

FALLOUT OF NEVADA: RECENZE

UPOZORNĚNÍ: Následující text obsahuje velké množství spoilerů (prozrazování příběhu). Veškeré informace jsou založeny na mém osobním překladu z ruštiny, které se mohou ukázat mylné. Všechny pocity a názory na hru mohou být čistě individuální. Jména postav, lokací a věci jsou přeloženy do češtiny či angličtiny.

Úvod:

Fallout of Nevada je total conversion mód od ruské skupiny pod vedením Alexandra Pošeljužina. Samotná modifikace vznikala v letech 2009-2011, což by mohlo značit, že se buďto jedná o malou modifikaci či jednoduchou nedodělavku. Ani jedno není pravda. Dle mého názoru je to nejlepší modifikace, kterou jsem měl možnost si zahrát. Klidně bych to nazval „dokonalým“ módem, ale to by možná bylo přehnané. Modifikace je bohužel pouze v ruštině a vzhledem k obrovskému (doopravdy) množství dialogů je brzký anglický překlad velmi nereálný, pakliže na překladu nezačal někdo pracovat již během vývoje. Další vráskou na kráse jsou bugy. Ano, není to modifikace bez bugů, ale na oficiálním ruském Fallout of Nevada fóru se neustále reportují bugy a hlavní autor hry Alexandr Pošeljužin vydává co nejaktuálnější záplaty. Pevně věřím, že se brzo dočkáme dokonalé verze hry a budeme si ji moc užít všichni dle libosti.

Příběh:

Oč vlastně běží? Samotný příběh považuji za naprosté umělecké dílo. Autorům se povedlo vytvořit nádherné situace, při kterých budete slintat nad příběhem, dialogy, scenérií a dějem. V příběhu je hodně napětí, zvratů a okamžiků, kdy prostě nebudete moct přestat hrát. Ale vše popořadě. Začínáte v roce 2091 ve Vaultu 8 (tj. Vault ve Vault City). Za úkol máte prozkoumat senzory před Vaultem a získat z nich data. Vše nedopadne nejlépe, ale nakonec se vám podaří se vrátit zpět do Vaultu s informacemi. Přesouváte se do roku 2140. Venku se již buduje Vault City, ale bohužel je to ještě hodně zranitelné místo a tak vás náčelník Petr pošle do pustiny hledat tajemnou „Sadu SoS“. Tento technologický zázrak by hodně pomohl zlepšit obranu Vault City proti neřádům z pustiny a proto je váš úkol tak důležitý. Pošle vás ho hledat do americké vojenské základny Hawthorne. Tam ho vskutku najdete, ale ukáže se být falešným. Náčelník Petr si ale nezoufá a pošle vás najít Oblast 51 a v ní funkční „Sadu SoS“. V tamější základně najdete kromě sady i informace o experimentech s Vaulty a zmínku o speciálním „Vaultu „Požehnutí““. Tento Vault byl na stejné úrovni jako Vault 0. Jeho cílem bylo zajistit přežití americké vládnoucí elity a vrchního velení americké armády. S touto informací se vracíte zpět do rodného Vaultu. K vašemu překvapení byl ale přepaden a jeho Správce byl unesen tajemným Jokerem. Pomocí radaru a dat se vám ho podaří vystopovat, ale zjistíte, že je hodně daleko a budete muset použít vlak. Jediný „funkční“ vlak je v Salt Lake City. Jakmile ho spravíte, můžete se vydat směrem za signálem. Zdroj najdete... ve Vaultu „Požehnutí“. Tam najdete Správce – prozradí vám, že účelem Vaultu 8 bylo poskytnutí čistých klonů americké elity. Na úplné dolní úrovni najdete hlavu prezidenta Spojených států. Můžete ho, nebo spíš ji, pakliže mluvíme o hlavě, zabít. Venku cestou zpět vás přepadne Joker se svojí partou. V podstatě je to finální boss. 500hp a Gaussova pistole. Plus má k sobě několik kamarádů s AK-112, kulometem a granáty. Nu ale je mu to platné a vy se vracíte do Vaultu 8. Zjistíte, že byl přepaden nájezdníky. Nyní je vaším úkolem se probít do 3. patra a najít tam náčelníka Petra. Ty nájezdníci jsou ale proti vám skoro nic, a jakmile s Petrem vyjdete ven z Vaultu 8, hra končí. Uvidíte finální filmečky lokací a jejich osud závislý dle vašich rozhodnutí.

Lokace:

Fallout of Nevada se k překvapení všech odehrává v Nevadě a částečně i v Utahu. Mezi největší města patří: New Reno, New Vegas a Salt Lake City. Mezi menší osídlené lokace patří vaše Vault City, Vítr války a Cheyenne. K neosídleným lokacím patří jaderná elektrárna Poseidon Oil, radar Battle Mountain, americká základna Hawthorne a Oblast 51. Dále je tu pak několik malých lokací. Pojdme se podívat na ta nejvýznamnější místa v Nevadě:

New Reno – není třeba moc popisovat. New Reno se od toho svého „nástupce“ z Fallouta 2 moc neliší. Najdete zde slušný hotel Silver, kasino Eldorado, striptýzový klub, stadion, nádraží, stanici karavan a co by to bylo za Reno bez boxerského ringu. Bude tu hojně prodej drog, boje mezi gangy Strikera a Tommyguna, je zde hodně žebráků, alkoholiků a hazardních hráčů. Město je velké, hustě nasídlené, se spoustou obyvatel a míst k prozkoumávání.

New Vegas – největší město Nevady. Rozlehlé město, tu a tam roste dokonce i nějaká zelená tráva a stromy. Nejdůležitějším místem je tzv. Čisté město – udržované místo pro bohatší část města. V něm najdete velkou policejní stanici a kasino (kde se pořádají závody gekonů). Dále pak mimo čisté město je možnost podívat se na přehradu Hoover, do klubu Hard Rock, na místní otrokářskou základnu, pod níž je boxerský ring, do Mrtvého motelu obývaným ghúly (teda jejich slabším odvarem) a také na největší zastávku karavan ve hře. New Vegas má problém s přítomným otrokářstvím, korupcí a drogami.

Salt Lake City – tomuto městu na okraji Slaného jezera dominuje nejvíce závod na výrobu Nuka-coly. Kromě toho zde najdete také velké nádraží (s funkčním vlakem... teda funkčním s vaší pomocí), stanici šerifa, malý motel, kavárnu, zastávku karavan a slušně zásobené obchodníky se zbraněmi, léčivem a smíšeným zbožím. Salt Lake City se potýká s nedostatkem pitné vody a také s kriminalitou. Město je velké, čisté (alespoň ta obydlená část) a obzvlášť závod na výrobu Nuka-coly je nádherně udělán (což je vlastně v podstatě všechno ve hře).

Vault City – spíše známe ve vašem případě jako Vault 8, je to váš domov a vaše zásobárna úkolů. Najdete zde náčelníka Petra, který vás bude provázet většinou hlavní příběhové linie, technika Joshuu, doktora či skladníka Sama, který vás bude zásobovat předměty nutné pro váš úkol. Krom Vaultu a přilehlých budov tu je ještě malá vlaková zastávka a ruiny předválečného města.

Vítr války – malá vojenská osada amerických patriotů. Kupodivu zde ale strávíte docela dost času, neboť se zde nachází doktor, obchodník, technik a je to na cestě mezi New Renem a New Vegasem. Místní velitel je tvrdý chlap a má rád svou posádku. Netoleruje ale ovšem žádnou nekázeň a snaží se být hodně poctivý. Místním problémem jsou potyčky mezi karavanami a vojáky. Toto místo se dělí v postatě na budovu s obchodníky a karavančíky a na vnitřní základnu s výcvikovým táborem.

Cheyenne – neplést si to s horou Cheyenne v Coloradu. Tato malá vesnička je domovem „primitivů“, kteří se snaží jen obdělávat si svoje políčka a snažit se nějak přežít. Byla by to taková pustínová idylka, nebýt spadlé bomby na poli, tajné radiovéže a krvežíznivých nájezdníků žijících hnedka za rohem. Takže je jasné, že hlavním problémem vesničky jsou nájezdníci.

Jaderná elektrárna Poseidon Oil – ve své podstatě je to Gecko. S tím rozdílem, že se tu ještě žádný ghúl neusadil a všude vás tu budou otravovat gekoni a radiace.

Radar Battle Mountain – starý předválečný, ale stále funkční radar je domovem pro gang motorkářů. Jejich vůdce, mimo jiné jediný vlastník energozbroje T-51b v Nevadě a Utahu, je technik, obchodník a „taxikář“ v jedné osobě. Alespoň se v té pustině nenudí.

Americká základna Hawthorne – jedná se o ohromný sklad vojenského materiálu. Je to docela rozlehlé místo, neboť má restauraci, nádraží, kasino, kasárny, hangár, oblast na testování bomb, sklady a několik administrativních budov. Té smečce psů to je ale jedno a kulometným věžím už tuplem ne.

Oblast 51 – tajná výzkumná základna armády Spojených států. Nyní pod kontrolou vetřelců (myslím tím vetřelce jako aleny jako ty slizáky z Reddingu/tankeru v San Francisku atd...) a čekají vás tam ostré chvíle. Nu alespoň vám zbraň nevychladne. Je zde terminál obsahující hodně příběhových informací.

Vault „Požehnání“ – poslední lokace, kterou asi objevíte. Dostat se sem dá jen vlastnoručně opraveným vlakem. Hnedka si všimnete, že to není obyčejný Vault. Rozpoložení je úplně jiné, navíc má více

úrovni než normální vault. A také fakt že všichni obyvatelé jsou mrtví, mrtvoly volně hníjí na zemi, okna jsou rozbitá, příslušenství nefunkční a kulometné věže agresivní asi vypovídá, že tady není něco v pořádku.

Pakliže bych měl přirovnat tyto lokace k nějaké z Fallout 2 tak New Reno, Vault City a Gecko je jasné. New Vegas je podobné NCR, Salt Lake City připomíná San Francisco, Vítr Války Navarro, Cheyenne Arroyo, radar Battle Mountain bunkr Bratrstva Oceli, Hawthorne Sierra Army Depot, Oblast 51 Vojenskou základnu a Vault „Požehnutí“ Enklávu. Ale toto je zcela individuální a neptejte se mě proč jsem to přirovnal k tomu a ne k tomu.

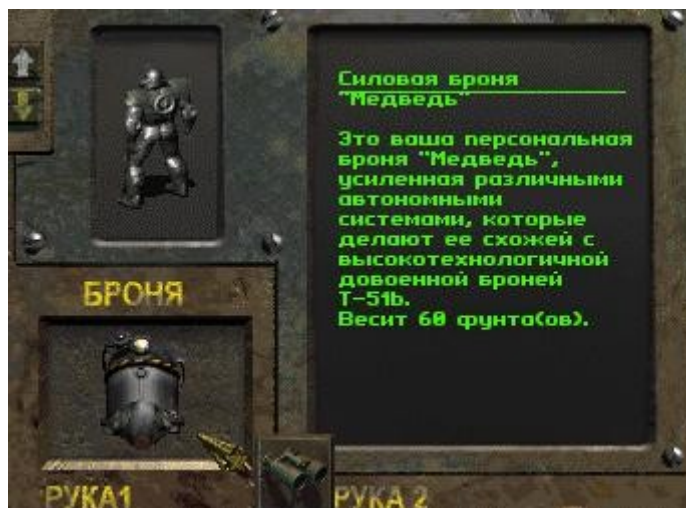
Inventář, věci, zbraně a zbroj:

Nebyla by to ani modifikace pakliže by zde nepřibyla tuna předmětů. Hodně z nich je spojeno s questy, je tu pár nových zbraní, nové zbroje ale jsou tu třeba i blbůstky typu hrníček s motivem Kennyho ze South Parku. Takovéto předměty pak krásně dokreslují hru. Naštěstí jsem hrál postavu se ST 10, 3x perk Silná záda a Balič, takže jsem ve finále mohl pobrat až 475 liber „blbostí“. Začátek hry si vystačíte s nožem či s pěstmi, ale rychle se budete muset přeorientovat na palné zbraně. Problém je ale v tom že munice je dost vzácná. Musíte si ji vyrábět. Máte možnost si zakoupit za ---hodně--- peněz „tiskárnu na munici“ a ze střelného prachu si pomocí speciálního rozhraní dělat munici:



Takže si mohu udělat například ze 21 skleniček se střelným prachem až 420 patron do brokovnice, přičemž výroba každého zásobníku (20 nábojů) mi bude trvat 7 minut. Což v podstatě znamená, že se nemusíte vláčet s několika druhy munice – dle potřeby si můžete před/po boji udělat potřebnou municí namísto.

Druhů zbrojí je zde opravdu hodně. Je zde několik druhů oblečení – pracovní, oděv karavančků či kamuflovaná zbroj. Samozřejmě jsou tu i staré zbroje jako stará dobrá koženka, kovová zbroj nebo kevlarová. Ve hře se nedá získat žádný druh energozbroje. Můžete si ale vyrobit vlastní. Z několika technologických částí, dvou kožených vest, jedné kovové zbroje, náhradních dílů, pracovní kombinézy, antiradiačního oděvu, strašné spousty peněz a bůhví (já to věděl, ale už zapomněl) co ještě si můžete nechat zhotovit Energozbroj „Medvěd“:



Jedná se o nejlepší kousek v Nevadě (sama hra vám to napíše), dává +3 k síle, imunitu na vnější ozáření a samozřejmě velkou ochranu proti poškození a podobně.

Zbraně jsou na tom trochu hůře, co se nového výběru týče. Teda alespoň se to bude tak zdát. Munice je ze začátku málo, ale pak si můžete najít v New Reno či z Oblasti 51 brokovnici Striker, která je hodně, ale hodně účinná a má i solidní dostřel. Nejlepší zbraň si ale vyrobíte vy sami. V New Renu či v Cheyenne můžete najít malou součástku od pistolky, v podstatě na zahození. Pokud ale budete cestovat mezi techniky v New Reno, Větru Války, New Vegase, Salt Lake City a radaru Battle Mountain, můžete tuto zbraň vylepšit až, a teď pozor, 12x! Z jednoranné pistolky se stane automatická pistole, poté samopal, útočná puška, odstřelovací puška a nakonec silná energetická pulzní puška Zážeh M11 (M12 je dostupná až po dohrání hry):



Zážeh M11 – zranění 35-60, dostřel 35 a zásobník na 25 mikrofúzních článků. Parádní zbraň do jakékoliv situace. Sice přehnaně silná na krysy, ale taková krysí pečinka přijde v pustině vždy pochuti. Každopádně je to nejlepší, co v Nevadě dostanete, což vám opět hra připomene společně s karotickým titulem a několika tisíci zkušeností. Nemá asi smysl říkat, že vás to vyjde na slušnou hromádku peněz a cestování.

Vylepšené uživatelské rozhraní:

Autoři se chtěli blýsknout, a proto přidali do hry několik zajímavých tlačítek, které budete/nebudete chtít používat:



1. Tlačítko aktivující pokládání pastí. Ve FoN nejsou pasti jen pasivní zneškodňování. Nyní máte možnost před sebe položit různé druhy pastí a nachytat tak protivníky či si s někoho udělat dobrý den. Nebo hromádku rukou a nohou. To je fuk. Rozhraní s pokládáním pastí je k dispozici trochu níže.
2. Vaše továrna na patrony, kterou jsem již zmínil výše. Bez tiskárny na patrony v inventáři vám to akorát hodí hlášku, že nelze provést.

3. Toto šikovní tlačítko (nešikovně pakliže se překliknete) položí věc ve vaší aktuální ruce (to zní ale blbě) na zem pod vás. Pakliže policie zakřičí „Drop your weapons!“, teda v ruské verzi „Бросай оружие!“, stačí jen zmáčknout tlačítko a zbraň je dole. K smůle to po vás nikdo nekřičí.
4. O něco zajímavější tlačítko. Předmět ve vaší aktuální ruce bude schován do inventáře. Hodí se v případech, kdy po vás budou strážní řvát ať jim tady nemávejte tím kulometem nebo když chcete otevírat skříňky a nechcete se zdržovat animací zatahování a vytahování zbraně. Fantazii se meze nekladou.
5. Volání o pomoc. Nad vaší hlavou se objeví červený text „На помощь! кто-нибудь!“, což v překladu znamená „Pomožte mi! Někdo!“. Uplatnění jsem ale nenašel. Když jsem byl obklíčen vetřelci, v pušce jeden náboj a už jen 20 HP, po stisknutí tlačítka Superman ani Spiderman nepřišel.
6. Další zvláštní tlačítko. Má pravděpodobně sloužit k detailnímu zkoumání předmětů, ale nenašel jsem opět využití.
7. Tak toto je to pravé ořechové! Zpočátku hry se dozvíte, že máte zabudován Geigerův počítač ve vašem Pip-Boyi. Stačí kliknout na tuto ikonku a hnedka víte kolik jednotek radiace máte v těle. A řeknu vám, že ze začátku jsem byl hodně paranoidní a každou jednotku jsem bral jako smrtelnou dávku.
8. Rychlé tlačítko na přístup do lékárničky. Ta vám ukáže všechna vaše léčiva a jídla, takže i když máte sebevětší nepořádek v inventáři tak s tímto se neztratíte. Také slouží k výrobě střelného prachu a protijedu.



Rozhraní pro pokládání pastí

Tvorba postavy a dovednosti:

Hluboce jsem podcenil FoN co se týče tvorby postavy. Domníval jsem se, že se bude jednat o krátkou modifikaci a tak jsem si zvolil první předgenerovanou postavu – Слэш, v překladu „Lomítko“. Asi proto, že je to silně bojově zaměřená postava. SPECIAL: 9-6-10-4-5-8-5, talent na lehké zbraně, chladné zbraně a vrhání, charakteristické rysy Nadaný a Těžká ruka. Nedopadlo to ale tak špatně. Vzhledem k tomu, že jsem toto hrál vlastně poprvé, se mi vysoká síla hodila na nošení všeho možného. Také velká odolnost mi pomohla v mnoha bitvách. Bohužel malá inteligence znamenala málo dovednostních bodů, které tu jsou třeba. Vzhledem k tomu, že ve hře není ani jediný parťák tak můžete si dát Charisma na minimum.

Trochu k dovednostem: Hodně využijete **Boj beze zbraně** – ve hře jsou dva boxerské ringy, přičemž každý má tuším okolo deseti západů a ti finální protivníci vás rozhodně nešetří a dávají jednu dělovou ránu za druhou. Také v Cheyenne můžete porazit nájezdníky fěrově, pakliže jim natřete v jejich aréně. **Chladné zbraně**

jsou o trochu lepší než ve Falloutech, obzvlášť dlouho jsem používal břitvu, co jsem ukradl knihovníkovi v Salt Lake City. No nekoukejte. **Vrhání** je ve FoN také posíleno, je zde hodně častý výskyt granátů různých typů a můžete si nechat vyrábět Molotovovy koktejly. **Lehké zbraně** vám vystačí na celou hru, pakliže se držíte zbraní jako je neenergetická varianta Zážehu či Striker. **Těžké zbraně** jsou ve hře hodně vzácné, maximálně kulomet a pak ke konci hry bozar. Nepodařilo se mi najít ani plamenomet, ani raketomet. **Energetické zbraně** jsou na tom také docela bledě. Maximálně pistolky, pakliže neukradnete vůdci motorkářů plazmovou pušku či si nevyrobíte Zážeh M9+. **Doktor a První pomoc** je dobrá věc jako vždy. **Plížení** je také o trochu lepší, neboť jsou místa, kde se můžete někam proplížit okolo nepřátel a ušetřit si tak boj. **Kradení** se hodí vždy, i když nemá asi smysl tam investovat body. Zato **Paklíč** a **Pasti** budete používat skoro pořád. Většina dveří je zamčená a v hodně případech i zaminovaná. Také narazíte na hodně pastí na zemi, což je dobrý zdroj zkušeností a předmětů (když zneškodníte past tak si ponecháte její komponent). **Opravář** a **Věda** je nutnost, i když není třeba to u nich hnát do extrémních výšek. **Řeč** je hodně důležitá jako vždy. **Obchod** netřeba, peněz je tak těsně pod akorát, pakliže budete vždy prodávat krámy a šetřit si peníze. **Hazardní hry** ani nezmiňuji, škoda bodíků a **Zálesák** se hodí vždy a všude. Všude v pustině.

Plusy a mínusy:

Čas přesunout se do finále této recenze. Tady bych chtěl pochválit vše, co se mi zalíbilo a také vytknout i to, co mě zklamalo či nepotěšilo. Seznam to bude dlouhý, tak pojďme na to:

Klady:

- **Příběh:** Jednoznačně nejlepší aspekt hry. Něco tak dobrého jsem již dlouho nehrál, zápletka byla originální, napětí se stupňovalo a závěr byl vynikající.
- **Atmosféra:** Skutečně si tuto hru užíváte. Pro mě jako skalního fanouška Fallout, Fallout 2 a Fallout Tactics to bylo něco naprosto nového, přitom něco, co skvěle pasuje mezi své předchůdce a příběhově je i doplňuje a spojuje.
- **Prostředí:** Veškeré lokace jsou velice propracované do maximálních detailů. Všechno spolu ladí a působí velice přirozeně a dojmem, že se to tam prostě hodí. Velká města působí živěji. Například v New Reno vás budou otravovat žebrační, karavančící si povídají historky kde všude byli. V kavárnách si lidé nahlas u barmana objednávají pití, v kasinech se hraje jako o život. Venku si hrají děti, pracující chodí po mapě, policisté dělají občůzky.
- **Dialogy:** Zde také maximální plus. Fallout má být hlavně o mluvení a tady je to hlavní náplní hry. Hra obsahuje doopravdy moře dialogových textů. V každém velkém městě je několik NPC co vám ochotně povypráví o historii města, cestou najdete několik archivů při jejichž čtení budete skoro slintat a podobně.
- **Volba dobrý/zlý:** Ve spouště případech máte větší možnost výběru strany. Zažijete i případy kdy si nebudete jisti, zda konáte dobro či zlo nebo kdy při zdánlivě dobrém skutku uděláte špatnou věc.
- **Rozpracované questy:** Spousta questů má více stupňů splnění, podle toho, jak moc dobře jste to splnili. Našli jste vícero důkazů? Více zkušeností a peněz pro vás. Také narazíte na úkoly při kterých budete muset hodně přemýšlet jak je splnit.
- **Vylepšování zbraní a zbrojí:** Toto sice není novinka, každopádně tvorba vlastní energozbroje a energetické pušky patřila k těm nejlepším zážitkům ve hře. Ten pocit, když se ta malá věc proměňovala vždy ve svou silnější verzi, byl vskutku epochální.
- **Hudba a video:** FoN obsahuje soundtrack namixovaný ze starých Fallout hudebních nahrávek a nové hudby. Hudba v New Vegase a ve Větru Války se na ta místa naprosto hodí, excelentně

dokreslují atmosféru a umocňují celkový pobyt v těchto lokacích. Hra má také vlastní intra, ingame cutscény, loading greeny a další. Všechny působí docela profesionálně a je radost se na ně koukat.

- **Mluvicí hlavy:** Teda nemluvicí, ale jen animace. Ale i tak je to hodně velký bod k dobru. Okolo deseti „mluvících hlav“ – od náčelníka ochrany Petra až po hlavu prezidenta Spojených států.
- **Zajímavé vedlejší úkoly:** Jako například vytváření sítě pro distribuci Nuka-coly. dva dlouhé a zajímavé boxerské turnaje, vyšetřování přepadení karavany, vyšetřování korupce, distribuce drog a otrokářství a mnoho dalších.
- **A tuna dalších věcí, kterou jsem a.) neobjevil b.) přehlídl c.) zapomněl...**

Zápory:

- **Ruština:** Teda v mém případě to moc zápor není, neboť se mi podařilo s mojí znalostí to dohrát, každopádně je to bohužel hlavní brzda v rozvoji této modifikace. Čím více lidí by toto hrálo, tím rychleji by se oznamovali bugy a vznikaly nové nápady. Vzhledem k neuvěřitelné obsáhlosti dialogů potrvá překlad hodně dlouho, pakliže na něm někdo pracuje.
- **Bugy:** Jak jsem již zmínil v úvodu, není to bez bugů. Není jich moc a ty kritické byly opraveny pár dní po vývoji hry. Přesto je zde několik problémů, které kazí hru. Každopádně Alexandr Pošeljuzin je dle mého názoru hodně dobrý skriptař, proto se nebojím, že něco zůstane neopraveno.
- **Boj:** Tady těžko říct. Zpočátku to bylo docela fajn a vyvážené, pak to bylo hodně těžké a nakonec pro mě extrémně jednoduché. V některých lokacích se vám respawnují nepřátelé, což je možná dobrý zdroj na získávání zkušeností, bohužel to může přijít otravné, pakliže se jedná o psy a vy do nich musíte plýtvat energetickými články.
- **Problémy se střechou:** Docela často máte problém se dostat do budovy, pakliže dveře nejsou směrem na jihozápad či jihovýchod. Ačkoliv někdy stojíte hnedka u budovy, její střecha nezmizí a nevidíte dovnitř. Poté musíte pracně prozkoumávat cihlu po cihle, jestli jste nenarazili konečně na ty dveře.
- **Nevyužití jídla, pití a radiace:** Očekával jsem, že bez jídla a pití nebude moct do pustiny ani vkročit. Za celou hru jsem ale ani jednou nemusel jíst či pít. Všechno bylo v pořádku, žádné zranění, žádné snížené statistiky, žádná smrt. Podobně jako radiace. Sice jsou místa, kde je hodně silná, ale doktor ve Vault City ji vás zdarma a rychle všechny zbaví. Toto trošku kazí výsledný efekt radiace.
- **Dějá vu** – někdy máte pocit, že už jste ten quest dělali. Najít psa, vyčistit zahradu od kytek, přinést časopisy, najít filtrační čip a podobně. I celý koncept příběhu si můžete porovnávat s příběhem Fallout 2. Vault City = Arroyo, Sada SoS = Geck, zprovoznění vlaku = zprovoznění tankeru.

Tímto bych celou recenzi ukončil. Ve shrnutí se jedná o nejlepší Fallout modifikaci, kterou jsem hrál a moc děkuji vývojářům za tento kousek. Všechno, co bylo v recenzi zmíněno, vychází na základě jednoho docela ledabylého dohrání hry v jazyce, který neovládám tak dobře jako angličtinu. Hodně věcí mi uniklo, nezkoušel jsem všechny způsoby plnění úkolů a podobně. Což znamená, že je zase o důvod víc proč si to zahrát znova až bude nový patch/angličtina/čeština.

Pro Vault Šílené Brahmíny 3. 5. 2011

Tom9k

tom9k@centrum.cz