



LEVEL

LISTOPAD/NOVEMBER 2010
CENA: 249,90 Kč | 14,10 EUR*
*PLATNÁ JEN PRO SR

TÉMA JAK PŘÍCHÁZEJÍ HRY O TAJEMSTVÍ

CO SE O HRÁCH DOZVÍME PŘED
JEJICH VYDÁNÍM A PROČ?

PREVIEW PORTAL 2 ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

RECENZE FALLOUT NEW VEGAS DEAD RISING 2 DARKSIDERS MMA

F1 2010
ARCANIA: GOTHIC 4
CASTLEVANIA:
LORDS OF SHADOW
FRONT MISSION EVOLVED
LARA CROFT AND
THE GUARDIAN OF LIGHT
PES 2011

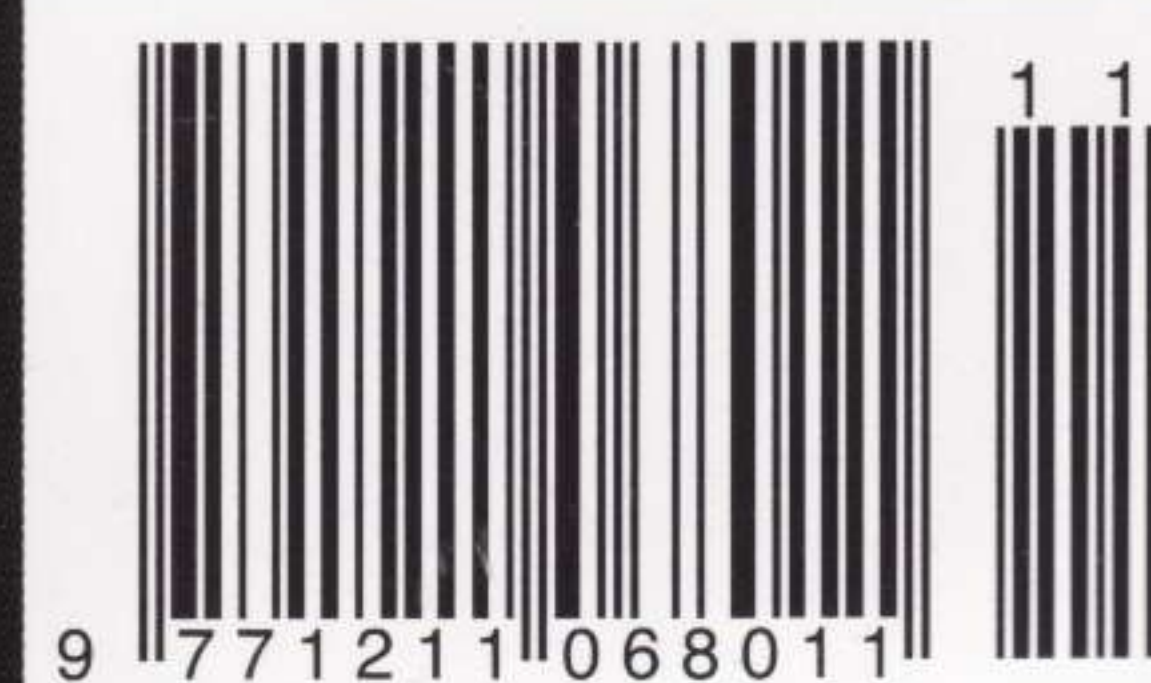
MEDAL OF HONOR

NEJDRŠNĚJŠÍ JEDNOTKA V AKCI



HARDWARE VELKÝ TEST GRAFICKÝCH KARET

HRANÍ BEZ KOMPROMISŮ!



RECENZE



10 Medal of Honor
56 Fallout: New Vegas
60 F1 2010
62 Arcania: Gothic 4
63 Pro Evolution Soccer 2011
64 Front Mission Evolved
66 Darksiders

67 Alien Breed 2: Assault
68 Dead Rising 2
69 Blade Kitten
70 Lara Croft and the Guardian of Light
71 Jekyll & Hyde
71 The Silver Lining: Two Households

DLC
72 Borderlands:
Claptrap's New Robot Revolution
72 Sid Meier's Civilization V:
Digital Deluxe Edition



JEŠTĚ VÍC FALLOUT, NEŽ BYSTE ČEKALI

INFO

VÝVOJÁŘ Obsidian Entertainment DISTRIBUTOR Bethesda/Cenega ZEMĚ PŮVODU USA TYP HRY RPG PLATFORMY PC, X360, PS3 WEB fallout.bethsoft.com LOKALIZACE texty CENA 1199 Kč

Nový *Fallout: New Vegas* má proti svému předchůdci jednu hodně velkou výhodu. Stárnoucí *Fallout 3* se už totiž pohodlně usadil v herní historii, pečlivě oddělil své příznivce a odpůrce a nechal postupně vyšumět všechny nespokojené a kontroverzní názory, které se kolem takto důležité hry přirozeně objevily. Po čase tak zůstali jen ti, koho dokázal nadchnout, nebo alespoň oslovit, zatímco průvod remcalů odtáhl za obzor. A protože v případě *Fallout: New Vegas* zřejmě rychle shledá, že je to vlastně v základu totéž, nejspíš se jen s opovrhlivým odfrknutím prošourá kolem a nebude se obtěžovat s dalším láteřením. Díky tomu nejnovější člen slavné rodiny míří přímo mezi své nejoddanější fanoušky a nemusí nikoho přesvědčovat o svých kvalitách. Až se vybízí otázka, jestli by snad nedostatek kritického nadhledu nemohl zapříčinit ustrnutí celé série na mrtvém bodě. Tak se jí tedy nebojme a zeptejme se: mohl by?

FALLOUT 3, VERZE 2.0 > V tomto případě evidentně nemá valného smyslu popisovat hru jako takovou, protože pokud jde o základní prvky a mechanismy, můžete si s klidem přečíst nějakou starší recenzi *Falloutu 3* a budete mít dokonalý přehled. Opravdu podstatné je to, co všechno se změnilo. Tvůrci z Obsidianu v podstatě slibovali vytvořit

na základech předchozí hry nový *Fallout 3* tak, jak by si ho představovali skální fandové série. Bez otravných omezení a limitů, s větší dávkou charismatu a osobitého humoru, propracovanější a s ještě hlubším příběhem. Něco se povedlo více, něco méně, a určitě bude nejlepší vzít to hezky popořádku.

Každý první dojem je spjatý především s grafikou. Nová grafika *Falloutu: New Vegas* je... no... ona tu vlastně žádná nová grafika není. Nejen první, ale i druhý a všechny další



„Zdravá hráčská chamtivost coby motivace funguje určitě lépe než v předchozí hře a pro peníze uděláte ledacos.“

pohledy jasně ukazují, že se žádná revoluce nekoná. Nekoná se skoro ani běžná údržba a hra vypadá přesně tak, jak si ji pamatujeme. A ve vši upřímnosti – je to na ní znát. K některým titulům je čas až nepochopitelně milosrdný, tohle ale není ten případ. Poslední *Fallout* opravdu zřetelně zestárl a řada modelů, textur i fyzikálních zákonitostí na sebe až příliš upoutává pozornost. Tento dojem pochopitelně poměrně rychle zmizí s tím, jak se hráčův mozek naladí na starou dobrou vlnu a přehodí výhybku do pozice *Fallout 3*. A není to rozhodně tak, že by hra vypadala špatně. V některých ohledech se práce s detaily skutečně zlepšila a efektnější lokace či práce s oblohou a světlem umí

3x NEJHORŠÍ PŘEKVAPENÍ

1 Nášlapné miny

Některé typy min nyní explodují okamžitě po našlápnutí. Poprvé budete v šoku, podruhé sprostí a potom už opatrní.

2 Vegas je drahé

Jestli jste byli zvyklí rozhozovat peníze, rychle se proberte. Tentokrát je pořád na co šetřit a každou chvíli vás někdo pěkně odrbe.

3 Ghoulové mají sex

V jedné z misí se jistý ghoul zmiňuje o hezkých ghoulících a protislužbách výměnou za sex. No fuuuuj!



TESTOVÁNO
NA SESTAVĚ

**NVIDIA
SLI**

Tech spec

Minimum

CPU DC 2 GHz

RAM 2 GB

GRAFIKA 256 MB

Doporučeno

CPU DC 3 GHz

RAM 4 GB

GRAFIKA 512 MB

PRVNÍ SETKÁNÍ s armádou žoldáků a otrokářů zvanou Legion je jaksepatří působivé a drsné metody odhaluje víc než názorně



VŠUDYPŘÍTOMNÍ Securitroni jsou jedním z nejosobitějších prvků nového Falloutu



vykouzlit působivé scénérie. To všechno je ale jen make-up, který vrásky nikdy nadobro nezažene.

FALLOUT VZKŘÍŠENÝ > Grafika nicméně není tím, co by rozhodovalo o konečných verdiktech a sympatiích hráčů. Ne v případě této hry. Mnohem podstatnější je příběh, jeho propojení s okolním světem, i drobné události, kterými je naplněn. V tomto ohledu je tým mající podíl i na prvních dílech série ve svém živlu. Příběh *Falloutu 3* byl dobrý, ale také poněkud prvoplánovitý a některé postavy si podle potřeby tahal na pomoc jako králíky

z klobouku. Nyní všechno působí o poznání důmyslněji a jednotlivé vztahy jsou nesrovnatelně spleťtější. I ty zdánlivě nejjasnější věci skrývají svou hlubší a zpravidla temnější tvář a jen máloco je nakonec tak, jak se na první pohled zdá. Přátelským robotem Victorem počínaje a hlavním záporákem Caesarem konče.

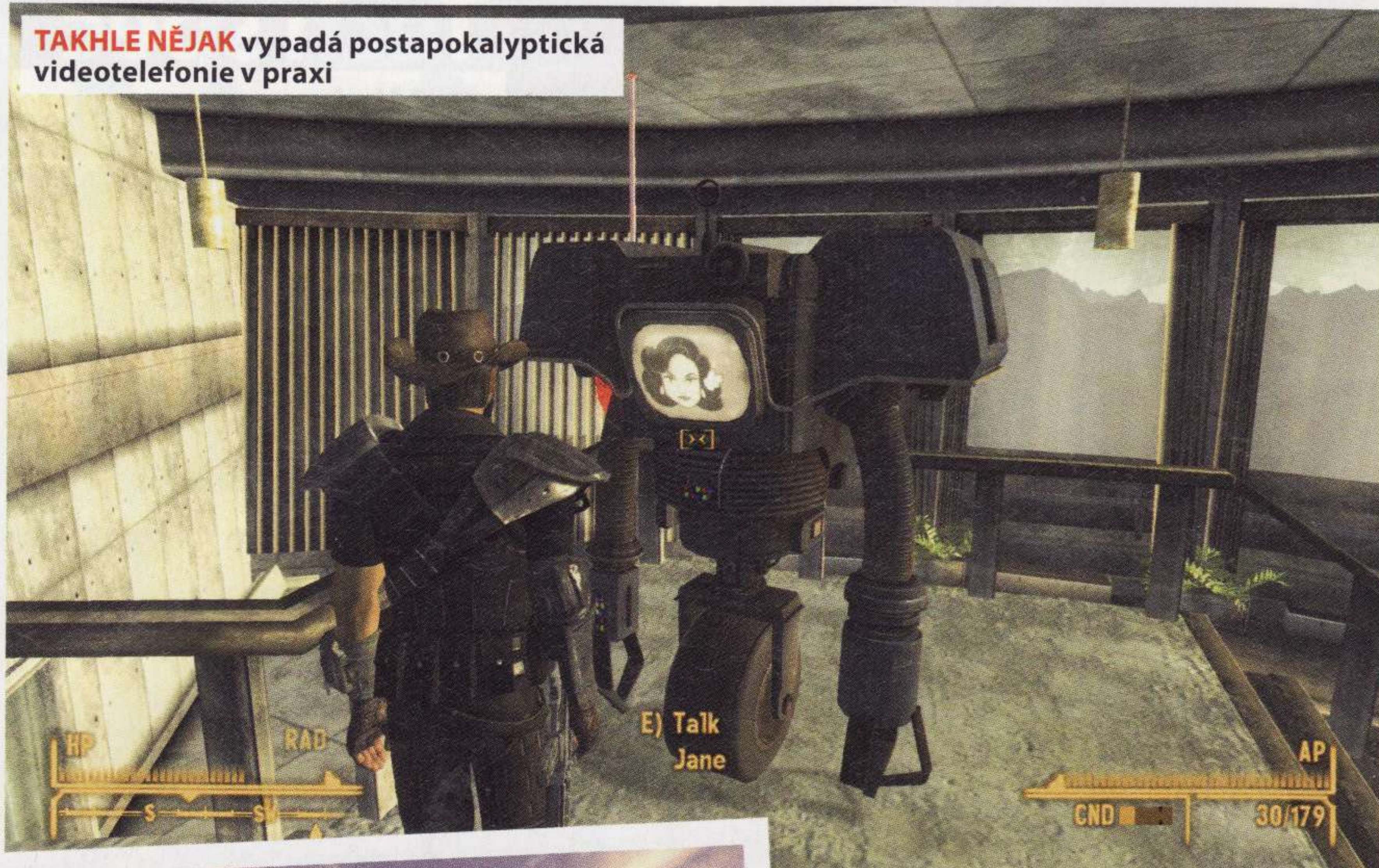
Poměrně široké pole se otevírá také možností volby. Dnes už nejde o nic převratného, ale čas od času dojde na rozhodnutí, kterého budete dříve či později litovat. Většinou spíš dříve. *Fallout* zároveň znovu prokazuje, že toho umí docílit i zdánlivě nenásilně



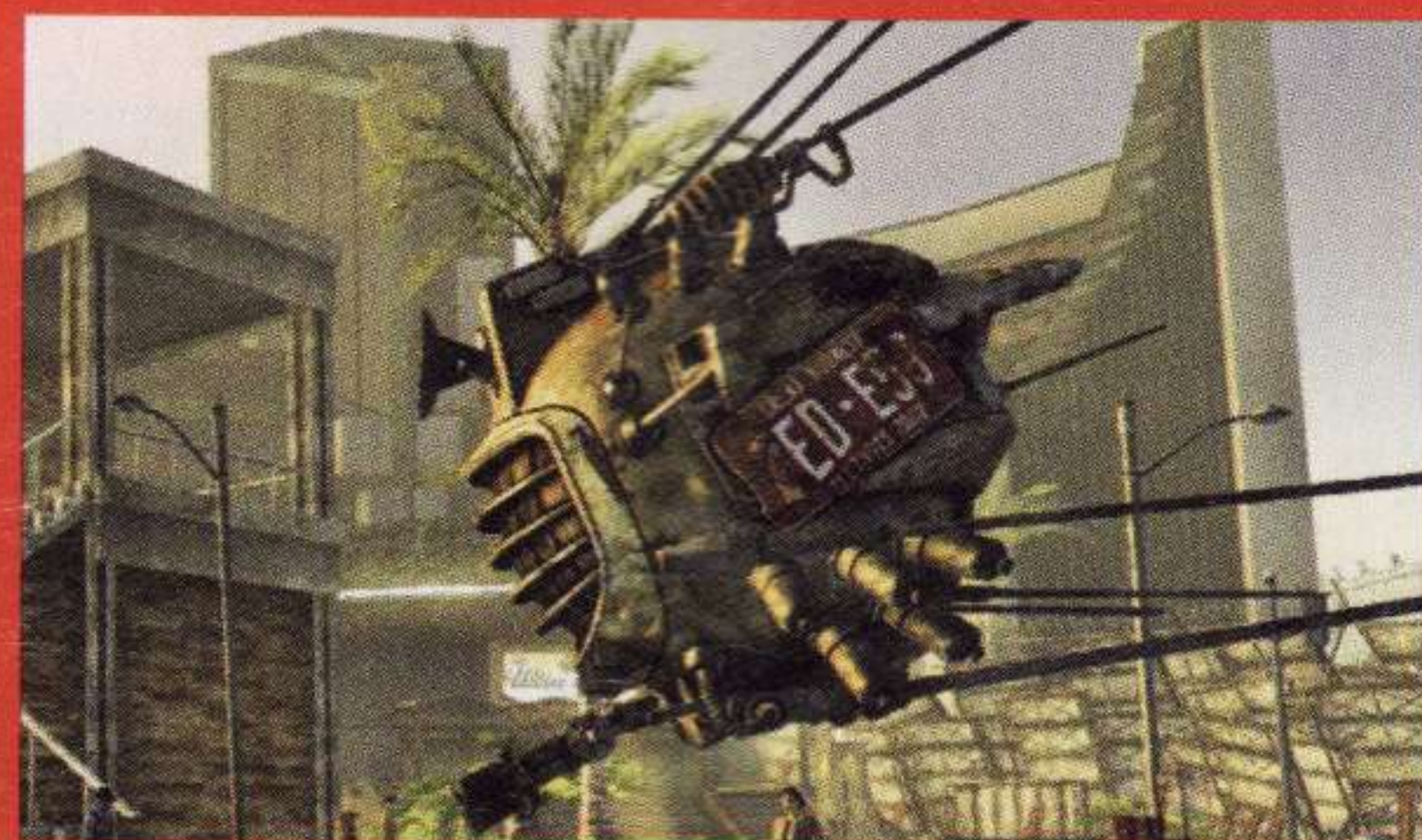
RECENZE

FALLOUT: NEW VEGAS

TAKHLE NĚJAK vypadá postapokalyptická videotelefonie v praxi



MILÁČEK EDDIE



Tento typ robota jsme byli ve *Falloutu 3* zvyklí běžně vidat ve zničených ulicích, tenhle konkrétní je ale jiný. Je to totiž váš robot, jmenuje se ED-E a je to speciální prototyp. A také parták do nepohody, který vás možná přiměje se i trochu zastydět při vzpomínce, jak jste jemu podobné kdysi pro zábavu stříleli. Sice nemluví, ale vždycky, když vypukne ostrá akce, zahraje vám hezky od repráků krátkou znělku, díky níž vypadá vyhlídka na přestřelku hnedle veseleji.



ASI JE TO ZE STYLU ŘÍZENÍ zřejmé na první pohled, ale ta raketa je plná ghouľů...

➤ a jen málokdy staví hráče před absolutní buď a nebo. Přesto některé lidi, o nichž víte, že si zaslouží zemřít, necháte jít, zatímco jiní vyřknou ortel nad někým, kdo je možná lepší než vy. Někdy budete chtít pomstít i ty, o nichž víte, že si pro smrt došli sami, a někteří lidé vás prostě jen hluboce zmatou.

Děni na pozadí boje New California Republic o přežití dá zavzpomínat na staré dobré časy, i když se některé otázky o hranicích svobody či ceně za pokrok a bezpečí trochu opakují s těmi, jež jsme již částečně prozkoumali posledně s Brotherhood of Steel. Nový nepřítel, kterým je fanatický Caesar se svou armádou plenitelů v římském stylu, působí zpočátku trochu lacině, postupem času ale svou existenci obhájí. Je také fajn, že ubylo zbytečných lokací v podobě stále se opakujících nudných továren a jim podobných uměle generovaných zabijáků času a zábavy. Důraz je zřetelně kladen na originalitu všech významnějších lokací i jejich větší působivost.



MOŽNOSTI PŘÍZPŮSOBNÍ postavy jsou znovu široké a každý si najde svůj styl

FALLOUT VYLEPŠENÝ > Došlo i na slibovaný smysl pro humor, i když ho není tak koňská dávka, jak se mohlo z některých prohlášení zdát. Jde spíš o drobné žertíky a celkovou ztřeštěnost, i ta na sebe ale umí vzít extrémní podobu – třeba jako šílená ghouľí expedice do vesmíru nebo možnost získat obrovský meč ve stylu *Final Fantasy*.

Podobně příjemným pokrokem je i změna systému nakládání s penězi. *Fallout 3* trpěl stejně jako mnoho jiných RPG nesmyslnou

že jste nakonec jen vandrák s holým zadkem a na vytoužené hračky bude potřeba poctivě našetřit. O to lépe je načasovaná příležitost stát se pánem města, což je výzva, které snad nelze odolat. Zdravá hráčská chamtivost coby motivace funguje určitě lépe než v předchozí hře a pro peníze uděláte ledacos.

FALLOUT NEMĚNNÝ > V různých preview se mluvilo také o propracovanějším systému konverzací. Ve výsledku se však jedná o tak



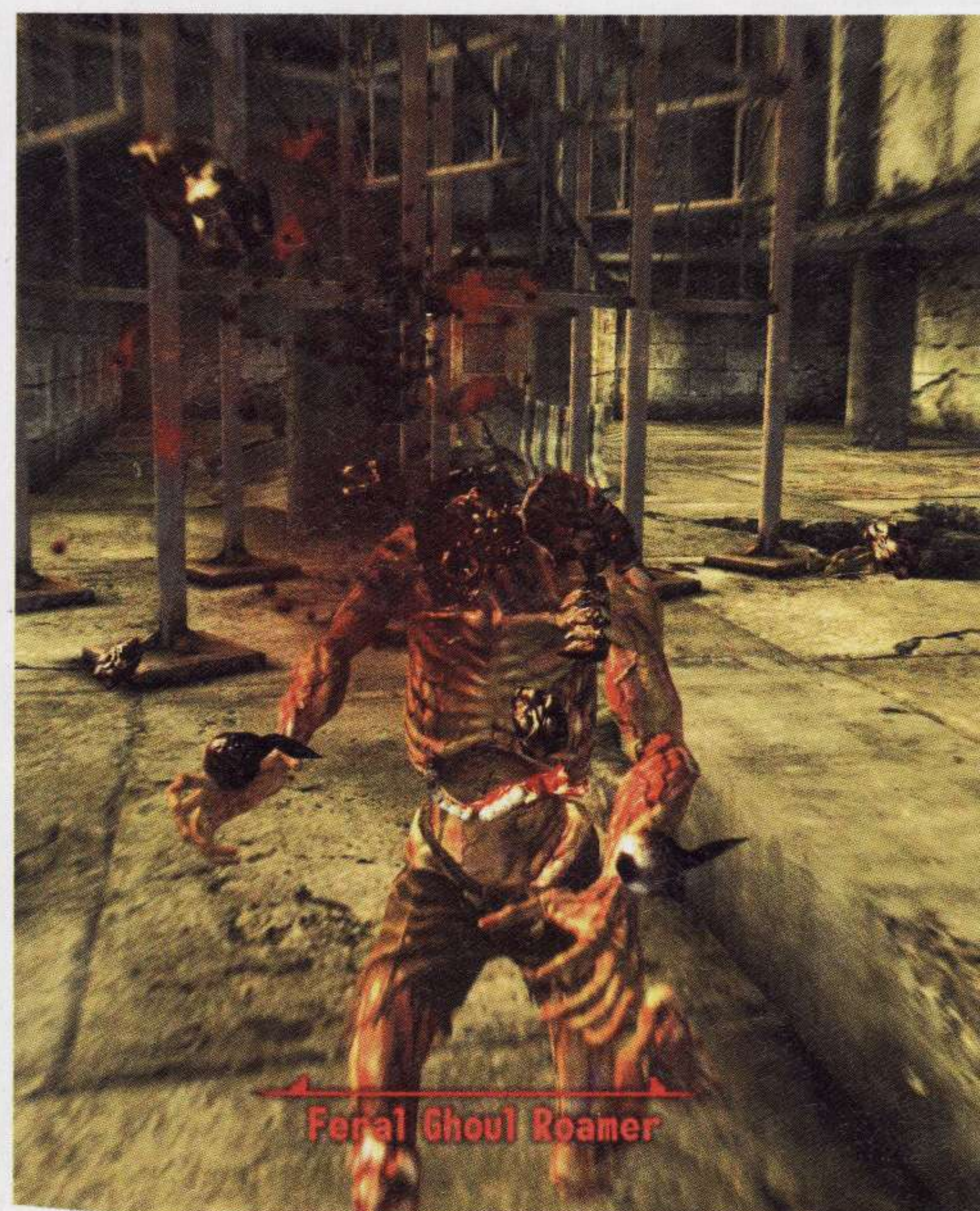
„Ubylo zbytečných lokací v podobě stále se opakujících nudných továren a jim podobných uměle generovaných zabijáků času a zábavy.“

a zbytečnou chybou, kdy je peněz zpočátku velký nedostatek, a pak najednou ztrácí jakýkoli smysl. *New Vegas* na to jde rafinovaněji, a když už si začnete myslet, že jste za vodou, dostane váš účet několik fatálních podpásovek. Hra vám peníze z kapes šikovně tahá pod záminkou různých úkolů, a navíc nabízí předměty, na které se opravdu vyplatí šetřit. Zejména po příchodu do Vegas si rychle uvědomíte,

nepodstatné úpravy, že na průběhu ani výsledné podobě rozhovorů nemění zhora nic. V zásadě se jen rozšířil počet schopností, jejichž zvládnutí je možné během konverzací využít ve svůj prospěch (dosud to byla jen dovednost Speech). Přinejmenším prvních patnáct hodin herní doby se nám však stejně ani jedinkrát nepodařilo je v konverzacích úspěšně použít.



NÁZORNÁ UKÁZKA svérázného smyslu pro humor v praxi



I další obdobné změny jsou buď jen optické, nebo úplně bezvýznamné. Trochu více emocí vyvolají snad jen drobné zásahy do systému osobních vlastností, kdy se například nové perky získávají jen jednou za dvě úrovně. Proměnou prošlo i několik dovedností, ty hlavní nicméně zůstávají beze změny. Nové zbraně a vybavení jsou samozřejmostí a ani možnost vylepšovat jednotlivé kvéry různými udělátky

několik zbytečných chyb. Kdyby vyšel před rokem a půl, asi by to tak skutečně bylo. Jenže dnes musí i u velkého fandů nutně vzbudit jisté rozpaky.

Před prvním spuštěním hry jsme byli celí rozechvělí a ner-

„K některým titulům je čas až nepochopitelně milosrdný, tohle ale není ten případ. Poslední Fallout opravdu zřetelně zestárl.“

herní zážitek nijak zásadně nepřevrací. Úplně stejně jako ve *Falloutu 3* fungují souboje, používání Pip Boye, cestování po mapě, logika lokací a vůbec všechno, co tvoří běžnou náplň hry.

FALLOUT SMRTELNÝ > Hodnotit *Fallout: New Vegas* není vůbec jednoduché. Her tohoto ražení nevidáme mnoho, protože když už někdo nějaký remake vytvoří, obvykle za ním stojí buď jiný tým, nebo alespoň jiný přístup. Z jednoho úhlu pohledu je to pořád ten skvělý *Fallout 3*, který jsme kdysi počastovali desítkovým hodnocením a zlatou hvězdou, takže není důvod něco na tom měnit. Obzvláště, když přináší ještě živelnější a hlubší příběh v nových kulisách a ruší

vózní, jak moc se milovaná hra změnila. Báli jsme se, jak rychle si dokážeme zvyknout na přichystaná vylepšení a zda budou změny bezbolestné. Jestli pomyslná autorova sekera náhodou netne až příliš hluboko, nebo trochu vedle. Nestalo se. *Fallout: New Vegas* nepřináší nic, čím by mezi svými příznivci vzbudil byt' jen zárodek bouřlivých diskuzí. A jak se ukazuje, navzdory obavám a touze po známém a osvědčeném, právě nedostatek změny a pokroku je nakonec největším zdrojem zklamání, pokud o něm vůbec můžeme mluvit.

Fallout: New Vegas je díky jedinečnosti všech svých předloh stále výborná a v mnoha ohledech nepřekonatelná hra. Jen už zkrátka nemůže těžit z momentu překvapení

ani novosti všeho, co předvádí. Z nebeských výšin tak nevyhnutelně padá do reality. Pořád obstojí, pořád nadchne a pořád platí, že fanouškům udělá vážně ohromnou radost. A bylo by i nefér všechna vylepšení a celý nový svět jen tak šmahem zamáznout jako nepodstatné či nedostatečné. Musíme ale přijmout fakt, že svatozář holt trochu vybledla.

Vojtěch Bednář

VERDIKT

- + » další plnohodnotný svět k prozkoumání
» zajímavější a hlubší příběh
- » grafika už něco pamatuje
» hra by určitě snesla více inovací

Fallout: New Vegas je nejlepší chápat ne jako nový, ale jako alternativní Fallout 3. Má nový nadupaný příběh a dílčí vylepšení, jinak se ale mnoho nezměnilo.

8