

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 zastřílo 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 nevyčerpáná, 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 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 Legendu - *Superhero League of Hoboken*, ale je v něm více kladen důraz na RPG prvky, vývoj postav a na boje nežli na klasické adventurní, 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 nevměníte důležitou „thingie“ v jaderné elektrárně, nebudou si muset obyvatelé Vault City svítit na noční chcání.

▼ 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 se vzal tak trochu hopem. Je to tak, jak tomu obvykle bývá - nějaký ten bojovník, myslitel, kouzelník, klerik, prostě nějaký to odvěšehonec? Anebo je to složitější?

I: Volba postavy a jejich 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 vyhraněné 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.



je nejhorší Hooserská, desítka je heroicky-božská hodnota. Vliv těchto vlastností 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 INTEIGENCE 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 (nepřítelé umírají tou nejhorší možnou smrtí), jiné určují základní vlastnosti postavy a patří mezi ně

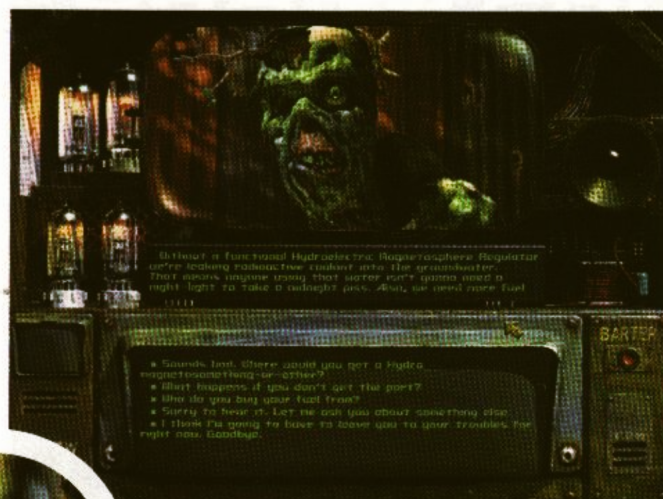
Všechny dovednosti jsou vyjádřeny v procentech a postupem hry je možné je (spolu se získáním zkušeností a postupem po levelech) vylepšovat. Kombinací vlastností a dovedností je přitom takové množství, že si můžeš udělat několik úplně odlišných postav a co je důležitější - s každou novou postavou bude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

A: Jak může být jiná? Nejlepší je udělat si prostě svalnatýho debilka 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 (žádní zelení ufonci). Válka smetla z povrchu vše živé a přeměnila celou Zemi v neobyvatelnou pouštinu. 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 několik generací, a vydali se znovu osídlit zničenou planetu. Ale svět se změnil. Teď je všude poušť a jen několik nově vybudovaných osad na



◀ Co se tady u toho stanu dělo není tak těžké uhadnout. Bude maso s Brahmina.

● Obchodník se zbraněmi ve Vault City pro vás má určité připraveno pár služných zbraní.

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

třeba One-Handed (jedoruký), Small Frame (malý Ondra), Bruiser (rváč), atd. Další vlastnosti ovlivňují jiné atributy postavy, rychlost 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.

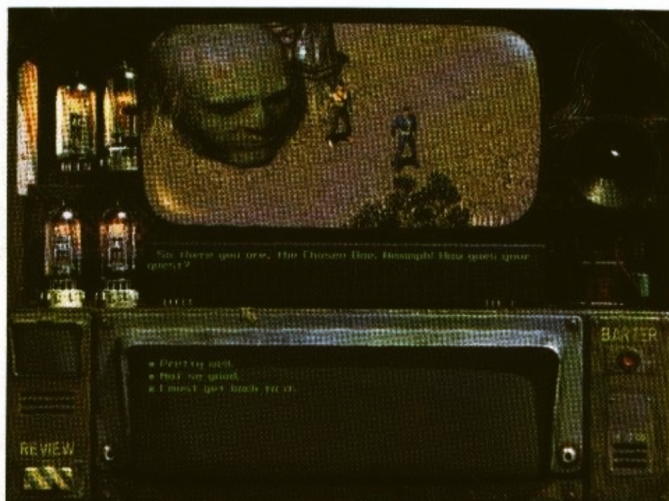
A: Jako třeba? Ziiiiiiv...

I: Ne, počkej! Generování charakterů je to nejlepší, co na téhle hře je, a proto ho rozebírám tak zešíroka. 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 zámek, opravování předmětů.

inteligenci a malou výmluvnost. Pokud je ale tvoje postava chytrá a ukecaná, má velkou výhodu - z celé řady nepříjemností se může vykecat bez boje, v dialogích 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 vyplácet. Pojdme dál. Jak je to s tou slibovanou adventure částí?





▲ Poslední rozloučení s rodou vesnicí a jejími divošískými 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 nepřijemnému chemicko biologickému zákroku, jsou tady Ghoulové, kteří přežili výheň atomového ohně se seškvařenou spálenou kůží. Vznikají nejružnější 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 zvířena 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 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 přímočará, 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 zkosného 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 povraždit. 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.

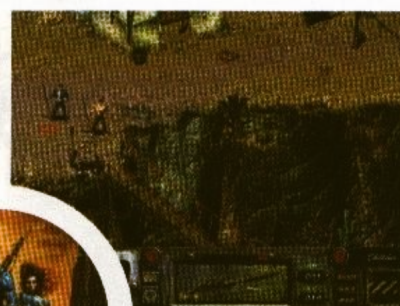
Ve *Falloutu* to ale není vůbec jenom nějaké to „přepnout na automatiku - zamířit - pal“. Naopak - nejenom, že musíš každý drahý náboj počítat, ale můžeš i mířit na jednotlivé části těla. Když si vypěstuješ dobrého „snípera“ můžeš například s dobrou zbraní trefit nepřítele do oka dřív, než tě sám uvidí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

A: Předtím jsi mlel něco o spolupojovnících. 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: Kdybys *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*. Vetetřetí 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. Chození, sbírání věcí, interakce. Jakmile se ale objeví problém (rozuměj „critter“, což je ve *Falloutu* univerzální označení pro cokoli nepřátelského), hra se přepne do tohoto 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 spolupojovníků - 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), poloaumaty, 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? Nahou Demi Moore? Těžko.	





mile složíš zkoušku bojovníka, která zahrnuje překonání nástrah rodného chrámu, případně ti titul Vyvoleného, slušivý modrý oblek 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 feťáckého 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 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 chčání“. Vůbec - jazyk ve *Falloutu 2* je poměrně drsnější 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 moudrů? Má opravdu cenu *Fallout 2* hrát až do zemdlení? 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 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 špičce pomyslného herního ledovce. Tak co, ledoborče?

**Andrej Anastasov,
Jan Eisler**

score

9/10

