

# fallout 2

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.

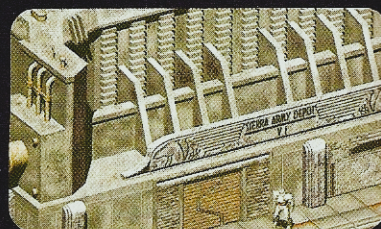
Petr Bulíř

Život je nespravedlivý. Na tuto smutnou skutečnost jsem si už dávno zvykl. Také jsem si bohužel musel zvyknout na to, že pravda většinou nevíteří a obyčejně jen smutně postává v koutku. V počítačových hrách se však na jakékoliv zvyky, předsudky či obyčejné kaše a každý se v nich může vyřádit podle libosti. Fallout je hra, 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-



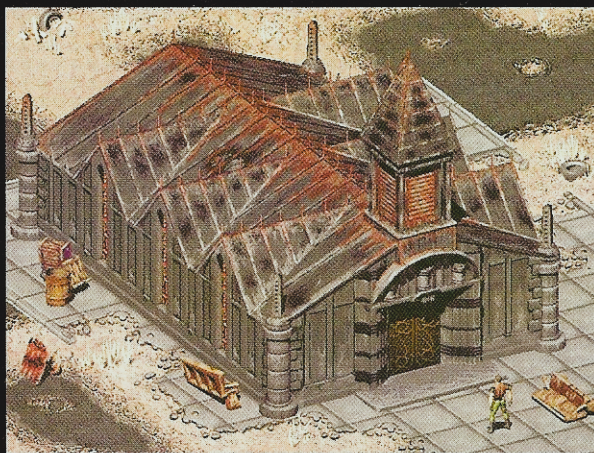
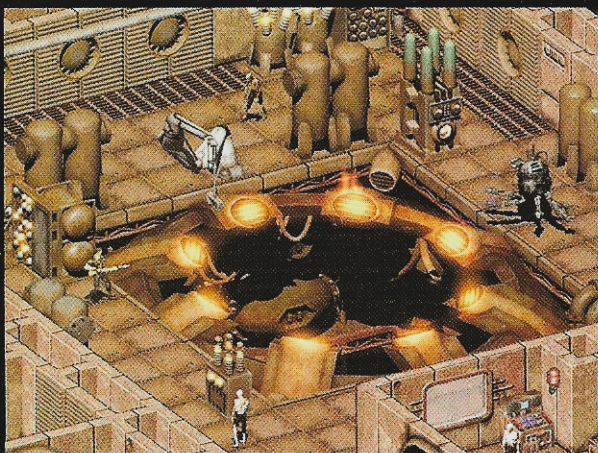
vý PR mi poté začal sáhodlouze vysvětlovat, v čem všem bude Fallout 2 lepší než jeho předchůdce, a že sice vypadá úplně stejně, ale přitom je mnohem zábavnější, napínavější a hlavně delší. Svoji představu jsem si však už dávno před tím udělal naštěstí

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 rozpitvát 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 rozjímaní o smyslu všeho možného, podívejme se raději na několik drobností, kterými se Fallout dvě přeci jen od svého prvorozence liší. Pokud pomíneme rozlohu, která je jak už jsem několikrát zdůraznil velmi masivní, pak je tu především volně navazující ale přitom zcela nový příběh a tuny questů a subquestů. Konec prvního dílu opustil vítězného i když poněkud osamocенého hrdinu uprostřed pouště, kde po likvidaci sídla mutantů založil vlastní kmen, aby po nějaké době bídě 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





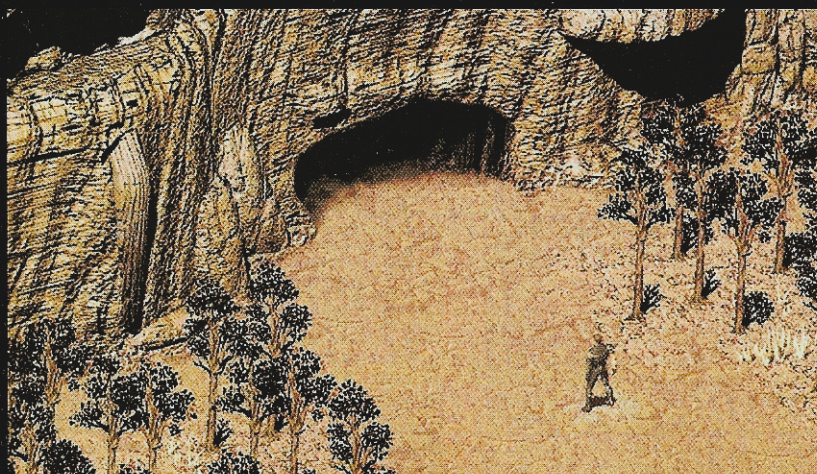
potomek původního hrdiny v malé zaostalé vesničce a jediné, co vám po této modle vašeho kmene zůstalo, je modrý obleček s profláklou žlutou třináctkou. Ačkoliv všechno vypadá vcelku poklidně, ve skutečnosti vaše rodná vesnička vymírá na nedostatek základních potřeb (co by to tak asi mohlo být?), a tak 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 raijské zahradě. Geck je totiž záchrané 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 vstříc dalším 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 fetišů 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) nehledě na obohacení vlastního vnímání světa Fallout 2. Čekají na vás úkoly různého druhu od záchrany zatoulaného psa po činnosti, přes pátrání po unesené divošské dívce a boji s mimozemskými vetřelci 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 nicnerřikajícím názvem Klamath, proradného Ghoula 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 vzít 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 považuji 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 zapřísažili 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 nechť raději obrátí své zrakýlky a otečtou si 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

