

6 PLNÝCH HER ■ 2 DVD = 18 GB DAT

# score

NEJPRODÁVANĚJŠÍ ČASOPIS O VIDEOHRECH

WWW.SCORE.CZ

2x ZOOM

## CRYSIS 2

Vetřelci v New Yorku! Nasadte nový nanosuit a pusťte se do nich.

## FALLOUT NEW VEGAS

Série se vrací do rukou původních tvůrců. Šest stran z Vegas!

## RECENZE ZIMNÍCH HITŮ

BioShock 2  
Battlefield: Bad Company 2  
Aliens vs. Predator  
Napoleon: Total War  
Cursed Mountain  
Venetica  
Dark Void  
Heavy Rain

# ASSASSIN'S CREED II

Odvěký boj proti templářům pokračuje. Vymalujte Sixtinskou kapli krví a objevte kouzlo renesance. První PC recenze!

POČÍSKA 17 CÍSLA 193  
CENA 155 Kč / 9,92 € / 259 Sk



Dojmy z hraní Metro 2033 ■ Vzpomínáme na první BioShock ■ Test procesorů  
Téma o kulturních rozdílech ve vývoji ■ Povídka Max Payne ■ Hry pro postižené



Mikolaj Tulek



ZOOM

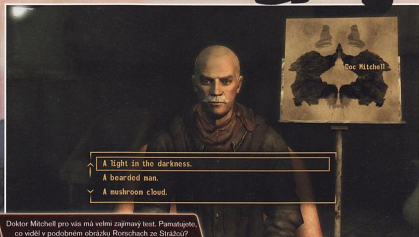
# Fallout NEW VEGAS



Distributor // Bethesda Softworks // Distributor v ČR // Cenega Czech // Výrobce // Obsidian Entertainment  
// Web // [www.falloutnewvegas.com](http://www.falloutnewvegas.com) // Datum vydání // Podzim 2010 // Hotovo // 70%



V městečku Goodspring vás Sunny ochotně provede tutorialem. Pokud budete chtít samozřejmě. Pejske je bohužel jeji. By bychom měli mít opět vlastního hafana, zatím nebylo potvrzeno.



Doktor Mitchell pro vás má velmi zajímavý test. Pamatujete, co viděl v podobném obrázku Rorschach ze Stražců?

**N**e nás čeká polo-pokračování fantastického RPG z vlastního pohledu (koukat přes rameno no fakt nebavilo) *Fallout 3*, už nějaký ten pátek víme. Že se bude odehrávat v postapokalyptickém Las Vegas, to nám prozradil náš redakční slidič a stále nemůžeme přijít na to, jak na to přišel. Mno a když už se valíme na ironické vlně, můžeme dodat, že jsme rovněž dopředu věděli, že na hře dálejší notoričtí nastavovači kaši Obsidian Entertainment. Můžete označení nastavovači kaši na partu kolem Fearguse Urquharta (tohle jméno si vždycky raději dvakrát zkontrolujeme na internetu) označit jako trefné, ale jen pokud máte radiaci zmutovaný mozek. Situace je o poznání zamotanější. Uznáváme, že většinou Obsidian dostali do rukou osvědčenou značku, kterou jen dále rozvíjeli (mají na svědomí druhé díly ke *Star Wars: Knights of the Old Republic* a *Neverwinter Nights*), ale použit v tomto případě „jen“ je stejně vhodné jako napsat o Barceloně, že ji Ionel Messi pomohl jen několika góly. Byť na jejich debut *Alpha Protocol* teprve čekáme, tohle studio umí s cizími světy zacházet skvěle.

#### CIZÍMÍ SVĚTY?

Přesně tak, moudře se ptá název odstavce. U tří simpaců, s jakými cizími světy? Nakonec Bethesda je ve světě *Fallout* nová! Nejhardcorejší fandové série jejich oblíbeníci nezvalí jejich chyby, ale vzpomenou, že Feargus Urquhart a jeho boys stáli u zrodu *Fallout 2*, čili když už jsme vytasili Messiho, můžeme si smělé zapřisáhat: Football's coming home. Promítně: *Fallout's coming home!*

#### NOVÉ VEGAS

Je tedy na čase pustit si do sluchátek soundtrack ze třetího dílu a konečně vás přestat uklidňovat, že nás čeká jen nějaký na rychlo splácený třiaplý díl. Tedy třiaplý díl to rozhodně bude, hra poběží na stejném enginu jako *F3*, pravidla budou téměř totožná, ovšem nového materiálu a především změn v systému je tolik, že vám autopilot v mozku zarazí jakýkoliv potenciální výkřik, že to mohli klidně vydat jako DLC. Nehledě na to, že v našich končinách je díky absenci podpory

Games for Windows Live a vydavatelským „úspěchům“ Cenegy (viz tabulka *Fallout 3 GOTY*) velmi dobrou zprávou, že *New Vegas* půjde rovnou do křápic.

Od *Fallout 3* se posuneme o tři roky dále, od *Fallout 2* dokonce o 40. A také uvidíme pár set mil na západ. Ve hře ztvárníme kurča s nejasným zadáním. Do radioaktivní vize „města hříchu“ se ovšem musíme nejdříve dostat. Abychom byli úplně přesní, úplně nejdříve se musíme dostat z rakve! Začátek hry nás totiž nechytne v nejlepších podmínkách a nebyť laskavosti robota Viktora, který nás vykopal z hrobu, a šikovnosti doktora Mitchella ze zapadlé visky Goodspring v Mohavské poušti, tak bychom vesele přelili do hlíny dál. Tímto jsme vám vysvětlili úvodní teaser (najdete na DVD) a můžeme popojít.

Tedy na chvíli, dokud si u doktora nepohrajeme s obličejem a neabsorbujeme Vigour Tester. Je to něco jako průvodní kniha ve *F3*, kde si nastavíme Special, tedy Strength, Perception, Endurance... však to znáte. Následuje test povedený psychologicky test, kde vidíme první náznaky syrového humoru, což by měl být jeden z přínosů firmy Obsidian do světa *Fallout 3*. Nebo je normální, aby v testu asociací bylo u termínu „matka“ jako možná odpověď „lidský žít“?



Na začátku si nastavíte své vlastnosti. Vidíte, jaké péče a porce humoru se dočkala třeba síla? To je síla!



Veskrze unikátní vstup do hry, co říkáte.

Když na cestu za štiplavým nedostanete buchy,

ale novou verzi PipBoye, budete už opravdu jako doma. PipBoy je originální menu ve hře, které funguje jako příruční počítač, ale pokud tohle nevíte, čtete špatný časopis, anebo nekoukáte na hodnocení u našich recenzí. 92 % nedáváme každý den. Nicméně je na čas se vydat ven. Proč? Co takhle zjistit, kdo vás zabíjí? Slušná motivace.

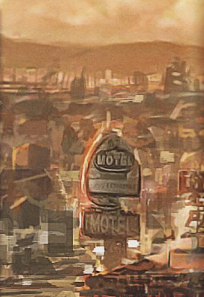
## Ranger NCR

Představujeme zástupce staronové skupiny New California Republic. Váimněte si svého šátku kolem krku (v poušti bývá vedro), upravených rangerových rukavic s polstrováním a krufáčků bodů na patách. Pokud se ptáte, co je to za podivný tenký bač, vězte, že je to svého druhu velbloudí hrb na schraňování vody. Už jsme vám říkali, že v poušti bývá vedro? Na první pohled zarazí krapně nekuřný sestřih vouse, ale pro ten vyšetření nemáme.



### TRÍ FRAKCE?

Pechopitelně přišla řeč i na to, jak se lidé z Obsidian dívají na třetí díl. Paradoxně na díl, který pár let připravovali, aby nakonec vyšel úplně jinak, ale stále ve skvělé kvalitě. Chris to pro PC Gamer charakterizoval zajímavě: „Série Fallout má své jasné žánry: „Za prvé musíte udělat vizi budoucnosti, jakou měli lidé v padesátých letech. A pak na ni hodit bombu. Za druhé musíte hráče nechat volně objevovat. Musí mít svou dobu jít kamkoliv a udělat tam komukoliv cokoliv. A tohle Bethesda zvládá skvěle.“ Pokud někde však cítíte slabiny, bylo to v detailech



příběhu a dialogích. Fallout New Vegas nebude jen o městě kolem lesklého hlavního bulváru (slavný The Strip), o jehož chod se starají místní, ale i o dvou důležitých frakcích. Na jedné straně (na východě) je to New Californian Republic, západní stranu ovládá otrokářská Caesar's Legion. Obsidian ve hře ponechají systém Karmy, kdy jste buď zlí či hodní, ale neřadí mu vaši reputaci s dotyčnými frakcemi. „New Vegas bude především o zkoumání ideologií a rozličných skupin, které tuto oblast ovládají. Každá má něco, s čím můžete souhlasit, ale pochopitelně i spoustu ohromných nedostatků,“ vysvětluje důležitost frakcí hlavní designér hry. Vzhledem k tomu, že v chvíli psaní článku paralelně dohráváme BioShock 2, víme přesně, o čem je řeč. Zde rovněž žádné jasné Dušiny nenajdete.

„Chceme, aby lidé v New Vegas dostali vlastní motivaci a aby s nimi hráči při interakci měli vztah, který dává smysl,“ představil Josh pro časopis PSM3, pro upozadili karmu a vložili do hry nově frakce. „Chceme, aby na konci hry měli pocit, že on sám místní svět přetvořil podle svého.“ V tomto případě to zřejmě znamená více dějových rozvojků, kdy se musíme vydat buď na jednu nebo na druhou stranu, což doposud pořádně nabídl snad jen Zaklínáček.

### MEZITÍM V GOODSFRINGU...

Vrátíme se ovšem na začátek příběhu. V Goodspring už jsme se rozkoukali a zjistili, že místní trápí dvě věci: Za prvé jsou to přezíraní salamandři geckos (navrátko z prvního dílu), za druhé ty. Powder Gang. Tahle parta trvádků dala městečku na výběr. Bud domorodci vydají jakéhosi uprchlíka Ringa nebo jim gang přeora územní plán tak moc, že budou všude hbitoví. Nic, co by místními zastupitelé potěšilo. Samozřejmě chceme pomoci, nakonec nám místní doktor zachránil (či spíše vrátil) život. V přímém střetu nemáme nyní šanci, je na čas se tedy porozhodnout kolem. Zde přichází na řadu inepce celého systému. Odpověď při rozhovorech se totiž budou opravdu ubírat podle toho, jaké máte schopnosti. Nemysleme jen retorické umění, ale i fakt, že kupříkladu Pohodář Pete se nebude bavit o dynamitu s někým, kdo nedokáže odpálit římskou svíci, rozumíte, kdo nemá skill na vybuzování. Tato pravidla



## Fallout 3 Game of the Year Edition aneb stylově apokalyptický vydavatelský počín

Fallout 3 se dočkal mnoha DLC neboli stahovatelného obsahu, který souhrnně přinesl desítky hodin nových dobrodružství, zvedl horní hranici zkušenosti a mj. konečně vymazal ze světa ten pitomý nápad, že po dokončení hlavní dějové linky nemůžete zpátky do herního světa objevovat jeho další zákoutí. První DLC jsme ještě zrecenzovali (loni na jaře, SCORE 181), ale pak jsme si řekli, že když není možné u nás tyto balíčky zakoupit (služba Games for Windows se projevila v plné „kráse“), počkáme si na krabicové verze, které slíbila Cenega Czech (loni na jaře). A tak čekáme.

Game of the Year Edition vyšla ve světě koncem loňského roku a nabízí základní hru i soubor všech těchto balíčků: protikomunistického *Operation: Anchorage*, *The Pitt z Pittsburghu*, *Broken Steel* s navýšením možných úrovní na 30, bahenní *Point Lookout* a konečně blízké setkání třetího druhu v *Mothership Zeta*. Přestože víte, že se vždy snažíme podporovat lokální distributory, v tomto směru radíme ignorovat jejich téměř roční snahu a v klidu si zakoupit hru digitálně nebo přes internet. 50 eur na Steamu je dost, ale třeba z anglického Amazon.co.uk dostanete *Fallout 3 GOTY* už za 19 (necelých 600 Kč) liber + snesitelné poštovné. Sice v angličtině, ale lepší parádní vřabec v hrati než rok slibovaný holub na střechě washingtonského Capitolu.



dla poběží na pozadí celé hry, a tak bude hodně záležet na naší postavě, kdo se k nám z města pídá na tento první velký quest.

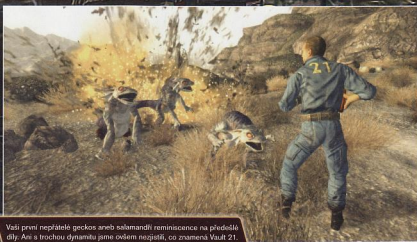
Přípravy vyvrcholí v místním obchodě, kde je při prezentaci hry použita velmi rafinovaná přesvědčovací metoda. „Přece když bude celé město srovnáno se zemí, nebudete mít komu prodat“ zni logický argument a od majitele dostaneme nějakou výbavu na cestu. Vidíte, jak se vyplácí umět mluvit s lidmi?

Nicméně oficiální vzkaz těm ložrům je, že Ringo zůstane tam, kde se zrovna klepe o svůj kejklář (tzn. na ložatech v místní ratejně), a Powder Gang, lumpové a vrazi dorazí rabovat město. Dynamity jich pěkných pár vyfádí a na zbylých je ukázán příklad nových zbraní. Každá z arzenálu na blízko má speciální útok a u goličové hole je to švih přímo do kuli. Velké nefalšované aupa. Powder Gang je nakonec zahnán a tím se zvyšuje nejen naše reputace u místňáků, ale i další možnosti hry. Až dorazíte do Vegas, ptej se na náč v Crimmon Caravan, přisílí na rozloučenou nové questy zachráněný Ringo. Ale my milíme novým loadem do další lokace, tentokrát z pokročilého fáze hry.

### A ZASE RÁDIO

Můžeme si stokrát říkat, že rozhlas je mrtvé médium, ale vzpomeňte na úvodní Chrisova slova. Kdepak, v 50. letech ještě rozhlas držel zlatou a snád i stříbrnou medaili, alespoň co se týče vlivu. Později ve hře zachytíme signál vycházející z Black Mountains. Tabitha, žena v pokročilém stádiu poskakanosti, zde hlásí do světa, že zabije svoje rukojmí. Vzhledem k tomu, že ovládá kolonii supermutantů, je jasné, že zaklopit ji na dveře nebude jednoduše. Kór když její pohůbní mají v plátech napaseno u kolony člověk „Zničit na potkáni“.

Zapomněl jsem na hory primitivních savců, kterým se říkalo supermutanti ve třetím dílu. Dříve měli supermu-



Váš první nepřítel geckos aneb salamandří reminiscence na předěsídlé dly: Ať s trochu dynamitu jsme ovšem nejmísti, co znamená Vault 21.

tanti mnohem většího flátróna a v New Vegas se potkáme s oběma druhy. Ti rafinovanější, a lepší technologií a dokonce se schopností znevědlnit se, se jmenují Nightkin. Prezentující se rozhodl pro velmi rafinovaný postup. Přesvědčit chytřejší druh mutantů, že ti blbli svalovci se zbouřili. I takové možnosti zde budou!

Nicméně tento plán v ukázkě neklapí a celá hora hoří v hoří hněvu! (Poctické, co? Příkoří by taky nakonec sedlo!) V takovou chvíli přijde na řadu zbraňový kousek Grenade Machinegun. Když si obě slova přeložíte a znáte obě slova, je vám jasné, že tohle je zbraň hromadného ničení. (Ještě navíc budeme moci nakupovat speciální mody pro zbraň, čímž vylepšíme jejich výkonnost či přidáme její efekt.) Bez pomoci granátometu by se nám každopádně zmíněné rukojmí

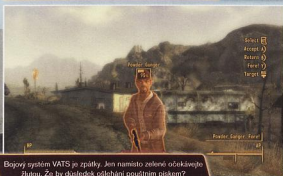
osvobodit nepodařilo. Někomu možná zklame, že je to gól. Fanoušky Barcelony, rozradsněně, že jsme zmínili Messiho, pak rozruží, že se jmenuje Raul.

### PARTÁK

Ale no tak, jsme přece zvyklí, že můžeme mít partáka. Nicméně nově přibýlo menu, pomocí kterého ho můžete snadno navigovat, aby vám byl co nejvíce k užítí. Nejde jen o to, jestli bude střílet na počkání, nastaveno se budou i jemné nuance, více ale raději představíme v tabulce. Raul je světybná osoba, v ruce má pořádnou sniperku, s níž umí divy, a když je požádán, aby si vzal něco na blízko, odpoví: „Samozřejmě, odložím tuto velkou efektivní zbraň a vytřím ji za... ehm... kus nějakého železa.“ Umí tohle váš parták v jiné hře?



Nové zbraně a blůzky budou mít každá speciální úder. Giffovi háč (mimochoodem, devítka železo) je zrytá na kulaté věci.



Bojový systém VATS je zpátky. Jen namísto zeleného očíslování žlutou. Že by důsledek odlehčení použitím pískem?



## A TO VEGAS?

Budete se divit, ale v 50. letech nebylo Vegas takové neonové monstrum jako dneska. Takže žádné Wynn, dokonce ani Bellagio, Caesar's a mnoho dalších, žádné falešné aiffelovky ani horské dráhy. Přesto zde najdete jisté společné body. Kupříkladu monument jako The Needle (nejvyšší budova ve městě, kde jsme točili kousek SCORE Live) bude mít ve hře svůj ekvivalent. Zatímco nyní se ve Vegas většina aktivit soustředí kolem Stripu, nás bude zajímat i mnohem širší okolí.

Od opravdu velkých pobřežních měst jsme poměrně daleko (právě ta zasahy nukleární útoky ve falloutovské mytologii nejvíce), takže s radiací zde ve vnitrozemí zas takové problémy nebudou. Díky tomu je i vegetace o fous živější než v Pustině třetího dílu. PC Gamer

## HELIOS ONE

Tabitha se nakonec také ukáže jako supermutant, ale to si nechme na první zahrání (snad za půl roku), at vám nerykocáme vše, co jsme se od Bethesdaů dovedli. Další odhalenou lekadí ai však pro sebe nechat nemůžeme. Helios One je napul solární elektrárna, napul ohromný laser. V tuto chvíli ji ovládá New California Republic (NCR), a to pomoci dost jedinečného „správce“. Je pro svou funkci stejně vhodný, jako kdyby byl pedofil ředitelům školy nebo kdyby České aerolinky vedl člověk, který neumí anglicky (haha, opravdu vtipné – pozn. Jaroslav Turdík). Místní zosobnění nekompetence se vám ve hře kouzelně svěří, jak se dostal ke svému místu.

„Chodili kolem a ptali se, jestli někdo nezná nějakého vědce. Tak jsem řekl, že už nemusí hledat. Pak se



Tabitha má nejružnější druhy supermutantů nohsledů a někteří mají skutečně zvrhlý vkus! Eltone, ty jsi radiaci přebí?

„odhalili“, že se ve hře objeví i slavná základna Area 51, která se nachází ve stejném státě jako Las

Vegas, ale autoři tuto domněnku rychle vyvrátili. Sice je v Nevadě, ale do „Nového Vegas“ se neprobouje.

mě zeptali, jestli něco vím o elektrárnách. A já řekl, že přesně tolik, jako všichni, koho jsem kdy potkal. No a pak chtěli vědět, jestli nemám doktorát z teoretické fyziky. Tak jsem odpověděl, že teoreticky jo.“ Ač jsme se u dialogů a příběhu ve Fallout 3 nevztékali, tohle vypadá na o stupeň lepší spisovatele. Nebo alespoň teoreticky.

Tenhle správce si skromně nechává říkat Fantastico a nakonec je na nás, pro koho bude elektrárna vyrábět elektřinu, což je vedle vody nejcennější komodita ve hře. Necháte ji proudit do základny NCR na McCarranovo letiště, nebo to pošlete místním do Stripu? Jako mnoho dalších rozhodnutí, i tohle bude jen na vás, ale jistě chápete, že jakmile jedné straně uděláte radost, druhá bude hodně kyselá. Nicméně také je možné se na všechny vyhodnout a využít veškerou energii k aktivaci chromného laseru ukrytého uvnitř tohoto komplexu. NCR se to pochopitelně nebude líbit, a tak se připravte na tvrdou obranu kontrolní místnosti, pokud nebudete plnit jejich příkazy.

## HARDCORE MÓD

Autoři chtějí nechat vzpomenout na tuhost starších her a umožní masochističtější hráčům spustit New Vegas v tzv. hardcore módu. Kupříkladu léčení neprobíhá oka-



Grenade Machine gun v akci. Na tři takové fluky je holt potřeba pořádná tonáž! Že by byl přidán vedlejší mód?



Helios One. A pan Fantastic. Elektrárna vyrábějící nesmírnou cenu a zároveň ohromný laser! Nicméně vlastní příručí laser zde dostanete i vy!

mžité, ale postupně, náboje budou mít vlastní váhu, takže vám budou zabírat místo, boje budou mnohem tužší a bez vody můžete v poušti zemřít na dehydrataci.

#### UKONČETE SÁZKY...

Stane se z *Fallout New Vegas* po *Fallout 3* taková hvězda, jakou byl po *GTA III* následník *Vice City*? Potenciál je velký. Nová hra z nového Vegas bude veselější jak barvami, tak rozhovory, zřejmě lépe a chyťteji napsaná a jen těžko můžeme zrovna Obsidian obviňovat, že by chtěli jen rychle spíchnout píl-davek. Koneckonců tihle kluci se konečně vrátili ke své milované značce. Naše možnosti by se naopak měly rozšířit a vliv našich rozhodnutí zesílit, takže se jen těžko stane, že jsme si největší parchanti v pustině, co nechat vyhodit celé město do vzduchu, a přitom se s námi všichni baví veselé dál. Úspěch bude záležet na našich rozhodnutích (a statistikách), a kdyby se autornům podařilo vylepšit někdy trochu prkenné animace postav a zmírnit frekvenci utahanych animací headshotů, budeme to brát jako skvělý vedlejší efekt. Na povrchu stejné, pod kapotou citlivě vylepšené. Sem s žetony!



## Parták

Náš parták nebude jen „pan přidavná puška“ nebo ten, který nám na jednom nascriptovaném místě otevře dveře z druhé strany. Bude se chovat přesně podle toho, jak mu zadáte, a abychom nekecali do větru, rovnou vám ukážeme, co všechno bude možné nastavit.

