

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

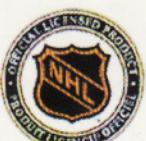
G. P. Legends
Israeli Air Force
5th Element
M.I.A.

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.



Tallout 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 zhodil nelehkého úkolu klást všechné otázky tak, aby se o hře dozvěděli všechno nejenom její milovníci z prvního dílu, ale i jeho další, *Falloutem* neposkrveně soukmenovci. Druhý, hraním a únavou vysílený subjekt (opět pro zjednodušení označený kódovým označením I jako ICE), má neméně snadný úkol - všechny tyto zvídavé otázky zodpovědět co nejdříve a vrátit se ke hraní hry, protože první, byť nevyřízená, ale důležitá otázka - „Je *Fallout 2* hrou na dlouho?“ a odpověď - „To si, vole, piš!“, jasné 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 pochvaluji a všichni, kdo ho hráli, z něj šílí. Proč si myslíš, že tomu tak je?

I: Systém *Falloutu* vyvíjela firma Interplay po několik let. 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 Legenda - *Superhero League of Hoboken*, ale je v něm více kladen důraz na RPG prvky, vývoj postav a na boje nežli na klasické adventuřní, i když i toho se zde najde habaděj.

A: A není to náhodou tak trochu splácanina? 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 vyvijen jako konverze populární stolní hry GURPS v licenci. Tepřve těsně před dokončením z licence GURPS sešlo, ovšem takřka všechno zůstalo zachováno stejně, jako ve zmíněné stolní hře. Ten herní systém patří k nejlepším a také k časem nejprověřenějším systémům vůbec a počítá dodává této jinak stolní hře ještě další rozměr. Všechno je tady ke všemu ještě skvěle vybalan-



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

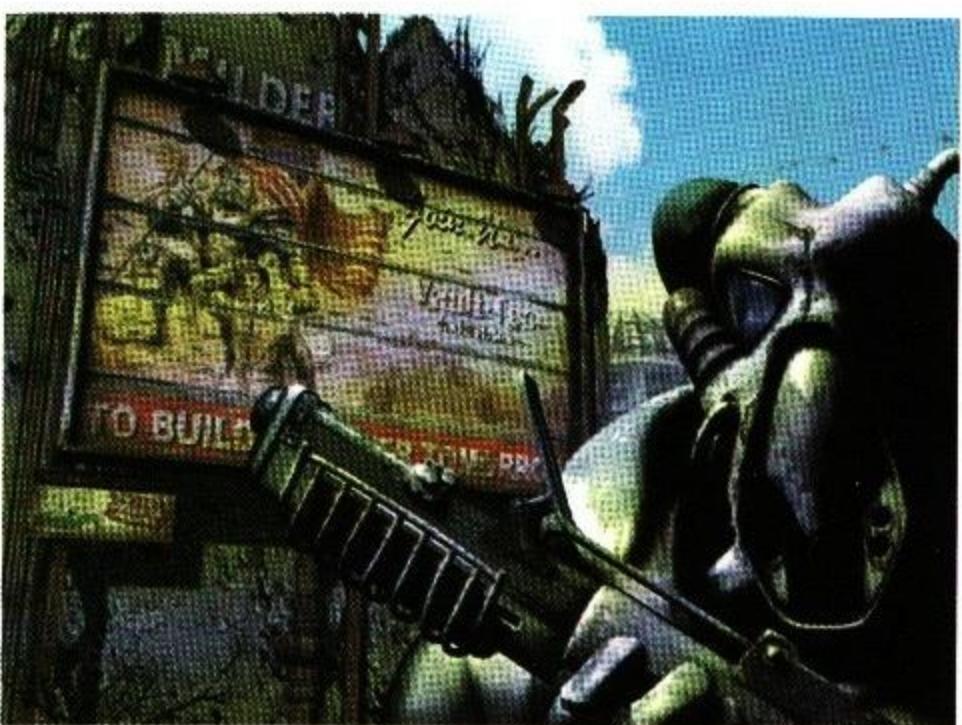
▼ Maskotem hry je tentokrát postava v mocném brnění.



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 holá rovnou do toho.

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

I: Volba postavy a jejich vlastností nepatří ve *Falloutu* k těm nejsložitějším co do pochopení, ovšem k těm nejpracovanějším 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 vyhnané 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 stupnicích od jedné do deseti, přičemž jednička



▲▲ Tady se můžete přidat k nájemným otrokům. Anebo je všechny vystřílet. Jako vždy je volba vaše.

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

je nejhorší Hooserská, desítka je heroicky-božská hodnota. Vliv této vlastnosti na vlastnosti ostatní je celkem zřejmý - SÍLA má vliv na počet hitpointů, úspěšnost v boji zblízka na množství váhy, kterou charakter unese i na používání těžkých zbraní. VÝDRŽ určuje opět počet hitpointů, ale navíc i odolnost vůči jedům či radiaci. OBRATNOST potom souvisí s hbitostí postavy a s množstvím jejích „akčních bodů“ v průběhu boje, CHARISMA a INTELIGENCE mají vliv na interakci s NPC postavami a na ceny, a ŠTĚSTÍ se chová stejně jako obyčejné štěstí, co není na prodej.

A: To vypadá jako dost obyčejné tisíckrát: jsem to viděl rozdělení. Máš tam něco dalšího?

I: Tohle je jenom začátek. Vedle vyjmenovaných kritérií charakterizují každou postavu při jejím generování ještě dvě dodatečné základní vlastnosti. Výběr je z celé řady možností - některé jsou jen pro pobavení a pro zasmání jako Sex Appeal nebo Bloody Mess (nepřátel umírají tou nejhorší možnou smrtí), jiné určují základní vlastnosti postavy a patří mezi ně

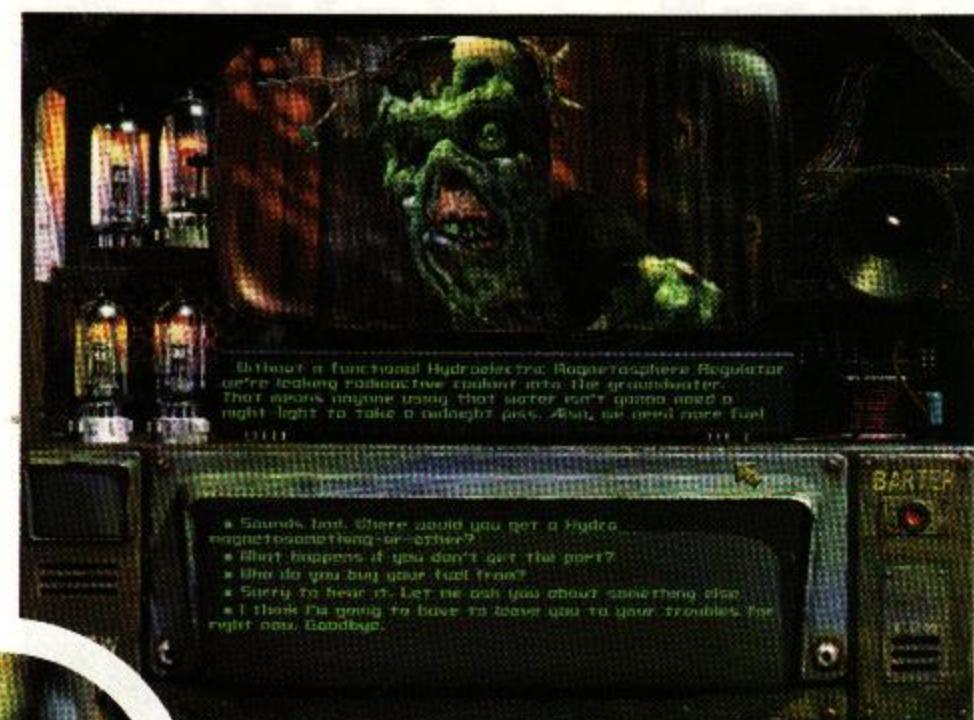
Všechny dovednosti jsou vyjádřeny v procentech a postupem hry je možné je (spolu se ziskáváním zkušenosti a postupem po levelech) vylepšovat. Kombinací vlastností a dovedností je přitom takové množství, že si můžeš udělat několik úplně odlišných postav a co je důležitější - s každou novou postavou bude hra úplně jiná!

A: Jak může být jiná? Nejlepší je udělat si prostě svalnatýho debílka a všechny postřílet nebo povraždit holýma rukama. Čím silnější tím lepší, ne?

I: Našli se i tací, kteří to zkoušeli touhle cestou. Ne, že by to nešlo, ale když vyplácáš všechno na bojování, nezbudou ti důležité dovednosti na léčení anebo na mluvení. A budeš se divit, jak velkou roli mluvení ve *Falloutu* má!

A: Hu-Ugh?

I: Právě takhle by postava reagovala, pokud by měla malou



I: První *Fallout* se odehrával na postapokalyptické Zemi po nukleární válce (zádní zelení ufonci). Válka smetla z povrchu vše živé a přeměnila celou Zemi v neobyvatelnou pustinu. Naštěstí se, alespoň v Americe, zachránily skupinky obyvatel v gigantických podzemních krytech. Dlouho potom, co poslední jaderná hlavice dopadla na zem a potom, co spálená země vychladla, opustili obyvatelé těchto krytů svoje domovy, které obývali po několika generacích, a vydali se znova osídit zničenou planetu. Ale svět se změnil. Teď je všude poušt a jen několik nově vybudovaných osad na

► Co se tady u toho stanu dělo není tak těžké uhodnout. Bude maso s Brahminem.

● Obchodník se zbraněmi ve Vault City pro vás má určitě připraveno pár slušných zbraní.

▼ Tahle benzínová stanice už netankuje ani Super, ani Speciál ani Mutooil. Příliš pozdě.



třeba One-Handed (jednoruký), Small Frame (malý Ondra), Bruiser (rváč), atd. Další vlastnosti ovlivňují jiné atributy postavy, rychlosť učení nebo třeba způsob boje. Sem patří třeba Skilled, Gifted nebo Fast Shot. A pak je tady ještě jedna rodina vlastností, která je ovšem sloučením dvou předchozích skupin (základní atributy a speciální vlastnosti), které jsou jen jakousi teoretickou přípravou, zatímco třetí koriguje jejich využití v praxi. Třetí skupinu tedy tvoří dovednosti, se kterými postava disponuje. A těch je opravdu víc než dost.

A: Jako třeba? Ziiiiiv...

I: Ne, počkej! Generování charakterů je to nejlepší, co na téhle hře je, a proto ho rozebirám tak zeširoka. OK? Takže ty druhotné vlastnosti. Nejdřív to jsou vlastnosti důležité pro boj. Sem patří schopnost zacházení s malými střelnými zbraněmi, těžkými zbraněmi a později energetickými zbraněmi. Potom je to samozřejmě boj holýma rukama a boj zblízka s použitím příslušných zbraní jako nože, kopí a kladiva. Postava samozřejmě nemůže excelovat ve všech bojových oblastech a volba dovedností je tedy velice důležitá. Ale to není všechno. Další dovednosti zahrnují výmluvnost, obchodování a gambling a projeví se zejména v interakci s NPC postavami, případně při hraní hazardních her. Pak jsou to specializované dovednosti, které zahrnují první pomoc, léčení, páčení zámků, opravování předmětů.

inteligenci a malou výmluvnost. Pokud je ale tvoje postava chytrá a ukecaná, má velkou výhodu - z celé řady nepřijemností se může vykucat bez boje, v dialozích má mnohem více možností a dozví se toho mnohem víc. Neříkám, že to je nevyhnutelná věc, ale ukazuje to na hloubku hry. Stejně tak je to i s ostatními vlastnostmi. Neumíš vypáčit zámek? Vyhod' dveře do vzduchu dynamitem, jestli na něj máš. Neumíš si dát sám první pomoc? Kup si léky se Stimpaky. Neumíš krást? Nakupuj!

A: Tak to bychom měli tu RPG část snad za sebou. Shrnutí je asi takové, že *Fallout* má skvěle promakaný generátor postav, výborný vývoj a spoustu možností, jak si svoji postavu vybalancovat a vypílat. Pojdme dál. Jak je to s tou slibovanou adventure částí?





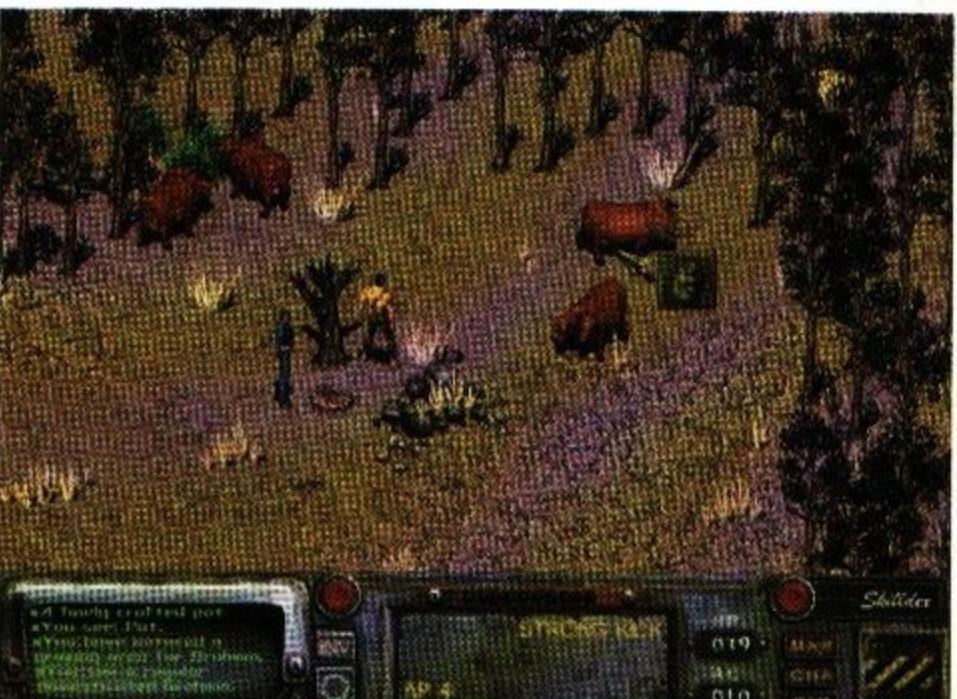
A Poslední rozloučení s rodou vesnicí a jejími divošskými obyvateli a hůra do žaru vyprahlé pouště.



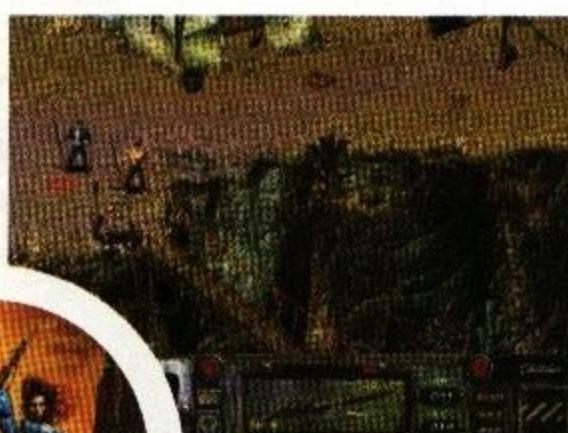
ruinách bývalých metropolí připomíná to, co zbylo z lidstva. Ne všichni lidé ale vyvázli se zdravou kůží. Doslova. Jsou tady obrovští mutanti, kteří byli podrobeni nepřijemnému chemicko biologickému zákuemu, jsou tady Ghoulové, kteří přežili výheň atomového ohně se seškvařenou spálenou kůží. Vznikají nejrůznější sekty a církve. Ostatní fauna a flóra se pochopitelně zbláznila, a tak ve *Falloutu* potkáš obří škorpióny, dvouhlavé krávy, zmutované bojové rostiny, obří krtci krysy, Deathclawy (kuřata o velikosti hrocha se smrtícími pařaty) a další zvířenu z pekla. 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 věcičkou v obrovskou anabázi po celé post-Americe a nakonec sis to ještě rozdal s partičkou mutantů, kteří chtěli ovládnout svět.

Fallout ale v žádném případě není hra přemočárá, naopak. Svobody je v ní více než v současné Americe, kde si ani prezidenti nemohou zašpásavat s buplatými děvami. Hra

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, zabavnější. Co víc si můžeme přát? Nahou Demi Moore? Těžko.	



se odehrává po většinu času v dokonale propracované 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 feták, vrah žen, vrah dětí, anebo jiný asocál - ve *Falloutu* totiž nejenom můžeš dělat skoro všechno, ale skoro všechno se také projeví na tvójí reputaci. Vedle tohoto zkoseného pohledu shora taky přecházejí z místa na místo po 2D mapě. Tam se neděje skoro nic - jen čas od času náhorně narazíš na náhodnou skupinku nepřátele, ale třeba i na shluk neutrálních tvorů, se kterými můžeš bud' konverzovat nebo je jen tak povraždit. Čas od času najdeš taky speciální lokace, které můžou skrývat něco zatraceně užitečného - známý alieni létající



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

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 špicu. 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. Chození, 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 kydička. O úspěchu nebo případném neúspěchu v boji rozhoduje obrovské množství faktorů. Vlastnosti postavy, její dovednosti v boji se zvolenou zbraní, samozřejmě množství a síla nepřátele 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

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

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

A: Předtím jsi mlel něco o spolubojovnících. Co to je? Mysl 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 tvójí straně. Je to někdy obrovská výhoda, která pomáhá ubránit se oproti velké přesile.

A: Dobře, už jsme docela daleko. To všechno se ale, jestli tomu dobré rozumíme, týká prvního *Falloutu*. Proč jsme věnovali tak mnoho dílu, když je tohle recenze na *Fallout 2*?

I: Když jsi *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, přibyla další zbraně, spousty druhů nepřátel a vylepšily se i některé obtěžující drobnosti. Základ je ale podle pravidla „nehas co tě nepálí“ stejný jako v prvním *Falloutu*. Veturální se do hry rychle dostanou a nováčci - ti *Fallout* stejně ještě



nevíděli, 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 veselé 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



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

Brzy zjistíš, že GECK není ale nic nadpřirozeného a rozhodně nemá s rajsou zahranou 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) otroky, hledat zločince a vrahů, zabíjet podivná mimozemská stvoření, bojovat s narůstající spotrebou 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 zkušenosť 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 rozsáhlější a hutnější, než první díl. Dobrá je možnost vynout se některým náhodným setkáním na mapě prostřednictvím dialogu, potěší i možnost vlastnit automobil, se kterým se dá cestovat rychle a vynout 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 mezírok - 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 hlásky mě doslova dostaly ze židle, a dialogů je tady opravdu habaděj. Třeba když přijde řeč na radiaaktivní 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 drsný a slova jako shit, fuck, piss, bitch a další pusinky na řítku 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? Nějaké moudro všech moudří? Má opravdu cenu Fallout 2 hrát až do zemljení? A proč by to někdo dělal, když je všude tolik pěkných holek?

I: Pro ty, kteří už hráli Fallout, je to nutnost. To, že je systém hry prakticky stejný, je pro ně spíše výhoda, 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 špičce pomyslného herního ledovce. Tak co, ledoborče?

**Andrej Anastasov,
Jan Eisler**

score

9/10

