

2 CD za cenu jednoho! Plná verze hry Woodruff!

číslo 58 ■ říjen 1998 ■ ročník 5. ■ cena 60 Kč / 75 sk ■ cena s 2 CD 150 Kč / 170 sk

score

časopis počítačových

ICE a ANDREW
zpátky ve Score

Fallout II
Nightlong

exkluzivně

G. P. Legends
Israeli Air Force
5th Element
M.I.A.

recenze

exkluzivně

NHL 99



EA
SPORTS

ECTS Show '98

Rozhovor a plakát s Jaromírem Jágrem

Fallout 2

Titul, který je pokračováním nejlepší RPG hry poslední doby, ne-li všech dob, si dozajista zaslouží velkou pozornost a právě tu jsme se mu rozhodli věnovat ve znovuoživené „rozmlouvací“ recenzi, kterou vám nyní přinášíme.



Fallout 2 jsme testovali na několika členech redakce, kterým v žilách koluje krev s vysokým RPG-RH-faktorem. Zatímco první z našich pokusných subjektů reagoval jen zběžně a netečně s poukazem na to, že *Fallout* nikdy nehrál a neví, proč by začínal teď, další už byl zasažen herním amokem takovým způsobem, že jeho *falloutovské* oslnění takřka zastřelo smysl pro balancované hodnocení této hry. První z nich, *Fallout-panic* (říkejme mu pro jednoduchost A jako Andrew), se zhostil nelehkého úkolu klást všetečné otázky tak, aby se o hře dozvěděli všechno nejenom její milovníci z prvního dílu, ale i jeho další, *Falloutem* neposkrvenní soukmenovci. Druhý, hraním a únavou vysílený subjekt (opět pro zjednodušení označený kódovým označením jako ICE), má neméně snadný úkol - všechny tyhle zvědavé otázky zodpovědět co nejdříve a vrátit se ke hraní hry, protože první, byť nevyčrpaná, ale důležitá otázka - „Je *Fallout 2* hrou na dlouho?“ a odpověď - „To si, vole, piš!“, jasně předznamenává dlouhé týdny pařanské slasti, které má každý, kdo se do *Falloutu 2* pustí, před sebou.

A: O *Falloutu* jsem samozřejmě slyšel. Všichni si ho pochvalují a všichni, kdo ho hráli, z něj šílí. Proč si myslíš, že tomu tak je?

I: Systém *Falloutu* vyvíjela firma Interplay po několikalet. Děj je zasazen do postkatastrofické Země, po jejímž povrchu se prohánějí degenerovaní lidé, degenerovaná zvířata a speciálně vyšlechtění mutanti. Prostě běžně

inzerovaná vize dekadentní budoucnosti naší rasy. Takových her je samozřejmě spousta, ale tahle je výjimečná. *Fallout* se velmi podobá skvělé *adventure* od Legendu - *Superhero League of Hoboken*, ale je v něm více kladen důraz na RPG prvky, vývoj postav a na boje nežli na klasické *adventure*ření, i když i toho se zde najde habaděj.

A: A není to náhodou tak trochu splácánina? Je přece spousta dobrých *adventur*, kde se člověk nemusí patlat s vývojem postavy a naopak, když si chce zahrát dobrou RPG, nemusí

se nutně pouštět do žádných velkých dobrodružství, kecat s postavami a „kolektovat“ věcičky.

I: *Fallout* byl původně vyvíjen jako konverze populární stolní hry GURPS v licenci. Teprve těsně před dokončením z licence GURPS sešlo, ovšem takřka všechno zůstalo zachováno stejné, jako ve zmíněné stolní hře. Ten herní systém patří k nejlepším a také k časem nejprověřenějším systémům vůbec a počítač dodává této jinak stolní hře ještě další rozměr. Všechno je tady ke všemu ještě skvěle vybalan-



► Když nevyměníte důležitou „thingie“ v jaderné elektrárně, nebudou si muset obyvatelé Vault City svítit na noční chcaní.

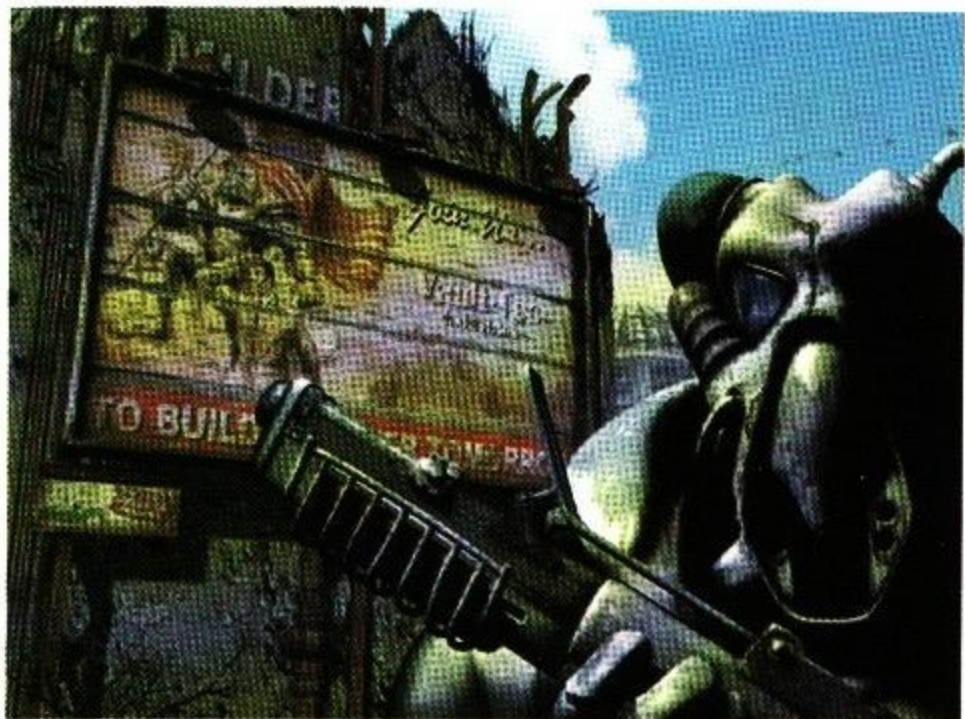
▼ Maskotem hry je tentokrát postava v mocném brnění.



cováno a každý hráč si může zvolit svůj vlastní přístup k věci. Kdo si chce užít RPG, může se doopravdy vyřádit na generování charakteru, nastavování hodnot základních vlastností, babrat se ve zvláštních dovednostech a vybírat si pro svou postavu ještě další extra vlastnosti „Traits“ a později ve hře ještě další dodatečné „Perks“ tak, jak se zvyšuje úroveň jeho postavy. A kdo naopak nechce smrdět čísly, vezme si jednu z předdefinovaných postav a hoplá rovnou do toho.

A: Tohle mě zajímá. Jak je to vlastně s těmi vlastnostmi? Zdá se mi, že to vzal tak trochu hopem. Je to tak, jak tomu obvykle bývá - nějaký ten bojovník, myslitel, kouzelník, klerik, prostě nějaký to odvěhoněc? Anebo je to složitější?

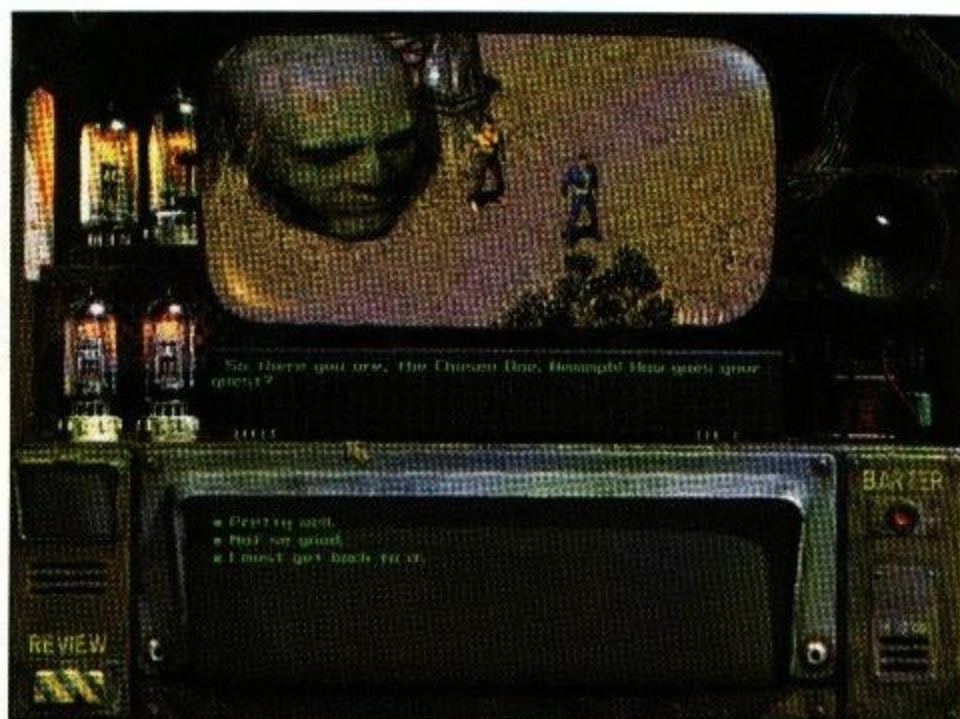
I: Volba postavy a jejích vlastností nepatří ve *Falloutu* k těm nejsložitějším co do pochopení, ovšem k těm nejpropracovanějším co do pravidel a vzájemné provázanosti všech vlastností s hrou samotnou. Není to ale vůbec tak jednoduché dělení jak jej známe z ostatních RPG. Vlastně nikdo (žádná postava) nemá vyhrazené povolání a každý musí umět od všeho něco. I když - specializovat se může každý na co chce. To ale zní asi poněkud zmateně. Dobře, nejdřív jsou tu základní vlastnosti, které mají primární vliv na vlastnosti ostatní. Tyto vlastnosti jsou reprezentovány čísly na stupnici od jedné do deseti, přičemž jednička



▲▲ Tady se můžete přidat k nájemným otrokářům. Anebo je všechny vystřelit. Jako vždy je volba vaše.

▲ Jaderná elektrárna společnosti Poseidon Oil už má svoje nejlepší léta za sebou. Posledních stopadesát let.

47



▲ Poslední rozloučení s rodou vesnicí a jejími divošskými obyvateli a hurá do žaru vyprahlé pouště.



ruinách bývalých metropolí připomíná to, co zbylo z lidstva. Ne všichni lidé ale vyvázli se zdravou kůží. Doslova. Jsou tady obrovští mutanti, kteří byli podrobeni nepříjemnému chemicko biologickému zákroku, jsou tady Ghoulové, kteří přežili výheň atomového ohně se seškvařenou spálenou kůží. Vznikají nejrůznější sekty a církve. Ostatní fauna a flóra se pochopitelně zbláznila, a tak ve *Falloutu* potkáš obří škorpióny, dvouhlavé krávy, zmutované bojové rostliny, obří krtčí krysy, Deathclawy (kuřata o velikosti hrocha se smrtícími pařáty) a další zvířenu z pekel. V prvním *Falloutu* jsi byl vyslán do světa jako zástupce jednoho z posledních uzavřených krytů - Vaultu 13 - získat nový čip do čističky vody. Tvoje cesta se ale proměnila z malého výletu za jednou malou věcíčkou v obrovskou anabázi po celé post-Americe a nakonec sis to ještě rozdál s partičkou mutantů, kteří chtěli ovládnout svět.

Fallout ale v žádném případě není hra přimočará, naopak. Svobody je v ní více než v současné Americe, kde si ani prezidenti nemohou zašpásovat s buclatými děvčaty. Hra

se odehrává po většinu času v dokonale zpracované 3D isometrii, kde chodíš po městech, osadách, podzemních bunkrech, jeskyních a tak. Mluvíš s NPC postavami, sbíráš věci, plníš úkoly, které ti kdekdo zadává, necháváš se najímat na práci, nakupuješ v obchodech a vyměňuješ zboží s náhodnými kolemjdoucími. Může se z tebe taky stát fetiš, vrah žen, vrah dětí, anebo jiný asociál - ve *Falloutu* totiž nejenom můžeš dělat skoro všechno, ale skoro všechno se také projeví na tvé reputaci. Vedle tohoto zkoseného pohledu shora taky přecházíš z místa na místo po 2D mapě. Tam se neděje skoro nic - jen čas od času náhorně narazíš na náhodnou skupinku nepřátel, ale třeba i na shluk neutrálních tvorů, se kterými můžeš buď konverzovat nebo je jen tak povraždít. Čas od času najdeš taky speciální lokace, které mohou skrývat něco zatraceně užitečného - známý aliení létající

pistole a pušky s oblíbeným a populárním Gatling Laserem na vrcholku killingového nádobíčka. Každá zbraň má přitom jinou sílu, jiný dostřel a hodí se pro jinou postavu - ovšemže v závislosti na jejich vlastnostech.

Ve *Falloutu* to ale není vůbec jenom nějaké to „přepnout na automatiku - zamířit - pal“. Naopak - nejenom, že musíš každý drahý náboj počítat, ale můžeš i mířit na jednotlivé části těla. Když si vypěstuješ dobrého „snípera“ můžeš například s dobrou zbraní trefit nepřítele do oka dřív, než tě sám uvidí (a pak už tě neuvidí) anebo než se přiblíží na dostřel svých zbraní. Takové dovednosti se ale nedočkáš hned, nejdřív se budeš muset trochu prověřit. Výsledek za to ale stojí.

A: Předtím jsi mlel něco o spolubojovnících. Co to je? Myslel jsem, že *Fallout* je jen pro jednoho?

I: To je, ale čas od času narazíš na někoho, s kým se můžeš dát do řeči a někdo je ochoten s tebou dokonce jít a bojovat na tvou stranu. Je to někdy obrovská výhoda, která pomáhá ubránit se oproti velké přesile.

A: Dobře, už jsme docela daleko. To všechno se ale, jestli tomu dobře rozumím, týká prvního *Falloutu*. Proč jsme věnovali tolik místa prvnímu dílu, když je tohle recenze na *Fallout 2*?

I: Kdyby *Fallout* znal a teď viděl *Fallout 2*, pochopil bys to. Devadesát procent hry totiž zůstalo beze změn, a zbytek prošel jen drobnými a dílčími změnami. Samozřejmě - řeč je o interface, pravidlech a grafice. Je tady úplně jiný příběh, hra je mnohem, ale opravdu mnohem větší, přibýly další zbraně, spousty druhů nepřátel a vylepšily se i některé obtěžující drobnosti. Základ je ale podle pravidla „nehaz co tě nepálí“ stejný jako v prvním *Falloutu*. Vetrání se do hry rychle dostanou a nováčky - ti *Fallout* stejně ještě



talíř s fotkou Elvise a mocným Alien Blasterem patří k těm nejprofláknutějším.

A: Tak to bychom měli RPG část, adventure část, a co takhle něco o bojích. Ty by přece taky měly stát za to.

I: Boje jsem si záměrně nechal až na konec, protože patří podle mého mezi naprostou špici. I když - při pohledu na demo *Jagged Alliance 2* (viz Score CD 58 Bééé) bychom o tom mohli polemizovat. Celá hra se pochopitelně odehrává v reálném čase. Chůze, sbírání věcí, interakce. Jakmile se ale objeví problém (rozuměj „critter“, což je ve *Falloutu* univerzální označení pro cokoli nepřátelského), hra se přepne do tahového módu za začíná typická taktická kydlíčka. O úspěchu nebo případném neúspěchu v boji rozhoduje obrovské množství faktorů. Vlastnosti postavy, její dovednosti v boji se zvolenou zbraní, samozřejmě množství a síla nepřátel stejně tak, jako množství a síla spolubojovníků - to všechno je důležité brát v úvahu. A potom samozřejmě vlastní brnění a použitá zbraň. Pokud jde o brnění, najdeme tady různé druhy - od lehkých kožených přes železné až po kevlarové obleky a Power Armor, který byl v prvním *Falloutu* vrcholem všeho. Mnohem více je tady ale zbraní - malé pistole (včetně legendárního Desert Eagle), poloautomaty, brokovnice, lovecké pušky, ostřelovací pušky. Těžké zbraně jsou potom zastoupeny rotačními kulomety, raketomety a plamenomety a nakonec do rodinky energetických zbraní patří laserové



neviděli, takže se jejich starost pohybuje někde mezi putnou a fukem.

A: No, to nic moc - jen pár inovací. To máš jako by byla nová verze filmu *Modrý Samet* a místo ucha by na zemi na začátku ležel nos. Nového je snad něco víc, ne?

I: No samozřejmě - příběh se odehrává mnohem později, v době, kdy už je hrdina prvního dílu vesele pod drnem a jen jeho originální modrý obleček a flaška na vodu zůstaly 'nad drnem'. Ve světě, který by se dal určitě označit jako post-postapokalyptický, se toho ale hodně změnilo. Města a usedlosti se rozrostly, rozvětvily se základy obchodu, začala se formovat primitivní společnost založená ovšem na otrokářství (co se také od zmutovaných oblud dalo čekat) a objevily se i nové hrozby. Ty začínáš jako primitiv (nic osobního) z kmene, který tvůj předchůdce založil. Doba je ale pro kmen zlá a tebe pověřili úkolem získat GECK (Garden of Eden Creation Kit). Jak-

konfigurace	
Výrobce	Black Isle St.
Distributor	Interplay
Systém	Win 95
CPU	P 90
Paměť	90 MB
Harddisk	2MB
Multiplayer	ne
3D	ne
verdict	
Pokračování legendy je větší, lepší, zábavnější. Co víc si můžeme přát? Náhle Demi Moore? Těžko.	





mile složíš zkoušku bojovníka, která zahrnuje překonání nástrah rodného chrámu, připadne ti titul Vyvoleného, slušivý modrý obleček a nelehký úkol.

Brzy zjistíš, že GECK není ale nic nadpřirozeného a rozhodně nemá s rajskou zahradou nic společného - je to zařízení na vybudování osídlení po válce. Tvoje kroky tě pak možná zavedou i do některého velkých měst jako Vault City, které bylo vytvořeno právě prostřednictvím tohoto zařízení z Vaultu 8, do fetáckého New Reno, do New Californian Republic anebo do některého z desítek menších osad, městeček a táborů. Čeká tě ale mnohem víc úkolů, než jenom získání GECKa. Budeš zachraňovat rozpadající se jaderné elektrárny, osvobozovat (nebo chytat) otrocky, hledat zločince a vrahy, zabíjet podivná mimozemská stvoření, bojovat s narůstající spotřebou totálně návykové drogy Jet, plus ještě zhruba sto dalších úkolů. Většina z nich je ovšem nepovinná a patří mezi oblíbené subquesty. Odměnou za jejich splnění je ale kromě zvýšení karmy a vděku obyvatel i cenná zkušenost a někdy i zajímavé a mocné předměty.

A: Hmm, nový příběh zní cool. Co dál? Co se opravdu změnilo?

I: Neřekl bych změnilo, jen možná vylepšilo. Některé věci jsou vidět velmi brzy - hra je mnohem rozsáhlejší a hutnější, než první díl. Dobrá je možnost vyhnout se některým náhodným setkáním na mapě prostřednictvím dialogu, potěší i možnost vlastnit automobil, se kterým se dá cestovat rychle a vyhnout se náhodným setkáním úplně. Velkou změnou prošly také boje - tady si nejenom budeš moci do party nabrat některé opravdu podivné existence (vedle divošského bojovníka to může být třeba Mutant, mechanický pes anebo starý dobrý Ghoul Lenny), ale boj se dá i lépe ovládat -

každé postavě můžeš nastavit preference boje typu jakou zbraň a jaké brnění používat, jak často používat Stimpaky, zdali být agresivní nebo defenzivní, kdy utíkat, atd. Podle mě je to ale jenom takový smutný mezikrok - proč není možné ostatní postavy z party ovládat přímo jako v *JA 2*, to opravdu nechápu.

A: To všechno zní docela dobře. Je to ale taky sranda hrát?

I: Víc než jenom to. Některé hlášky mě doslova dostaly ze židle, a dialogů je tady opravdu habaděj. Třeba když přijde řeč na radioaktivní vodu, jeden z Ghoulů-správců jaderné elektrárny to komentuje: „No, když se tý vody napiješ, už si nebudeš muset svítit na noční chcaní“. Vůbec - jazyk ve *Falloutu 2* je poměrně drsnější a slova jako shit, fuck, piss, bitch a další pusinky na řiťku jsou na denním pořádku. Ale můžeš si zapnout i filtr na tahle slova, můžeš všechno (ale ne.. tohle sem nemyslel, divodemě!!)...

A: Dobrá, má touha prohlédnout kauzu *Fallout 2* je tímto nasycena. Což takhle nějaké shrnutí na závěr? Někaké moudro všech moudrů? Má opravdu cenu *Fallout 2* hrát až do zemdlení? A proč by to někdo dělal, když je všude tolik pěknějších holek?

I: Pro ty, kteří už hráli *Fallout*, je to nutnost. To, že je systém hry prakticky stejný, je pro ně spíše výhodou, protože už jsou na něj zvyklí a můžou se plně soustředit na děj. A pro ty, kteří *Fallout* ještě nehráli, je to skvělá příležitost, jak si zahrát hru, která je na poli RPG v současné době na špici pomyslného herního ledovce. Tak co, ledoborče?

**Andrej Anastasov,
Jan Eisler**

score

9/10

