



171

PLNÁ  
HRA

Hitman: Blood Money

ČÍSLO 47  
ZNOVU V AKCI!**BONUSOVÁ  
HRA**  
**HITMAN 2**  
SILENT ASSASSIN  
**ZDARMA****2x  
DVD**CENA: 199 Kč | DOPRAVA: LISTOPAD 2009  
(11,58 EUR)**TÉMA**  
**škola**  
**hrou**VÝTVARKA **Dead Space**BRANNÁ VÝCHOVA **Fallout 3**OBČANSKÁ NAUKA **Fable 2**FYZIKA **vodní chlazení**TĚLOEVNIK **Fifa 09 & Pro Evo 2009**DĚJEPIS **Marble Madness**DÍLNY **Littlebigplanet**ZEMĚPIS **TURECKO**

PRO PŘEDPLATNÍK ZA 829 Kč + 210 Kč





životní význam. Všechna výstroj i výzbroj podléhá opotřebení a v okamžiku, kdy dosáhne nulové hodnoty, je vám k ničemu – ze zbraně nevystřelíte, zbroj vás nijak neochrání. Navíc s horšícím se stavem zbraně klesá i její účinnost, což při nedostatku munice může znamenat fatální rozdíl mezi přežitím a proměnou v hromádku krvavé kaše. Systém oprav je zpracován velmi jednoduše, ze dvou nebo více stejných či podobných věcí dokážete vytvořit jedinou, která ovšem bude v mnohem lepší kondici. Sekundární výhodou je vyprázdnění inventáře. Ten je sice „nekonečný“, limitování jste ale maximální hmotností, kterou jste schopni unést. Při opravách se zbavíte přebytečné zátěže a posílíte zbraň či oblečení, dvě výhody v jednom, žádná nevýhoda. Díky opravování se dostanete v pozdějších fázích i k možnosti vyrobit si podle plánek vlastní zbraň, to však vyžaduje vysoký skill a několik nezbytných komponentů. Jak už bylo řečeno, munice je permanentní nedostatek, a proto se alespoň zpočátku vyplatí umět se ohánět paklícem. I když on je to spíš šroubovák a vlásenka, která se ráda a často láme. V truhlách, bednách, skříních a jiných zamčeninách se (skoro) vždycky najde nějaká lahůdka, jež dobrodruha potěší – nezdrídka je to právě krmivo pro váš arzenál. Je samozřejmě na vás, jakou cestu si zvolíte, můžete napřít snahu do sociální oblasti a z většiny nepříjemných situací se vykecat nebo si vyhádat lepší odměnu za plnění úkolů.

Vrátíme-li se zpět k prostředí, ve kterém váš hrdina začíná svůj příběh, ve Vaultu 101 se příliš neohřejete. Po prvních krůčcích, oslavě narozenin s dárkem v podobě vlastního pip-boye a zkouškách na pracovní zařazení naberou události rychlý spád. První střety s partou vrstevníků mohou naznačit směr, kterým se budete ubírat – zastanete se slabšího, nebo se přidáte k přesile? Vaše karma vše zaznamenává, podle ní se k vám budou chovat jednotliví NPC, na něž na svých toulkách pustinami narazíte. Váš čas v krytu se každopádně jednoho rána naplní, neboť váš otec se dopustil neomluvitelného hříchu – otevřel dveře a odešel pryč. Před Správcem už nejste v bezpečí a spěšně

# FALLOUT 3

**Příručka pro přežití v radioaktivním světě**

**P**íše se rok 2277 a na dvě stě let starou katastrofu si už prakticky nikdo nepamatuje. Život ve Vaultu 101 běží poklidně a přísný řád nedovoluje otevřít masivní vrata bunkru – nikdo zvenčí nenaruší klid uzavřené komunity, nikdo zevnitř se nikdy nepodívá do světa venku. Jak dlouho ještě může tenhle stav vydržet? Představa, že by se celý příběh odehrával v uzavřených prostorách protiatomového krytu, nezní zase tak špatně. Psychologický thriller ze společnosti, kde časem musí propuknout ponorková nemoc v gigantickém měřítku, je ideální výchozí pozicí pro detektivní adventuru nebo temný survival horor. Ale tohle je *Fallout*, takže po pár dětských krůčcích je čas porušit všechna zavedená pravidla a vyrazit ven do tajemného světa. Světa, jenž plnými hrstmi nabízí dobrodružství.

*Fallout* byl vždycky na prvním místě RPG. Nabízel geniální vývoj postavy, základní vlastnosti doplněné o perks a traits nebo chcete-li schopnosti a dovednosti. To všech-

no podporoval skvěle fungující bojový systém V.A.T.S. a obrovský svět umožňující hráčům prožít si příběh podle svého. Trojka, ač přichází po mnoha letech a dovoluje dívat se na okolní svět z jiné perspektivy, zůstává v jádru věrná původní dvojici her. Už vlastní tvorba postavy a úvodní lekce jsou skvěle zpracovány, poněkud maniakální detailnost u výběru vousů (pokud zvolíte muže) nás až zarazila. Vše ale perfektně zapadá do herního konceptu – od porodu a pojmenování novorozence, přes první krůčky, až po „zkoušku dospělosti“, jež má předurčit budoucí osud hrdiny. Samotná zkouška je podána vtipnou formou testu, kdy se podle odpovědí na rafinované otázky vygeneruje první úprava vašich vlastností a dovedností. Být se nevhodného zařazení ale nemusíte, nakonec i učitel vám řekne, že celé testy jsou tak trochu podvod a vy se můžete rozhodnout sami, jaké schopnosti budete preferovat. Oproti předchozím dílům došlo přece jenom k různým úpravám systému, ne všechny položky, které si hráči asi pamatují, se nomenovaly i do trojky, ale seznam je bohatý a nabízí všem dostatek možností vymodelovat si hrdinu k obrazu svému... Nám se jako nejlepší varianta pro usnadnění těžkého začátku jevila investice bodů do opravování a páčení zámků, další na řadě pak byla věda. Speciální opravování má od samého začátku doslova

## alternativa



**BORDERLANDS**

Tenhle slibný mix akce a RPG nás zavede na nehostinnou planetu Pandora, která se s postapokalyptickou atmosférou falloutovské pustiny může směle rovnat. Navíc přidává prvek kooperativního multiplayeru.



Díky, že nás necháváš na pokoji. Většina lidí ghůly



e máma by na tebe byla hrdá.

## AGENDA



**170**

Minulý Level přinesl první dojmy z hraní PC verze, která byla k dispozici už na lipské výstavě. Procházka pustinou dopadla na výbornou.



**154**

Červencový Level roku 2007 přinesl první české preview *Falloutu 3*. Už tenkrát jsme se těšili mimo jiné i na příručňi vrhač atomových bomb.

**171**

VIDEORECENZE

**171**

TRAILER

**169**

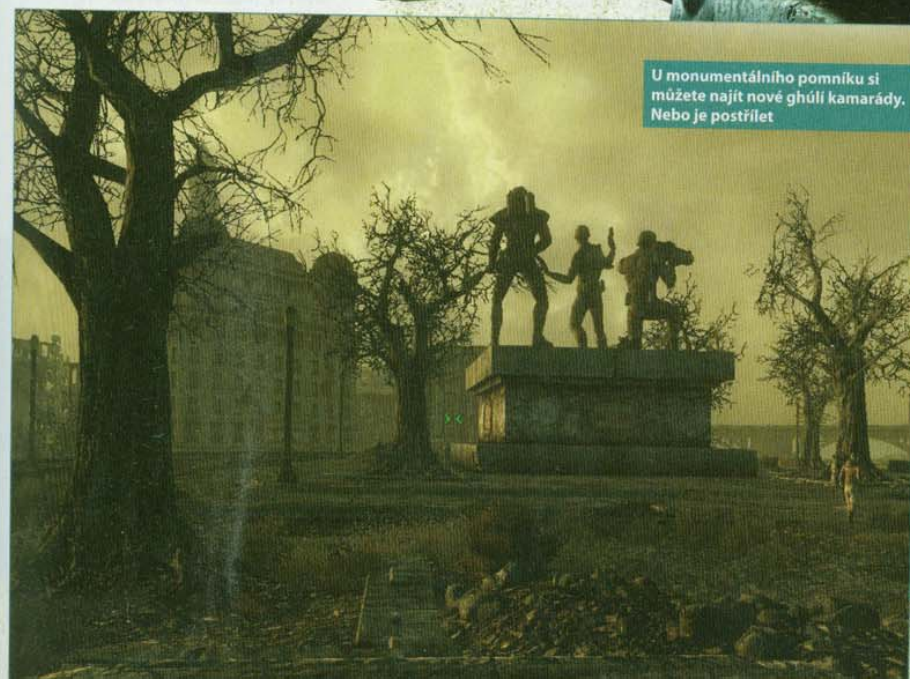
ROZHOVOR

**Charisma.**  
Mám v sobě. Proto mám  
úspěch u lidí! Dokážu  
své přátele rozesmát  
a všichni mě mají  
rádi!

se musíte vydat v otcových slépějích. To platí ale jen do okamžiku, kdy za vámi zapadnou bytelná pancéřovaná vrata 101. vaultu. Od této chvíle jste svobodní ve všem, co k volnosti patří.

Oslňující pohled do pustiny okolo vás nastoluje první zásadní otázku: kam se vydat? A odpověď zní, kamkoli. Nejbližší lidské sídlo s poetickým názvem Megatuna je logickým cílem, ale klidně se můžete otočit a vyrazit, kam vás nohy ponесou. Minimalistické rozhraní zobrazuje jen to nejnútnejší – kompas, akční body, stav aktuální zbraně s dostupným střelivem a zaměřovací kříž. Na kompasu najdete vše podstatné, šipka vyznačuje směr, kterým je třeba se vydat za aktuálně vybraným questem, trojúhelníčky určují známé a neprozkoumané oblasti. Jakmile se ve vašem okolí někdo objeví, na kompasu se zjeví zelené nebo červené značky – kdo je přítel a kdo ne, asi není potřeba vysvětlovat. Akční body přijdou ke slovu až v okamžiku, kdy aktivujete bojový režim V.A.T.S. a zaměřovací kříž je aktivní kurzor – podle toho, na co ukazujete, můžete vykonávat odpovídající činnosti.

Ač se mnoho výtek pravověrných fanoušků série týkalo absence izometrické grafiky, po vlastním hraní musím konstatovat, že nejlépe se mi hrálo z pohledu vlastních očí. Ani kamera zavěšená nad ramenem nebo maximálně oddálený pohled mi nepřišly uživatelsky natolik komfortní, abych je ve větší míře využíval. Při toulkách venku ještě ano, ale při průzkumech v uzavřených prostorách jednoznačně vítězí perspektiva první osoby. A interiéry tvoří nezanedbatelnou část prostředí, ať už se jedná o skladiště, opuštěné budovy, pod-

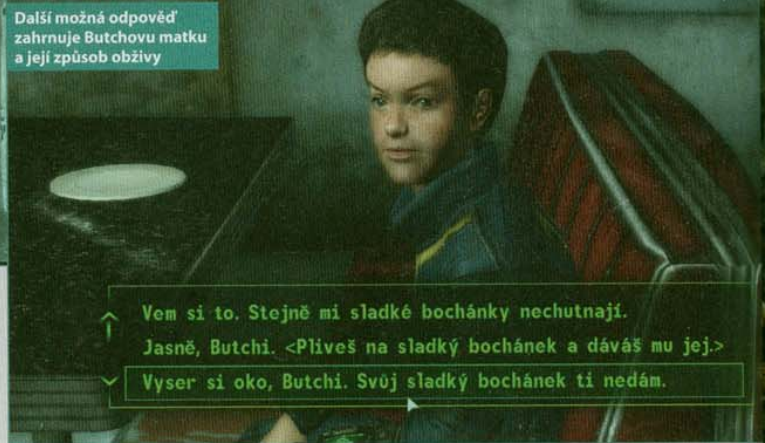


U monumentálního pomníku si můžete najít nové gule kamarády. Nebo je postřílet

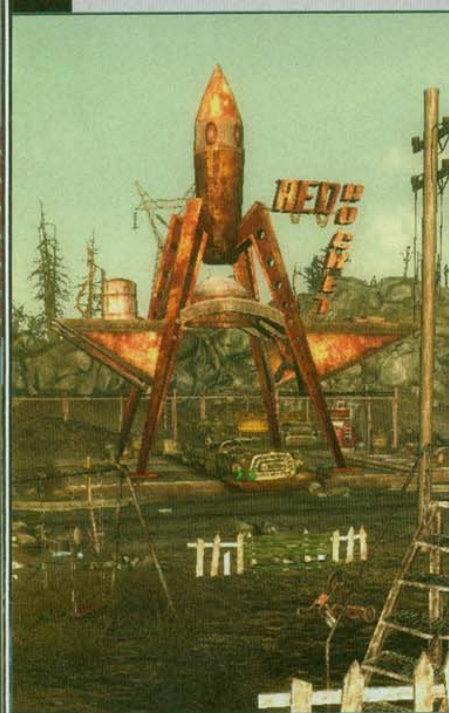




Další možná odpověď zahrnuje Butchovu matku a její způsob obživy



↑ Vem si to. Stejně mi sladké bochánky nechutnají.  
Jasně, Butchi. <Pliveš na sladký bochánek a dáváš mu jej.>  
✓ Vyser si oko, Butchi. Svůj sladký bochánek ti nedám.



zemní prostory washingtonského metra nebo třeba obchodní dům. Když už je řeč o grafice, je svým způsobem krásná. Pokud ovšem dokážete hledat a nacházet krásu na smetišti, na němž žijí lidská rasa v oddělených enklávách. Po studeném a sterilním prostředí rodného krytu je pohled na sluncem ozářenou pouštní skutečnou pastvou pro oči. Co na tom, že všude, kam až oko dohlédne, jsou vidět trosky zaniklé civilizace – zbytky dálničních nájezdů, trosky mnohapatrových budov, pozůstatky silnic, pouličního osvětlení a další stopy lidské činnosti. V první chvíli máte chuť vydat se na průzkum všech zajímavých objektů, které se kolem vás rozprostírají až ke vzdálenému obzoru – a hra vás v tom podporuje. Můžete se sebrat a vydat kamkoli chcete, hlavní příběhová linka klidně počká. Není tu žádná umělá stopka typu „dokud neuděláš tohle nebo nepromluvíš s touhle postavou, nemůžeš se pohnout dál“. Klidně můžete celý příběh odložit stranou a napsat si svůj, hra je plná událostí

a zajímavých momentů, i když se rozhodnete procházet ji vlastní cestou. To osobně považuji za jeden z největších kladů hry – víte, kudy se vine nitka příběhu, ale nikdo vás nenutí držet se jí zuby nehty.

Před vámi je tedy otevřený svět čekající na objevení. Zpočátku prázdnou mapu začnete rychle zaplňovat tím, jak procházíte jednotlivými lokacemi. Spousta míst na mapě přibude i díky informacím získaným z rozhovorů s ostatními postavami. Platí ale, že na všechna místa musíte dojít hezky po svých, teprve pak lze využít výhod zrychleného transportu. Ten je jednoduchý – v mapě označíte již prozkoumané místo a přenesete se do něj pouhým kliknutím. Má to ovšem několik podmínek, nelze se transportovat z uzavřených prostor, nesmíte být přetížení a v okamžiku, kdy se v blízkém okolí vyskytuje nepřítel, je cestování taktéž mimo provoz. Kvůli těmto omezením nemůžete zbáběle uprchnout do bezpečí, kdykoli byste měli pocit, že je boj nad vaše síly, zároveň ani rychle nezbohatnete. Můj první pokus nasoukat z batohu veškerý obsah obchodního domu včetně asi třiceti olověných trubek, a pak se jediným skokem přenést do města k obchodníkovi, skončil zaslouženým fiaskem. Naštěstí tu existuje možnost nastrkat zajímavý lup do skříněk a beden a v případě potřeby se pak vrátit. Podstatná změna, která se týká cestování, je odstranění náhodných setkání. Během zrychleného přesunu se nic zajímavého nestane, všechny podstatné momenty nastanou jen při normálním cestování či průzkumu nových oblastí. Neznašená to naštěstí, že by jich bylo málo, užijete si jich víc než dost.

I když je prostředí svým způsobem krásné, rozhodně ho nelze nazvat bezpečným. Nejde jen o zdivočelou zvěř, různé formy zmutovaných potvor a další živou havěť, která si z vás chce udělat hlavní chod odpoledního pikniku. Samotné prostředí nese stigma dávného jaderného konfliktu a sehnat nějakou potravu, jež by nebyla kontaminovaná radiací, se rovná malému zázraku. Doplnění života tak přináší i pomalé zvyšování radičního zamoření,

jež po dosažení kritické úrovně začne negativně ovlivňovat život vašeho hrdiny. Nuka-kola, leguán na špejli, maso toulavých psů, mravenců... všechno, co můžete v divočině najít a pozřít, vám zvýší hladinu radiace. Naštěstí existují doktoři, u nichž se dá tato nemoc vyléčit, pro aktuální potřeby si s sebou nosíte populární Radaway... Jako by toho nebylo málo, kromě tichého zabijáka radiace a nepřátelských bytostí na každém kroku si musíte dávat pozor i na nastražené pastě. Nejsou to jen nášlapné miny, narazíte i na nechutnosti typu medvědíh želez a napnutých drátků, jež aktivují různé typy smrtících mechanismů. Poměrně nechutná je šnilá kýta, která vás rozmázne mezi futry, pokud přehlédnete skrytý drátek nad prahem místnosti. Nenápadný kulomet ve výši hrudi se stejným spouštěcím systémem z vás udělá řešeto dřív, než si uvědomíte pohromu způsobenou leknutím a pomalou reakcí svěrače. Naštěstí lze pastě (jen v případě, kdy si jich všimnete včas) deaktivovat, natrvalo nebo třeba jen dočasně. Nic nepotěší víc, než když s polovinou života slyšíte v patách řev supermutanta, který právě obětavě vyčistil minové pole.

O bojích a bojovém systému *Falloutu* už toho bylo napsáno hodně, po intenzivních ostrých zkouškách můžeme říct jediné. Funguje skvěle. Při putování po světě narazíte na desítky různých nepřátel od lidských bytostí až po věci, které piliš nepripomínají nic ze známého vesmíru. Při pohledu z vlastních očí by *Fallout* mohl působit jako generická střílečka. Dokonce si můžete pravou myš zamerit a zvýšit tak šanci na zásah. Ale to není v naprosté většině střetů cesta k hladkému vítězství. Velká spotřeba munice, malá šance na dobrý zásah, to není způsob, kterým byste měli řešit konfliktní situace. Bojový režim V.A.T.S. je, to co dělá z přestřelek unikátní záležitost. Pozastavení času tu funguje jako pauza ve strategiích – rozdáte povely a necháte čas opět plynout dál.



V tomto případě se povely omezují na vybraní jednotlivých kousků soupeřova těla, která se pokusíte zasáhnout vybranou zbraní. Jakou máte šanci naznačují procentní body u každé části, míra poškození se pak počítá podle použité zbraně, její kondice a vašeho skillu v dané oblasti. Kritický zásah do ruky vede třeba ke snížení účinnosti střelby, zlomená noha nepřítele zpomalí a vám dá čas ustoupit do relativního bezpečí. Nepřítelé, jako jsou například mravenci nebo roboti, mají na svých tělech citlivou oblast, jejíž zasažení v nich může vyvolat zkratovitě jednání. Tak se mi například podařilo zásahem do tykadél zmást hmyzího plamenometička, že vložil svůj žhavý náklad do vlastních řad. Následná ohnivá lázeň velmi usnadnila další postup, neboť stačilo dorazit jen doutnající zbytky a cesta byla volná. V této fázi boje se vše točí kolem akčních bodů, jež spotřebujete na každý výstřel nebo úder.

## VÍC HLAV VÍC VÍ



O tom, že svět *Falloutu* své obyvatele nehýká, se nedá pochybovat. Boje jsou na každodenním pořádku a není při nich obtížné ztratit hlavu. Několik ukázek, že bezhlavým útokem nic nevyřešíte, si lze prohlédnout na vlastní oči. Nutno podotknout, že stejným způsobem může dopadnout i váš hrdina.

Takhle originální vyzdobu u současných supermarketů nenajdete... škoda





## GHÚL - PŘÍTEL ČLOVĚKA



Ačkoliv si ve *Falloutu* můžete z ghúlů udělat přátele (s těmi divokými to ale raději nezkoušejte), jejich původ sahá do dob starověké Persie. Jednalo se o demony, kteří na sebe mohli brát podobu různých zvířat. Většinou lákali pocestné do pouště, kde je pak zabili a hodovali na jejich tělech. Mezi jejich další speciality patřilo unášení dětí, vykrádání hrobů a požíráni mrtvol.

1

trefa

Jediný šťastný zásah z laserové zbraně dokáže udělat ze sebesilnějšího nepřítele hromádku žhavého popela. Když se povede, nepočítejte s tím, že byste zasaženému mohli vybrat kapsy.

500

zátek

Na začátku hry je to velká suma peněz. A vy ji můžete poměrně snadno získat. Jediné, co musíte udělat, je odpálit jadernou bombu. Naneštěstí uprostřed zaldiného městečka.

4

pokusy

Tolik možností máte na hacknutí počítače. Klíčem k proniknutí do systému je dovednost Věda, bez níž máte u obtížnějšího počítače jen velmi malou šanci na úspěch.

0

hmotnost

Munice nic neváží. Za tuto odchylku od reality budete autory hry velebit každou minutu – z představy, že bych vyhazoval drahocennou munici kvůli přetížení, mě doslova mrazí.

Jakákoliv zbraň konzumuje jiné množství bodů, takže z raketometu rozhodně nevystřelíte tolikrát jako z obyčejné automatické pistole. Velmi účinné, ale na akční body hladové, jsou zbraně nabízející. Jedná se ale o efektivní prostředky, jež vám ušetří náboje a mnohdy napáchají na nepříteli větší paseku než stříelné zbraně. Jejich nevýhoda je očividná – musíte se dostat k protivníkovi až na dosah paží, a to je někdy sebevražedný nápad... Mutant s klackem velikosti telegrafního sloupu pobitého hřeby je to poslední, k čemu byste si chtěli přiblížit. Někdy ale není vyhnouti. Celý systém zastavení času funguje skvěle a nijak nezpomaluje běh hry. V okamžiku, kdy navolíte cíle svého útoku a pustíte běh zpět do normálního času, se kamera přepne do některého z mnoha pohledů. Efektivní zpomalení se dočkáte jen v případě nějakého fatálního zásahu, jinak si užijete jen různých úhlů kamery. Nechybí záběry na letící projektil, nájezd z očí nepřítele směrem k vám, pohled přes rameno na vyskakující prázdné nábojnice – zkrátka žádný souboj není stejný a nuda u nich v žádném případě nehrozí.

V okamžiku, kdy je bodů málo nebo dojdou úplně, musíte zpět do reálného času, kde se vám pomalu (rozhodně pomaleji než byste si přáli) obnovují. Jakmile jich přibude dost na jeden výstřel nebo úder, můžete se opět přepnout do V.A.T.S. a zkusit svoje štěstí. Co funguje víc než skvěle, jsou mířené střely ze zálohy. Ve chvíli, kdy se vám podaří dostat nepřítele na mušku nepozorovaně (na obrazovce vidíte, že jste ve skrytu), máte jistotu, že každý zásah bude kritický a přinese zasaženému fatální následky. Skvěle také funguje možnost zasáhnout zbraň, kterou váš soupeř třímá v rukách. Naneštěstí pro vašeho hrdinu opravdu funguje i umělá inteligence, což se projeví třeba právě při vyrazení zbraně

z ruky. Při boji se supermutanty jsem šťastnou první ranou vystřelil jednomu pušku z ruky jen proto, abych viděl, jak ji druhý sbírá a stříli po mně vesele dál. Když je řeč o bojích, je nutné zmínit i jejich naturalistické ztvárnění. *Fallout 3* rozhodně není hra pro děti a utržených končetin, stříkající krve a dalších brutalit se dočkáte ve větší míře než ve všech filmech Quentina Tarantina dohromady. Do krutého světa to všechno ale zapadá a nepůsobí samostatně – na troskách civilizace přežili jen ti nejsilnější, a platí to pro obě strany konfliktu.

Je jasné, že ani vy nevyváznete z bojů bez škrábnutí. Tak jako rozdáváte rány, spoustu jich i schytáte. Abyste věděli, jak jste na tom, ve svém osobním pip-boyovi naleznete přehledný diagram značící váš stav. Počet životů si můžete doplnit všemi známými způsoby (jídlo, pití, stimpaky), najdete-li bezpečné místo s postelí, stačí se na chvíli prospat a jste zase jako rybička. Části těla můžete léčit přímou aplikací stimpaku na poškozenou oblast. Zraněná hlava totiž přináší v náhodných intervalech rozostřující se obraz, zlomená ruka snižuje vaši bojovost – slabší zásahy, nižší pravděpodobnost kritického zásahu atd. Stejně jako v případě nebezpečného ozáření vám z nesnázi dokáže pomoci lékař. Nebude to ovšem zadarmo.

Už od dob hrdiny z Vaultu 13 byl pip-boy nepostradatelným pomocníkem a studnicí informací. Nejinak je tomu v aktuálním díle, dobrodružství bez tohoto nepostradatelného pomocníka by bylo mnohem a mnohem složitější. Přístroj si zachoval svůj typický vzhled s nazelenalou obrazovkou a stylými kresbičkami vault boye a opět v něm najdete všechno podstatné. O mapách už byla řeč, v datové části se skrývají i všechny důležité informace, na něž jste narazili během putování, a aktuální úkoly. Naladit si v ní můžete i některou z nalezených radiostanic. Další část slouží jako inventář s logicky rozdělenými sekcemi: zbraně, oblečení, pomoc a ostatní. V pomoci najdete všechno, co může pozitivně ovlivnit vaši postavu, proto tu hledejte i knížky, jež vám po přečtení permanentně zvýší některou z dovedností. A v neposlední řadě pip-boy slouží jako náhled na vaši postavu, všechny statistiky, schopnosti a dovednosti tu najdete v jednotlivých záložkách stejně jako



kondici jednotlivých částí těla, úroveň ozáření a pozitivní i negativní efekty působící na vaše tělo. Přístroj je zkrátka přesně to, co od něj očekáváte, i když mapa by si zasloužila trochu přívětivější ovládání. Ale možná jsem jen zmlsaný pohodlnými a podrobnými mapami z MMO.

Nakonec je nutné zmínit se i o nebojové části, tu představují NPC a rozhovory s nimi. Opět tu najdete desítky pozoruhodných postav s vlastními příběhy a motivacemi, s nimiž můžete zapříst zajímavé hovory. Dialogové stromy jsou poměrně košaté, nabízejí varianty pro všechny možné přístupy – zdvořilý, neutrální, ale i velmi urážlivý, nechybí ani speciální možnosti využívající některou z dovedností. Typicky je to řečnictví, které přidává extra možnost postavu o něčem přesvědčit (například o zvýšení odměny za splnění

úkolu). Dobrou volbou tvůrců bylo i rozdělení jednotlivých lokací do „frakcí“, takže zločin nebo neshody v jedné oblasti z vás automaticky nedělají zločince na celém světě.

Nakonec ještě malé vysvětlení. Když jsme natáčeli podklady pro videorecenzi, vypadal *Fallout* na slušnou devítku, ale po dalším dnu hraní nakonec převážilo hodnocení absolutní. Objevení jedné velmi specifické části hry, brilantní i když proti minulým dílům zredukována práce s postavami najímanými do party, možnost tvorby vlastních zbraní...

Z celkového pohledu není příliš věcí, které by se daly novému *Falloutu* vytknout. Celé dobrodružství zapadá do atmosféry předchozích dílů a znovu přináší svět, do kterého budete chtít vstoupit víc než jedenkrát. Prostředky se možná změnil, ale zábava, stejně jako válka... je to pořád stejná.

## FALLOUT 3

**PRO** Ohromný a otevřený svět, skvělý bojový systém, možnost zvolit si vlastní cestu, atmosféra původních *Falloutů*.

**PROTI** Někdy AI protivníků i společníků nereaguje podle představ, mapa by mohla být přehlednější.

VÝROBCE Bethesda Softworks  
DISTRIBUČNÍ Bethesda Softworks  
DISTRIBUČNÍ V ČR Cenega  
ZEMĚ PŮVODU USA  
TYP HRY RPG  
PLATFORMY PC, X360, PS3  
WEB [fallout.bethsoft.com](http://fallout.bethsoft.com)  
LOKALIZACE texty  
CENA 1199 Kč

**Válka je pořád stejná. A stejně tak se nezměnil ani *Fallout*. Možná je jeho slupka na první pohled odlišná od předchozích dvou dílů, ale v jádru je to pořád vypilované postapokalyptické RPG s neomezenými možnostmi.**

10



TESTOVÁNO NA SESTAVĚ NVIDIA SLI  
MINIMUM CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, 256 MB GFX  
DOPORUČENO CPU DualCore, 2 GB RAM, 512 MB GFX