

TENTO MĚSÍC **REKORDNÍ POČET STRAN** VĚNOVANÝCH RECENZÍM!

nejprodávanější magazín her s cd

LEVEL

cena: 49 Kč · 62 Sk | cena s CD: 135 Kč · 172 Sk | 10 · 1998 | IV. ročník

TOMB RAIDER III

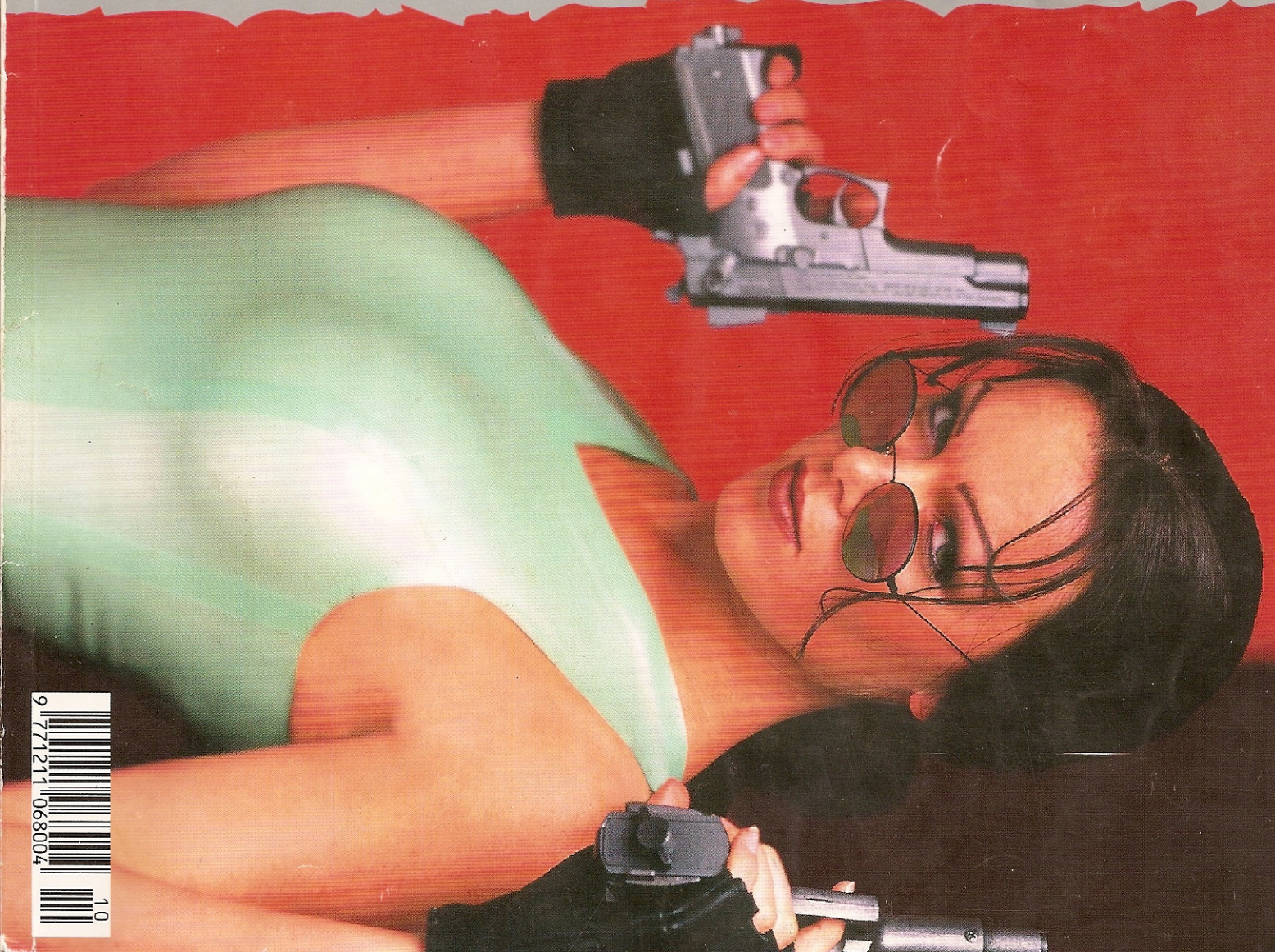
EXKLUZIVNÍ PREVIEW TŘETÍHO POKRAČOVÁNÍ KOMERČNĚ NEJÚSPĚŠNĚJŠÍ SÉRIE VŠECH DOB

ODDORLD: ABE'S EXODUS

ROZSÁHLÁ RECENZE REVOLUČNÍ PLOŠINOVKY

HALF-LIFE

PRVNÍ DOJMY ZE ZŘEJMĚ NEJLEPŠÍ 3D AKCE ROKU



fallout 2

Petr Bulhř

Jedna z nejlepších RPG všech dob, Fallout, se dočkala svého druhého pokračování, které i přes minimální inovace obsahuje dost rentgenů na to, aby ozářila početná hejna herních maniaků.

Život je nespravedlivý. Na tuto smutnou skutečnost jsem si už dávno zvykl. Také jsem si bohužel musel zvyknout na to, že pravda většinou nevtěží a obyčejně jen smutně postává v koutku. V počítačových hrách se však na jakékoliv zvyky, předsudky či obyčejné kašle a každý se v nich může vyřádit podle libosti. Fallout je hrou, která dává hráči pro ono vyblbnutí pořádně velký prostor a Fallout 2 tento prostor ještě několikrát zvětšuje. Když jsem se dopotácel na letošním ECTS k velkoryse pojatému stánku Interplaye, zaujal přes veškerou únavu Fallout 2 moji oprávněnou pozornost. Horlí-



vý PR mi poté začal sáhodlouze vysvětlovat, v čem všem bude Fallout 2 lepší než jeho předchůdce, a že sice vypadá úplně stejně, ale přitom je mnohem zábavnější, napínavější a hlavně delší. Svoji představu jsem si však už dávno před tím udělal naštěstí

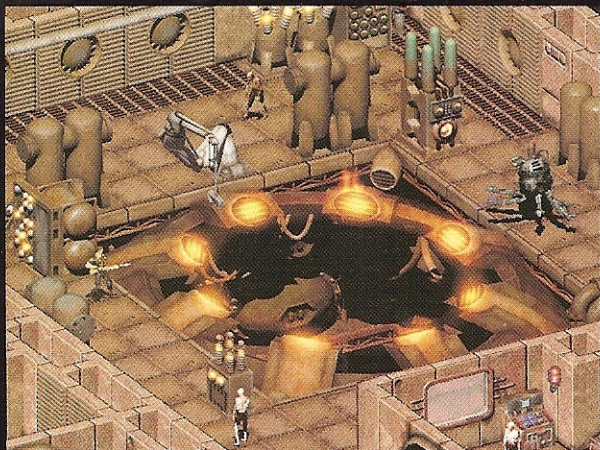
sám, takže mě jeho slova spíše připomněla úsloví „koho chleba jíš, toho píseň zpívej“. V jednom měl však onen nadšený propagátor pravdu. Fallout 2 je opravdu několikrát větší než první díl, což je asi také jediný pod-



statnější rozdíl. Tímto konstatováním by vlastně tato recenze klidně mohla skončit, ale jak už jsem se na začátku zmínil, život není spravedlivý a proto i tato recenze je svým způsobem tak trochu nespravedlivá. Vždyť, panebože, proč psát recenzi na něco, co vypadá úplně stejně jako první díl, akorát to má několikrát větší rozlohu? Proč rozpitvávat věci, které byly před rokem rozebrány do nejmenšího detailu? Proboha, proč? Na tuto otázku se bohužel těžko hledá uspokojivá odpověď. Abychom se ale nazačali utápět ve filozofickém rozjímání o smyslu všeho možného, podívejme se raději na několik drobností, kterými se Fallout dvě přeci jen od svého prvorozence liší. Pokud pomineme rozlohu, která je jak už jsem několikrát zdůraznil velmi masivní, pak je tu především volně navazující ale přitom zcela nový příběh a tony questů a subquestů. Konec prvního dílu opustil vítězného i když poněkud osamocného hrdinu uprostřed pouště, kde po likvidaci sídla mutantů založil vlastní kmen, aby po nějaké době bídně zahynul. Děj Falloutu 2 se odehrává o osmdesát let později, během nichž se toho hodně změnilo. Z původních vesnic se stala rozlehlá města, na farmách se konečně začala pěstovat nezávadná zelenina a dvouhlavé krávy Brahmin začaly mít konečně jedlé maso. Začal se také formovat první náznak primitivní společnosti, založený na otrokářství. Vy začínáte jako nepřímý

fallout: 9 • měm V: 10 • shadows over riva: 7





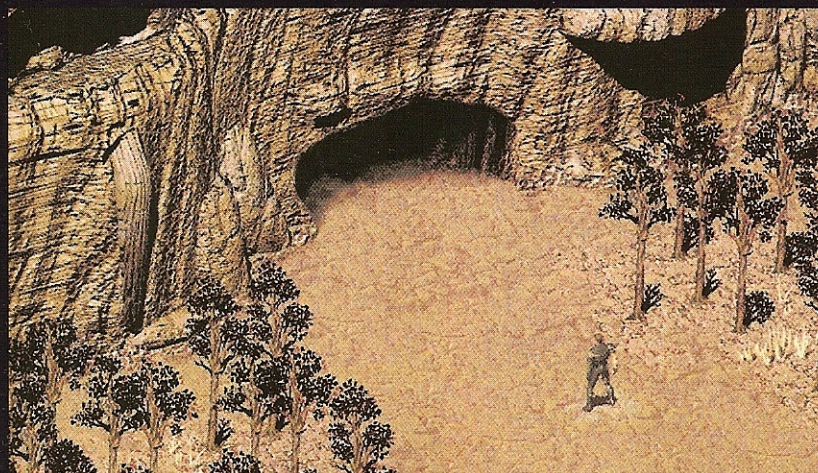
potomek původního hrdiny v malé zaostalé vesničce a jediné, co vám po této modle vašeho kmene zůstalo, je modrý obleček s profláklou žlutou třináctkou. Ačkoliv všechno vypadá vcelku poklidně, ve skutečnosti vaše rodná vesnička vymírá na nedostatek základních potřeb (co by to tak asi mohlo být?), a tak dostáváte první úkol hodný vyvoleného. Musíte najít ztracený Vault 13 a v něm pak Garden of Eden Creation Kit, nebo-li zkráceně „Geck“. Geck ale ve skutečnosti není žádný zázrak a ani zdaleka neodpovídá představám o rajske zahradě. Geck je totiž záchranné zařízení na vybudování podmínek pro život těsně po válce. Při hledání ztraceného Gecku však přijdete na to, že ve světě Fallout 2 jsou mnohem větší problémy, než strádání vaší rodné domoviny, a tak se po donesení Gecku rodinné stařešině vydáváte vstřícně další nástrahám a výzvám postapokalyptického světa. Na svých toulkách navštívíte několik velkých měst, z nichž nejbližší bude pravděpodobně Vault City nebo nacionalisticky smýšlející New Californian Republic. Vaší návštěvou bude zřejmě poctěno i doupě všech feťáků New Reno a desítky dalších městeček, vesnic a osad. Vedle klasicky pevných lokací, jejichž názvy se vám po jejich objevení samy zapíší do nově designovaného interfacu, vám tu a tam zakreslí různá individua do mapy další vedlejší lokace, kde na vás obvykle nečeká nic dobrého. Každá, ať už jakákoliv nová lokace slibuje další přírůstky do databáze zadaných úkolů. Drtivá většina

těchto úkolů je vedlejší, ale jejich splněním se nijak neochozujete, právě naopak. Každým splněním nevině vyhlížejícího podúkolů si nejen zvýšíte zkušenost vlastní postavy, ale získáte často i velmi cenné předměty (zbraně, brnění, léky, peníze) nehlédě na obohacení vlastního vnímání světa Falloutu 2. Čekají na vás úkoly různého druhu od záchrany zatoulaného psa počínaje, přes pátrání po unesené divošské dívce a boji s mimozemskými vetelci konče. Takhle nějak to v prvním díle však vypadalo taky. Trochu viditelnější změnou je lehce vylepšený management vašich spolupojovníků, kterých můžete do party přibrat přeci jen o kapánek víc. Vedle už klasického psa tak můžete s sebou vláčet divošského bojovníka, kterého můžete vykoupit hned v prvním městečku s nicneříkajícím názvem Klamath, proradného Ghoulů nebo dokonce nájemného vraha, což bych vám ovšem příliš nedoporučoval. Milou společnost oceníte zejména při komplikovanějších soubojích, kdy se několik párů šikovných rukou navíc rozhodně hodí. Boje se totiž dají mnohem lépe ovládat. Vaším společníkům můžete vložit do rukou typ zbraně, který jim nejlépe vyhovuje, a zároveň můžete nastavit, zda se mají chovat defenzivně, agresivně, kdy bezhlavě útočit a kdy raději vstít do zaječích. Samozřejmě, že by bylo mnohem příjemnější, kdyby šla každá postava ovládat zvlášť, což by určitě nebyl problém, ovšem to bychom toho chtěli po autorech asi trochu moc. Tím by byl výčet minivylep-

šení zřejmě u konce. Samozřejmě, že zde najdete nové zbraně, předměty a dokonce i auto, ve kterém se rychle a bezpečně dostanete, kam budete chtít, ale tyhle maličkosti považují u druhých a dalších dílů úspěšných RPG her spíše za samozřejmost, než za něco převratného. Jediná otázka, kterou nám ještě zbývá zodpovědět, je komu Fallout 2 vlastně doporučit. Už teď je mi jasné, že zapříspěhlí příznivci prvního dílu



nedají na svou novou RPG modlu dopustit, ale pro ostatní je to přeci jen z posledních sil nastavovaná krupičná kaše, o které nelze ani při nejlepší vůli říci, že by překonávala svého o skoro rok staršího bratra. Tak tedy pro pořádek ještě jednou – pokud jste nemohli spát kvůli Falloutu, nebudete pravděpodobně spát ani kvůli Falloutu 2. Ostatní nechtě raději obrátí své zrakujícíma oči od výsledného hodnocení jedničku. Tečka. **LEVEL**



Fallout 2

8

Výrobce: Black Isle

Distribuce: Interplay

Min. hardware: P100, 16 MB RAM

Dop. hardware: P166, 32 MB RAM

3D karty: ne

Multiplayer: 1|ne

Platformy: Windows 95|98

Typ hry: RPG

