc, kterou budete chtít zničit, odnesete ji k očarovávacímu aparátu.



Naplněné kameny duše lze nalézt různě po světě, ale můžete si je také vyrobit pomocí kouzla „uvěznění duše“, jehož prostřednictvím polapíte duši daného stvoření a vložíte ji do prázdného kamene duše.

Některá očarování lze použít pouze na zbraň, jiná potom na oděvní součásti, brnění nebo jen jejich vybrané druhy. Každé použití očarované zbraně spotřebuje jedno nabití, a když se očarování zcela vybijí, bude třeba je doplnit. Množství nabití, jimiž bude očarovaná zbraň disponovat, určujete posuvníkem výkonu a velikostí duše v použitém kameni.

Očarování oděvních součástí a brnění jsou trvalá a není třeba je doplňovat.

KOVÁŘSTVÍ



V kovárnách můžete vyrábět nové zbraně a zbroje. Čím vyšší hodnotu dovednosti kovářství máte, tím lepší zbraně a zbroje dokážete ukovat. Tuto dovednost můžete zlepšit vyráběním nebo vylepšováním zbraní a zbrojí, výcvikem nebo čtením knih dovedností.

Pro ukování zbraně nebo zbroje budete potřebovat určité suroviny, které najdete všude možné po světě, např. železo nebo ocel, a také si budete muset někde zjistit, jak danou věc vyrobit. Nové zbraně a zbroje odemykáte výběrem odpovídajících talentů z oboru kovářství.

Ponky: Nabroušením zvýšíte zranění, jež vaše zbraň způsobuje. Navýšení zranění závisí na vaší dovednosti kovářství a na odpovídajících talentech, počítejte však s tím, že si budete muset opatřit potřebný materiál.



Pracovní stoly: Na pracovním stole si můžete vylepšit kvalitu zbroje. Zlepšení kvality zbroje závisí na vaší dovednosti kovářství a na odpovídajících talentech a ani tady se neobejdete bez určitých surovin.



TAVENÍ RUDY, VYDĚLÁVÁNÍ KŮŽÍ A VAŘENÍ



TAVENÍ RUDY

Různě po světě, obvykle v dolech, můžete narazit na surovou rudu. V tavicí peci lze tuto rudu přetavit na kovové ingoty, které jsou zapotřebí pro kování zbraní a zbrojí.



VYDĚLÁVÁNÍ KŮŽÍ

Na koželužských rámech lze usušit zvířecí kůže a získat tak surovou useň. Čím větší je zvíře, tím více usně z jeho kůže získáte. Surová useň se nařezá na kožené proužky, které se pak používají při výrobě zbrojí a zbraní.



VAŘENÍ

V hrncích si můžete připravit nejrůznější pokrmy, které propůjčují rozmanité dočasné účinky. Na každý recept jsou potřeba určité kuchyňské přísady, které najdete po celém Skyrimu.

KONĚ, DOMY, KNIHY A ÚLOŽIŠTĚ



KONĚ

Chcete-li se vyšvihnout na koně, přistupte k němu a stiskněte klávesu **E**. Do cvalu přejdete stiskem a podržením klávesy **LEVÝ ALT**. Když za jízdy stisknete klávesu **E**, seskočíte na zem. Vlastního koně si můžete koupit ve stájích za hradbami každého většího města. Pokud zvolíte možnost rychlého cestování do jiného města, váš kůň bude ustájen v místních stájích za městskými branami.

DOMY NA PRODEJ

V každém větším městě narazíte na domy určené k prodeji. Jakmile si dům koupíte, můžete jej začít zařizovat. Více informací získáte od jarlova komořího, jenž se nachází v každém velkém městě.

KNIHY A DALŠÍ DOKUMENTY

Když „použijete“ knihu nebo dokument, můžete si je přečíst. Poté je buď vrátíte zpátky (**TAB**), nebo si je vezmete s sebou (**E**). Stránkami knihy otáčíte prostřednictvím kláves **A** a **D**.

Když si poprvé přečtete knihu některé dovednosti, dotyčné umění se zlepší. V knihách kouzel se můžete naučit novým zaklínadlům, počítejte však s tím, že po přečtení se kouzelný svazek zničí.

ÚLOŽIŠTĚ

Úložišti se rozumí truhlice, bedny, sudy, zásuvky, krabice, mrtvoly lidí i příšer a další objekty. Otevřete je stiskem klávesy **A**. Pokud je text „otevřít“ zobrazen červeně, znamená to, že předměty uvnitř vlastní někdo jiný.

UPOZORNĚNÍ! Nenechávejte žádné věci v úložištích, která vám nepatří! Až se pro ně vrátíte, už tam nemusí být. Jedním ze způsobů, jak se stát vlastníkem úložiště, je zakoupení domu.

INŠTALÁCIA A HRANIE HRY

Skyrim nainštalujete tak, že vložíte disk s hrou do mechaniky a spustíte súbor **setup.exe** (ak sa nespustí automaticky). Potom sa stačí riadiť pokynmi, ktoré uvidíte na obrazovke. Po dokončení inštalácie Skyrimu ho môžete spustiť z ponuky Štart alebo poklopkaním na jeho ikonu na ploche.

OVLÁDANIE HRY

