

MORROWIND + 2 DATADISKY ■ 2 DVD

score®

NEJHRANĚJŠÍ ČASOPIS O POČÍTAČOVÝCH HRÁCH

WWW.SCORE.CZ



Fallout 3

EXKLUZIVNÍ RECENZE 6 STRAN PRO NEJDRSNĚJŠÍ DOBRODRUHY

PRŮVODCE PUSTINAMI PRO ZAČÁTEČNÍKY DÁLE HRAJÍ DVOUHLAVÉ BRAHMÍNY, RADIACE A SUPERMUTANTI

SKVĚLÝ MIX STARÝCH FALLOUTŮ A OBLIVIONU OD AUTORŮ MORROWINDU

2 recenzi: Dead Space ■ Warhammer Online ■ Crysis Warhead ■ FIFA 09 ■ Sacred 2

MotoGP 08 ■ King's Bounty ■ Lego Batman a další ■ Příběh Half-Life 2 ■ Test HDD

POČÍTEČNÍK 15 ČÍSLO 177
CENA 299SK / 3.90€ / 199H



FALLOUT 3

Distributor // Bethesda // Distributor v ČR // Cenega // Výrobce // Bethesda // Oficiální web // fallout.bethsoft.com // Fan web // www.nma-fallout.com, www.madbrahmin.cz // Multiplayer // Ne // Požadavky // CPU 2,4GHZ | 1GB RAM (2GB Vista) | 256MB 3D (Nvidia 6800, ATI X850 nebo lepší) | 5GB HD // Doporučujeme // CPU Dual Core | 2GB RAM | 512MB 3D (Nvidia 8800, ATI 3800 nebo lepší) // Cena // 1.199Kč



Uak jak? Také vás to zajímá, co? *Fallout* je pro starší generaci naprostou modlou. Stylový, syrově humorný, rozlehlý, svobodomyšlný... Deset let již tomu, co vyšel druhý díl. (*Fallout Tactics* prima, ale přeci jen šlo o strategii, konzolovou srágoru *Fallout: Brotherhood of Steel* raději nebudeme zmiňovat. Eh, stalo se.) Pět let

„Tak jak?“

jestli by nebyla k máni licence. Více než čtyři od započeti vývoje. A mezi tím spousta nářků komunity, jak bude kruté naloženo s odkazem, jak se udělá sci-fi klon *Oblivionu*, ale i klení fandů série *Elder Scrolls* (vivat *Morrowind*), proč se švec nedrží svého kopyta a nedělá další díl *TES*. A já sedím devátého října v londýnských kancelářích, loguji se do nadupaného Alienware počítače (user: Bethesda, password: Bethesda, pak jim to nemá uniknout na internet) a klikám na pipboyovou ikonku. Po *Half-Life 2* je SCORE zase někde první v pravý čas. Ale dost keců kolem, frčíme na východní pobřeží.

BUDE NEBUDE

Hra nás zavede do roku 2277, což je přesně 300 let po narození autora článku (říkals dost keců kolem – pozn. red.), 200 let po bombardování ve Velké Válce, zhruba 116 let po prvním dílu a přes 30 járů po událostech ve dvojce. Pokud čekáte rozvinutou lidskou společnost, která veškerou svou technologii použila ve prospěch pokroku, tak jste buď členem opravdu dobré sekty, nebo máte silná antidepresiva. Nikdo ani neřeší, co se děje ve světě, spojení je přerušeno a většina přeživších se snaží jen o to, co doposud. Přžít dál. Ocitáme se kousek od Washingtonu D.C., jehož méně rozbořená zákoutí nám, vám a jim asi taky budou povědomá. Všude trosky, ruiny, a pokud něco drží pohromadě (jako třeba nejbližší město Megaton), je to poslepované v takové architektonické nouzi, že výsledek působí jako klaunovy záplatované šaty. Bez jejich klasické barevnosti pochopitelně. Co chvíli uvidíme povědomý předmět, třeba staré americké auto, rádio, láhev koly (zde Nuke Cola), někde se ještě zbytky civilizace drží, ale celkové zmar na zmar. A do toho se narodíme my. Ve Vaultu 101, hydraulicky uzavřeném podzemním

prostoru, v separované komunitě, z níž už 200 let nikdo neviděl sluneční paprsek.

UÁÁÁ, UÁÁÁÁÁ

Mnoho her nás nechalo procitnout na nemocničním stole. Třeba *Quake IV* a násilná strogizace. Nebo v *Project Origin*, dnes již konečně *F.E.A.R. 2*, se také vzbudíme na bílém prostěradle. Ale ještě nikdy se nás v takové chvíli nezeptali, jaké chceme mít pohlaví. Později si určíte i další specifika svého těla, my si vybrali kohosi ne nepodobného zpěvákovi Sisters of Mercy a šlo se na věc.

Jak jsme již naznačovali v preview, počátky ve Vaultu jsou takovým velkým tutorialem. Seznámíte se se základním ovládáním, se svým otcem, s prvními přáteli i nepřáteli. Naučíte se chodit, otvírat dveře, ale i reagovat na okolní svět. Události dospívání jsou prezentovány našťástí skoky, přes poutavost úvodní sekvence bychom ji 19 let hrát nechtěli. Vyplníme si první GOAT test, jenž nám o nás samotných ledacos prozradí (podobně ostatně začíná *Morrowind*), ale hlavně se dostaneme do víru událostí, které námi budou zmítat celou hrou. Otec totiž zmizel. Po 200 letech se někdo vydal do pustin venkovního světa! Skandál, aféra, výslechy a při nich první mrtvý otcův spojenec. Tohle je vážné, nedá se svlítn, další na řadě budete vy. Je čas jít do světa.

WASTEINGTON

Pustiny v okolí Washingtonu jsou samo sebou deprezivní a vzít na tenhle výlet holku, tak vás nepochválí. Ale jako hráči jsme byli fascinováni. Dohlédnete daleko a je jasné, že před vámi leží ohromné možnosti. A taky táta. Tam někde. Možná mrtvý? Jako máma... Kdo ví? I tak je slušné vyrazit hledat někoho, po kom budete dědit.

Každopádně rozhlédnout se kolem je velká radost. Přestože je všechno rozsekané, je vidět, jakou si autoři dali práci s každým kamenem. Herní plocha není tak velká jako jste zvyklí z *WoW*, ale o to precizněji je vše vyvedeno. Když jsme u té vizuální stránky, hráli jsme bez problémů na plné kule, bylo to dělo, ale zas to herní PC z NASA nepřivezli (Quad CPU Q9450 @ 2.66GHz, 4 GB RAM a jednu NVIDIA GeForce 9800 GT). Ovšem i na nižší detaily vše působilo magicky, či spíše technomagicky. Rozlehlé pustiny střídají opuštěné prostory metra, stará opuštěná loď

River City, Megaton je splaška všech splášek, ono jak může vypadat osada na nevybuchlé atomové bombě. Tenpenny Tower vás ohromí luxusem alespoň na místní poměry. Nic nedosahuje takové barevnosti jako famózní *BioShock*, přesto si troufáme tvrdit, že byla prostředí věnována podobná péče. Notně modifikovaný engine z *Oblivionu* zvládal parádně krásnou přírodu, ale zrovna tenhle aspekt v postnukleárně

NA DVD



■ Oprášený trailer z tokijské výstavy.

01



01. To je moje DCERA, jasný! Aneb ukázka tradiční domácí megatonské pohody.

02. Táto, teď mám ještě kolem sebe klíčku, ale brzy ti pomůžu zachránit lidstvo. Anebo zničit!

02



ni krajíně nevyužijete. Od našeho světa se falloutovský odlišuje i nuancemi, třeba jako platidlo zde slouží užávery od lahvi, což ve vaší tramské osadě v Popovicích možná také.

Když jsme u toho audiovizuální, musíme pochválit i zvuky. Co se týče hudby, je zde pár licencovaných skvělých kousků, ale povětšinou jsme ji vůbec nevnímali, což svědčí o jednom jediném – tak jsme byli zažraní do hry. A to je nejdůležitější.

ŘÍKAL TU NĚKDO OBLIVION?

Ano, a ještě několikrát řekne. Když recenzujete *King's Bounty*, musíte srovnávat s *Heroes*. Když *Fallout 3*, tak s jeho předchůdci, ale nejvíce s *Oblivionem*, posledním parádním RPG od Bethesda. První zprávy jsou skvělé: nemusíte nikam spěchat. Stejně jako ve čtvrtém pokračování *TES* vás k zavírání bran nikdo extra netlačí, i zde se na otce nemusíte nikoho ptát, můžete jít courat po okolí, zkoumat různá zákoutí, hledat předměty a plnit přesně ty úkoly, které chcete. A které dostanete samozřejmě. A že rozhodně nedostanete všechny! Později ve hře zjistíte, že zde fungují nejruznější frakce, ale zatímco *Oblivion* vás nechali plnit questy pro krále, mágy i černé bratrstvo, zde podobně jako v *Zaklínači* určité dějové rozcestníky povedou jen jedním směrem a další si holt musíte vyzkoušet v jiných rozehrách. Ostatně o tom, kolik hra nabídne konců, si přečtete v minirozhovoru. My jsme ovšem teprve na začátku.

PIPBOY MODEL 3000

Stylový svět střídá ještě stylovější vychytávka. Pipboy je vaše ingame menu, v němž najdete naprosto vše potřebné. Zbraně, zbroj, předměty, statistiky, informace o vašem stavu, mapu světa, záznamy questů, ale i třeba váš současný status (my jsme byli hodní jak Ježíš).

Zastavme se nejdříve u postavy samotné a jejího vývoje. Už autoři původních her ukáza-

li náchylnost k velkým písmenům a tečkám, a tak už jistě znáte systém vlastností S.P.E.C.I.A.L., kde každé písmenko skrývá jednu základní vlastnost. Třeba hned první síla (Strength) ovlivní, kolik budete schopni nést v batohu, což není tak nepodstatné, pokud chcete tahat těžká brnění, ještě těžší zbraně a mnoho serepetiček. Podobně jako v *Oblivionu* můžete být přetižený a pak máte problém. Samozřejmě je možné si pomoci perkem (Strong back – silná záda), ale to přebíháme. Kromě nosnosti síla ovlivňuje, jak moc budete nebezpeční se zbraněmi na blízko. Perception (vnímání) má největší vliv na to, jak si budete rozumět s výbušninami, jak snadno budete otevírat

zámky a jak si budete rozumět s energetickými zbraněmi, které se nám hodně osvědčily. Citlivější jedinci stejně tak dokážou zaregistrovat nebezpečí z větší vzdálenosti. Mohli bychom představit všechny, ale to si najdete v manuálu. Jen dodáme, že síla, inteligence atd. mají na hrani zásadní vliv, a i když později člověk řeší převážně perky a skillly, jakýkoliv urvaný bod do vlastností je zlatý.

Co se týče skillů, čeká vás šťastná a v podstatě klasická třináctka – obchodování, práce s jednotlivými typy zbraní, medicína, otevírání zámků, opravy, věda, plížení a rétorika. Zdánlivě žádná extra nabídka, ale všechno dostane ty správné gráty, když se do plachet opře chloubá série, a to perky.

Ty jsou opět parádní a trůfáme si říci falloutovské. Co se týče povyšování postavy, jedeme na klasico-

TIPY OBECNÉ

- Pokud nejste spokojeni s postavou vytvořenou na první pokus ve Vaultu, můžete ji po opuštění upravit.
- Navigační systém v *Oblivionu* nám přišel jasnější, i zde ovšem máte na spodním kompasu ukazatel aktivního questu. Jenom pozor, že směrovka si leckdy nedobře rozumí s podlažími.
- Nastavte si zbraně na hotkeys 1-0. Stačí zmáknout klávesu, když jste v inventáři a potvrdit levým klikem.
- Zranění si léčíte spánkem, u doktora, jídlem, pitím nebo Stimpackem. Poslední dvě vám odstraní i zmrazení.
- Pospícháte? Přehodte si do ruky raději pistolku, velké zbraně vás mohou zpomalit.
- Pravou myš si můžete zaozmoovat. Zpomali vás to, ale muška bude přesnější.
- Pokud nevládáte, je možné v menu nastavit obtížnost. Ale vy nejste takoví čajiči, že ne? Nebuďte, už jenom proto, že si snižíte dosažené XP.
- Využívejte auta jako explozivní nálože. Obzvlášť dobré proti silným protivníkům.
- Důsledně se dívejte po bobbleheadech, postavkách malého chlapce. Přidají vám bod do vlastností! Zvláštní časopisy a knihy pak zlepší skillly.
- Voda je kromě míst jako Vault 101 nebo Tenpenny Tower téměř vždy radioaktivní. I tak ji můžete pít a léčit se. Nicméně dokud vaše zasažení nedosáhne alespoň 200, nemusíte se starat. Pak už vám snižuje vlastnosti, doporučujeme navštívit doktora nebo si pomoci instančními deradiaktivizátory. Ehm, to je slovo.
- Čím horší je stav vaší výzbroje, tím hůře plní svou funkci – zbraně méně ubližují, oděvy méně chrání.
- Schovávejte si oděvy a předměty, zlepšující třeba rétorické schopnosti nebo otevírání zámků. Mohou se v určitých chvílích hodit.
- Pohledu třetí osoby využijte, když chcete nékam „nakouknout“ za roh.
- Pan Tenpenny má opravdu dobrou sniperku!
- Pusťte si na pipboyi rádio, sem tam se něco důležitého dozvíte.



03



04

03. V místním metru potkáte mnoho podivných existencí a ghúlů. U nás v Praze je to stejné.

04. Sem tam se dostanete do společné akce. Bratrstvo ovšem na screenu není příliš vidět.



05



05. *Fallout 3* i *BioShock* vycházejí z poválečné estetiky, každý však ke hře přistoupil jinak.



06

07

I am Three Dog -- jockey of discs and teller of truths. Lord and master over the finest radio station to grace the Wastes -- Galaxy News Radio.

kém XP základu, tedy bez kombinace s tím, že si lehšíte to, co zrovna používáte, jak je tomu zvykem v *The Elder Scroll*. Při každém přestupu se hne automaticky jedna vlastnost, přidáte si 17 bodů do skillů a povýšíte, nebo vezmete nový perk.

Perky jsou skvělé a velmi silné. Některé jasně podpoří vaše silné stránky, jiné zahladí slabiny, ale najdeme zde i unikátní kousky. Třeba Mysterious Angel vám dá šanci, že se v těžké hodině (nemyslíme porod, nýbrž když vám jde o kejhák v boji) objeví strašný anděl a pořeší to za vás. Zvolíte-li Contract Killer, tak z mrtvol vypadne ucho, které můžete prodat opravdu zlým postavám. V tuto chvíli nám monitorem jasně prosvítá odkaz původních autorů, kteří hry dělali s notnou porcí zkušeností, humoru, ale i nadsázky. Všechno měli asi tak tři tuny a Bethesda nezůstala příliš pozadu.

JSEM MLADÉ A HRAVÉ

Vlastnosti, schopnosti, perky... Prima věc, ale co je pro hru nejzásadnější, vše funguje dohromady! Tedy

TIPY BOJ



- Když útočíte ze zálohy, nepozorování, máte téměř jistě kritický zásah. Není od věci tuto taktiku podpořit perkem Lepší kritický.
- Jak už jsme viděli v preview videích, při vybírání kapes nemusíte jen brát, ale můžete i něco nechat. Pokud to bude granát, je vymalováno. Na červeno.
- Líbí se vám V.A.T.S.? I zde si můžete svou postavu uzpůsobit tak, aby lépe fungovala. Můžete si v tomto systému zlepšit koncentraci, trefování s jednotlivými zbraněmi nebo si osvojit perk s paralyzací, který protivníka na 30 dlouhých sekund ochromí. Ale opět musí postava fungovat, takže pokud máte agilitu na nule a postava skoro nebere akční body, je to nesmysl, že ano?
- Mirelurkové jsou tuzí a nepříjemní nepřátelé. Jakmile se vám dostanou k tělu, budete mít honičku. Mají kryté celé tělo kromě obličeje (či spíše ksichtu), tak se na něj ve V.A.T.S. zaměřte! Jejich králové mají navíc nepříjemné, sonické, oslabující útoky.
- Světélkující ghúlové jsou radioaktivní, což je samo o sobě nepříjemné, ale navíc léčí své kolegy. Zaměřte se na ně jako první. Pokud se dostanete do větších bitek, klidně použijte těžší techniku. Jeden ghúl je směšný protivník, více vám může rychlostí nadělat slušné problémy.
- Fat Man na miniatomovky je ultimátní zbraň. Šetřete ji na opravdu tuhé souboje, je možné s ní vyřadit i několik supermutantů najednou.
- A jedna rada na závěr: Doporučujeme si protivníka před zapnutím V.A.T.S. trochu předklepat protože málokdy někoho sejmeme jen tak na první zapnutí systému. Jediné, co nás mrzelo, že kamera při tomto modu občas tápe, a tak vám někdy zabere scénu tak šikovně, že nevidíte vůbec nic.

06. Fat Man střelící malé nukleární hlavice. Zahodte všechny zbytečnosti, tohle musíte mít!

07. Three dog. Politicky orientovaný rapper, který řídí jedno z mála svobodných rádií v Pustinách. Slovy jediné.

pokud to dobře zkombinujete. Orientovat se na sílu, a pak se snažit hrát jako hacker, příliš nejde. A nepůjde vám víc věcí. V některých hrách máte určité procentuální možnosti, které s loadováním a dostatkem trpělivosti prostě jednou vyjdou, vzpomínám si třeba, jak jsem ve *Wizardry VIII* vykrádal tímto způsobem dlouhé hodiny obchody, ostatně zkuste to v *Morrowindu*. Zde vám hra ani nedá šanci se dostat do zámečnických nebo hackovacích miniher (více v tabulce), protože prostě potřebujete určitou výšku skillu. Jenže vy na to máte přesto chuť? Inu, pak vám může pomoci perk, ale vyplatí se jej obětovat? Nebo si oblečte nějaké bonusové předměty, třeba to bude stačit. Nebo holt musíte přístup do trezoru získat jinak, třeba přes ukecávání. Anebo ten zámek zkuste prostě vylomit! Prostě a jednoduše: cest je moc a skvělé je už jenom kombinovat, co všechno jde a nejde dohromady. Jenom perky jsou famózní a dohromady systému postavy tleskáme, je to dobře zvolený mix původních *Falloutů* a – já vám to říkal – *Oblivionu*.

JSEM SVINĚ

Na co nás připravil málokdo, je možnost hrát hru jako opravdový hajzl. Fakt hajzl! Jasně, ve fantasy světech jste taky mohli být zlejšek, ale ve světě skutečném, byť je na kalendáři 2277, to působí mnohem intenzivněji.

Můžete rozdávat drogy, navádět k neřestem, poňoukat k šikaně, štvát děti z domu – *Fallout 3* vám věru neklaďe skoro žádné překážky. Hrajte si, jak chcete, samozřejmě čekatě následky, ale padouch, nebo hrdina – oběma směry leží skvělé dobrodružství.

CHCEŠ SODU, MUTANTE?

Než se dostaneme k jednotlivým questům, je slušné zmínit boj. Jde to i bez něj, mnoho věcí můžete okecat, když na to máte skill, ale *F3* je rozhodně akční RPG a teď si fakt nehledejte ve slovníčku *Diablo*. Skvělý bojový systém V.A.T.S. popíšeme v tabulce, neb si zvláštní péči zaslouží, a podíváme se detailně na protivníky. Jsou opravdu zajímaví, a pokud nejsou poškození událostmi a sociálním statutem (raideři), tak jsou poškození radiací (skoro všichni ostatní). Vosy jsou zde velké jako basketbalový míč, krysáci jsou třikrát větší než nutrie, kentauri jsou opravdoví hnusáci (jeden z mnoha odkazů na první díly) a samozřejmě nesmějí chybět super mutanti. Ti dostali mnohem svalnatější a bojovnější podobu a jsou to jedni z nejméně příjemných protivníků, naštěstí u sebe nemají ze začátku příliš dobré zbraně. No a pak se zamotáte třeba s vojáky Enclave a zjistíte, že s mutanty byla vlastně sranda. Obecně se dá říci, že jsou potvory skvělé, ale není jich nijak zásadně mnoho.



08



09

08. Rozhovorům rádi věnujete svůj čas. Oproti *Oblivionu* určitě pokročili. Vpravo vidíte masivní odměnu v XP. Yes!

09. Dvouhlavé brahminy. Klasika, jemnější odkazy na první dva díly však chytí jen veteráni.

V.A.T.S.



Od té doby, co se objevil *S.T.A.L.K.E.R.*, nás tyhle vytečkovávané názvy trochu sejí, ale zde má tento postup jasně opodstatnění. V.A.T.S. (Vault-Tec Assisted Targeting System) je skvělá věc a největší upgrade oproti *Oblivionu*. Autoři chtěli zachovat ducha předchozích her, kde jste si v tahovém módu mohli naplánovat své akce. Jak to funguje? Jste uprostřed boje, pálíte na raidera, kryjete se, nabíjíte za rohem jako v klasické střílečce, ale stejně tak můžete zapnout V.A.T.S. a podle akčních bodů (určuje vaše agilita) si vše naplánovat. Čas se zastaví a vy si prohlédnete protivníka s informačními tabulkami, jak poškozené má jednotlivé části a jakou máte vy šanci na jejich zasažení. Vyřazením (zmračením) jednotlivých částí získáte nemalé výhody. Bez ruky se to hůře míří, bez nohy už není takový turista, dokonce mu můžete vyrazit z ruky celou zbraň. Samozřejmě se hodně často míří na citlivou hlavu. Dejme tomu, že pošleme jednu salvu na levou ruku, ať dá pokoj s tou loveckou puškou, a zbytek vykropíme na hlavu. Prima je, že pak nemusíte dělat nic, prostě sledujete, jak s rotující kamerou, ve zpomaleném a rozostřeném režimu jsou automaticky prováděny zadané příkazy a jestli trefíte, nebo ne, už nezáleží na vás, ale na tom, jak máte vymakanou postavu. Ano, jako tradičně v RPG se někde na pozadí házejí kostky. Když to neklapne? Inu, okamžitě se přepínáte do akčního pohledu a střílíte dál, třeba do té doby, než se vám neobnoví akční body. A když to klapne? Pak si můžete v ultrazpomaleném záběru vychutnat třeba ustřílení hlavy nebo odlétávající končetinu. MASOX! A hra pro dospělé.

Jenže pak narazíte před budovou místního rádia na super mega mutant behemotha, nebo jak se to monstrem jmenovalo, a rázem je to jízda jako na ledu s tryskobruslemi. Kolem pobíhají členové Bratrstva (však vy víte kterého) a všichni to sypou do ohromné potvory. Moc ji nedáváme, dokud o kousek dál nevidíme jednoho nešťastníka, vylootujeme ho a nová zbraň s příznačným názvem Fat Man nám dá trumfy do ruky asi jako čtyři esa při pokeru. Čili tradiční souboje jsou střídány pseudo bossy, a to si necháme libit.

Ptáte-li se, jestli se potvory přizpůsobují vaší úrovni, tak máme pocit, že ne. Odlišují se samy mezi sebou především výbavou. Takový super mutant brute je nakonec docela pohodář, když má

10



10. Nám vyhovoval vlastní pohled, ale je možné se dívat i přes rameno.

11



11. Tranquility Lane aneb asi největší úlet ve hře. Zjistíte sami!

v ruce rozhrkanou flintu, tak ho nějak ustřílíte, ale jakmile má v teplech minigun, jde do tuhého. Líbilo se nám, že třeba ghulové zde jsou nejen jako ohavné potvory, ale zároveň jako druhořadí obyvatelé, přeci jen to bývali lidé, tak je okolí neřadí mezi havěť, jako třeba radioškorpióny. (Ale o to víc nenávidí, uvidíte v Tenpenny.) Svět je tím zase o něco živější a plastičtější.

OBCHODNÍCI, DOBRODRUZI, TROSKY I VĚDÁTOŘI

Nejsou to ovšem potvory, které dělají atmosféru *Falloutu*. Jsou to především NPC a události. V tomto směru máme pocit, že zůstal starý *Fallout* nepřekonán. Je to tím, že už jsme starší? Že dnešní 3D enginy už nenechávají prostor pro fantazii? Částečně, ale na druhou stranu je zde jasně viditelný směr Bethesda a jejich vzkaz: Ano, milujeme *Fallout*, stejně jako vy, chceme udělat důstojné třetí pokračování, ale budeme to dělat podle našich pravidel, podle toho, co umíme nejlépe. *Fallout 3* je tak opravdu freeroamingový a kamkoliv dorazíte, tam narazíte na něco zajímavého.

12



You are crippled. Use a stimpak, sleep, or find a doctor.



13



12. Dva brutální supermutanti tankují olovo. Ať máte jakoukoliv postavu, tohle je průser.

13. Čekají vás zlomové události. Jak základní příběh, tak věci kolem si zaslouží podrženou jedničku!



Minirozhovor

V průběhu hraní se kolem mihnul chlapík přímo z Bethesda a ptal se, jak to jde. Při té příležitosti jsme mu položili pár otázek, jen jsme se zapomněli zeptat na jméno.

SCORE: Narazili jsme na položku downloadable content (stahovatelný materiál), týká se to i PC verze?

Bethesda: Rozhodně, samozřejmě, detaily ještě nemůžeme uveřejnit, ale opravdu se těšíte, že to bude velké, nejen nějaké titěrnosti.

Také by nás zajímalo, zda budou podporovány módy.

Určitě budou, stejně jako u přídatných věcí vám nemohu říci kdy, ale moc dobře víme, jak důležitá věc pro komu-

nit *Oblivionu* to je. SDK (nebo-li software development kit) určitě bude.

Kolik má hra konců?

V současné době, co jsme slyšeli a dohráli, tak jich je asi 500.

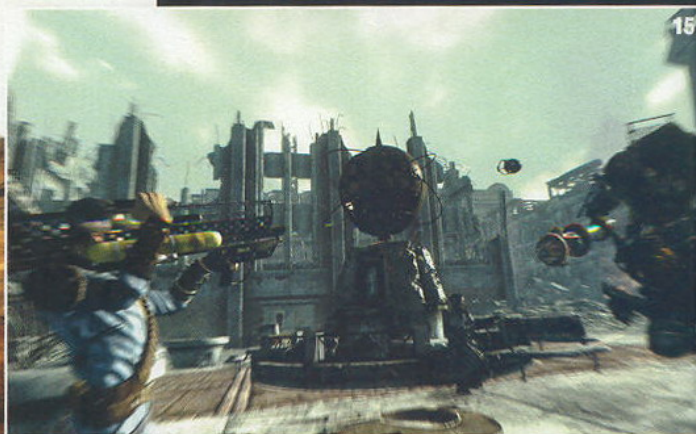
Cože???

No, abych to vysvětlil. Je několik takových hlavních konců, které dají základ

finálnímu videu. Ale pak je hrozně moc drobných nuancí, které se projeví. Vezmi si, že bys šel jenom jednou cestou a odbočoval jedním směrem. Tak budeš mít na konci výsledek AAAAAA. Na druhé straně je BBBBBBBB, ale mezi tím je mnoho detailů, kterými se to bude lišit.



14. Dogmeate? Ne, to nejsi ty. Svého čtyřnohého přítele ovšem jižně od minových polí najdete!
15. Kdo porazí koho.



ně ztrácí i *Oblivion*. Zklamání jsme byli ovšem z reakce okolí na zlomové události. Ve skrytu duše jsme doufali, že *Fallout 3* dorazí dál, ale kupříkladu když v Megatonu zemře kulkou jejich šerif přímo před barovým pultem, domorodci chvíli pobíhají, aby si už za několik vteřin každý hleděl svého a pak vám ještě do očí tvrdí, že se zde o pořádek stará starý Simmons, jehož mrtvole jste právě vybrali kapsy.

Když jsme u okrádání mrtvol, tak tímto způsobem pochopitelně přijdete k nejvíce věcem, zmíníme ovšem okrádání živých. Samozřejmě je to možné. Když se někomu při plížení hrnete do kapsy, tak žádný omyl nehrozí, prostě kradete, na běžné položené věci platí, že se vám info o předmětu objeví červeně, znamená to, že jej neseberete, ale ukradnete. Když vás nikdo nevidí, ovlivní to maximálně vaši karmu. Když ano, máte problém. Podobně to funguje i s otevíráním dveří nebo hackováním. Přestože jsme se snažili být za dobráky, tyto aktivity slouží k příjemnému získávání XP, a tak jsme notně využívali, že co oko nevidí, to srdce neboli. Vzpomínám si, jak jsem

Proč? Už jenom z toho důvodu, že hra vás od začátku chytla za koule, řekla: Tohle je tvůj táta, podívej, jak se i bez mámy snaží, podívej, jak to vypadá kolem, nechceš s tím něco udělat? Do téhle hry prostě zapadnete a možná se pak budete na úřadě představovat jménem, které si zde zvolíte. A přitom pozor, rozhodně toho nebylo docíleno nějakým vlezlým způsobem nebo neustálým opakováním. Svět kolem prostě funguje, pokud se to tedy dá říci o postapokalyptických ruinách. Na druhou stranu to znamená, že pokud dolezete ve tři ráno do obchodu, koupíte si velké kulové.

Čili questů je méně než v *Oblivionu*, ale za to jsou hutnější, propracovanější. Stojí za to, někdy dostanete i unikátní perk jako odměnu! Ono i NPC je pár stovek na rozdíl od snad patnácti set jako v poslední části série *TES*. I proto si mohli autoři dovolit luxus namluvit naprosto všechny dialogy! A že jsou v nabídce nějaké varianty, je zde větvení událostí, můžete získat speciální info, když třeba máte perk Lady Killer.

S GHŮLY SE JÁ NEBAVÍM!

Co nám shodilo čelist a donutilo se shánět po ceně Františka Filipovského, bylo namluvení vašeho otce. Hele, vy víte, že fakt nejsme jelita, co vykviknou „hele, vole, to mluvil Dejdár, to bude skvělé“, ale hlas Liama Neesona (Schindlerův seznam, Kingsey) nás dostal. Nechybí mu nic, čím je postava otce jedinečná - laskavost a pokora, přitom odhodlání a víra ve správnou

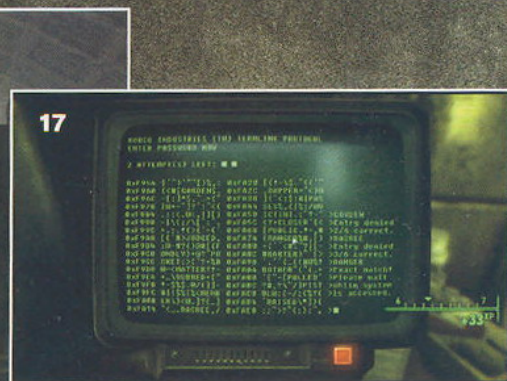
věc. Pozadu nezůstal ani náš oblíbený Malcom McDowell (kdo neví, co je Mechanický pomeranč, tomu ztůčokujeme ksicht) jako John Henry Eden, fanatický velitel Enclave.

Rozhovory jsou jednou z možností, jak se přenést přes klíčová místa. Neovlivňuje je pouze skill řečnění, ale třeba i věda a intelligence, které nám mohou odemknout další odpovědi a větve v dialogu. *Fallout 3* je holt propracovaný a funkční. Pod kotel zábavy notně přitápí i zdařilá mímika a gesta jednotlivých postav. *Morrowind* už samozřejmě působí archaicky, ale sluš-



16. Podzemní prostory jsou plné nepřátel. Likvidujte je postupně, proti přesile budete mít ohromné problémy.

17. Hackovací minihra. Lepší než otevírání zámku, horší než popec v *Oblivionu*.



Tabulka Minihry

Minihry jsou posledních několik let pro velké projekty téměř nezbytností. Některé na nich dokonce postavily celý koncept (*Warriorware* na Wii a DS). Doposud nejvíce se nám líbilo kecání v *Oblivionu*, velmi slušná byla variace na *Pipemani* v *Bioshocku* (*Pipemani* najdete v recenzích tohoto čísla), obstálo i hackovací pexeso v *Chrome*. *Fallout 3* nabídne dvě zásadní minihry.

Hackování

Hezká a náročná hádanka. Na obrazovku se vám vylíje zmrzlý sloh a vy máte vybrat správné heslo. Máte čtyři pokusy a nápovědou je, že jakmile jedno označíte, ukáže se vám, kolik společných správně umístěných písmen má váš tip s požadovaným heslem. Tímto postupně eliminujete většinu, až se dostanete k výsledku. Pokud ne, zablokuje se počítač, který už půjde otevřít jenom skutečným heslem, jež pak musíte získat v herním světě.

Otevírání zámků

Otevírání zámku jsme zažili v *Oblivionu*, zde funguje podobně, jen ne šperhákem, ale sponkou. Natáčíte sponku a podle zvuku a viditelného tlaku musíte určit správný směr. Špatně se to vysvětluje, ale je to intuitivní. Na zámek můžete rovněž zatlačit, ale pak hrozí, že se zasekne a k odemknutí bude jen skutečným klíčem. Podle obtížnosti požadují zámky určitý skill jejich otvírání, hackování je pro změnu náročné na vědu.

v *Oblivionu* omylem sebral u mágů knihu, a pak jako odpustek musel asi tři dny shánět zhruba dvacet bylin, které rostly s frekvencí proslulého šafránu. Zde mi šli po krku hned, ale opravdu záleží na více faktorech. Sneakování je základ, vizuálně je to poměrně jasné, ale narazili jsme na problém se zvukem. Sice jsem byl ve stínu, ale v Supr-dupr marketu jsem zakopl o vozíky, udělal jsem zvuk, jako když nabourá zájezdni autobus s kapelou dechovky uvnitř, a... nic se nestalo.

Když jsme zmínili karmu, jistě vám vrtá hlavou, co má se hrou společného ohřev teplé vody v koupelně. Hehe, no nic - jak jsme již zmínili, hru můžete jet v šedé neutrální zóně, skrývající asi nejvíce možností, ale stejně tak se stát ultra kladasem, nebo naopak parchantem. Hra vás o tom informuje na obrazovce vašeho statutu a my jsme se přes peacemakera dostali až k jakési inkarnaci boha nejvyššího dobroti-vého. Podle toho pak na konci můžete také dostat přízvisko, ale to je jako všechno v této hře na vás. Když to s tou zlobou přeženete, můžete si koupit třeba desátky. Církev funguje všude stejně.

Církev ano, ale frakce ne. Ve hře jich najdete několik a opravdu nečekejte jako v mnoha hrách, že si rozehrajete partii na všechny strany a tak nějak to uvalčíte se všemi splněnými questy. *Fallout 3* je tvrdší, a tohle se nám hodně líbilo. Některá rozhodnutí prostě budou nevratná.



20



21

20. Lootování je nezbytným prostředkem k získávání vybavy, v tomto případě především munice.

21. Ruiny, pustiny, zbraně, mutanti, pejsek a spousta událostí před vámi. Jděte do toho!



18. V.A.T.S. kamera vám ukáže souboj s efekty, zpomaleně a z nejrůznějších úhlů.

19. Ne všechny lokace jsou zdevastované aneb Tenpenny Tower pro místní smetánku. Ne pro ghúly!



19

NÁKUP A TVORBA

Předmětů není zas tolik, zbraně povětšinou stejné, což je ale prima, protože oprava zde funguje tak, že jen s druhou puškou stejného typu si můžete tu první opravit. (Podobně jako v *Two Worlds*, kdy nemusíte být otráveni, že je málo typů zbraní, naopak máte radost z každé další stejné.) Stav a kvalita věcí je naprosto zásadní a je potřeba mít na paměti, že děravé brnění bude děravé i proti kulkám protivníků. Mnoho NPC ovšem nabízí nové věci, stejně tak jako opravy. Atmosféra a nutnost přemýšlení nad dalším postupem notně přidá, že ve hře je poměrně málo munice, a tak musíte taktizovat. Nečekejte, že všechno vsadíte na těžké zbraně a ke konci hry se prostřílíte!

Je moderní záležitost si ve hrách skládat vlastní věci. V tomto směru jsme poněkud zklamaní. Je skvělé, že nemusíte nijak experimentovat a na kompletování vlastní zbraně nebo miny vám stačí schéma a ingredience schéma, bohužel tyto náčrtky jsou notně nedostatkové zboží a my po cca 15 hodinách hraní měli v ruce jen dva tři plánky. Ono by to ani nevadilo, ale člověk při běhání po světě naráží na spoustu předmětů - cívky, strojky, baterie, nádrže od motorky, krabičky, plechovky, drátky, lahvičky a tuny věcí, s nimiž se pak trochu jako vůl taháte, aniž byste tušili, jestli je vůbec někdy využijete. V tomto nám třeba alchymie v *Oblivionu* sedla mnohem více, jako příklad můžeme dát i české *Cold War*, kde byl poměr mezi nalezeným a rozumně upotřebeným skvěle vyvážen.

JEŠTĚ NĚCO?

Ano a mnoho, třeba Tranquility Lane, až holotropní vložka, u které budete kroutit hlavou, jestli se vám to nezdá. A ono se vám to vlastně zdá. A mně se pro změnu zdá, že jsme u konce. *Fallout 3* je skvělý. Není tak velký a tak rozlehlý jako *Oblivion*, ale ani není tak

(místy) rozplizlý. Questů i NPC je méně, ale o to ostřejší byly broušeny. Vizuálně hra vypadá skvěle, boje jsou zábavné, rozhovory také a před vámi je zhruba 20 hodin hlavního questu a troufneme si tvrdit nejméně jednou tolik událostí bokem. Kované fanoušky prvních dvou dílů v jejich vlastním zájmu poprosíme o shovívavost. Možná by se i některým líbilo, kdyby legenda zůstala legendou. Ale zatímco Patrik Berger vyběhl na české trávníky po více než deseti letech a všem kolem je trapně. *Fallout 3* trochu ztratil ze své atmosféry a cynický humor nenajdete všude (ale najdete), je notně oblivionovský, což vám nemusí sedět, ale především je tu hra, na niž by před čtyřmi lety nikdo nevsadil ani pětinku. Bethesda musíme v postoji zatleskat, šla do toho odvážně a zhostila se toho skvěle. Už se vydatně těšíme na další díl. Bethesda má práva na *Fallout*, ale jen v singleplayeru, Interplay si ponechala možnost udělat *Fallout MMO*, na kterém se horečně pracuje. Jak už se nechali slyšet zástupci bethesdy „kvůli jedné hře jsme to nedělali“.

Mikoláš Tuček

+ jednoznačně důstojný nástupce *Falloutu* i *Oblivionu*, atmosféra a svět kolem, kompletně namluvené dialogy v čele Liamem Neesenem, propracovaný systém questů, fantasmagorická vložka s Tranquility Lane, pár ujetých věcí v duchu starých her, bojový systém V.A.T.S., pejsek

- některé události okolí nereflktuje, hopsání postav z kopce, zřídka nejasný navigační systém, V.A.T.S. kamera leckdy tápe, systém výroby věcí mohl být lepší, mdlý vliv radioaktivity

? Pro někoho málo, pro jiného moc oblivionovské. *Fallout 3* vychází samozřejmě z poslední reinkarnace série *The Elder Scrolls* a je to tak dobře. Ať máte jakékoliv pochybnosti, strčte si je za klobouk. Tohle musíte vyzkoušet!



Vybroušenější hraní než číslo // hodnocení	>	TES: Oblivion 147 // 96 %
Méně originální hraní než číslo // hodnocení	<	Bioshock 164 // 94 %

Stupeň lokalizace // Titulky, manuál // Doba osvojení // Hodina // Doporučený věk // 15+ // Jazyková náročnost // „Explore ancient dungeons and destroy terrifying monster.“

