fallout

Postnukleární, radioaktivní, sci-fi, RPG, adventura „TO DIE FOR"

Petr Bulíř

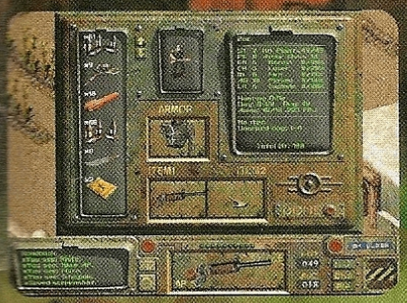
Výbuch atomové bomby jistě je, jak sami uznáte, velmi nemilou záležitostí. Ačkoliv ve skutečném životě je výskyt tohoto jevu zcela ojedinělý, v počítačových hrách se s výbuchy atomovek setkáváme velmi často. Hra Fallout budiž exemplárním příkladem toho, že i dnes je atomový hřib, tlaková vlna, EMP – elektromagnetický impuls a následné radioaktivní zamoření po několik desítek let nadále aktuálním tématem, na kterém lze vystavět hru, v našem případě dokonce zcela výjimečnou hru. Na počátku všeho byla válka. Válka, kde nikdo nebojuje za ušlechtilé ideály, protože ve válkách jde vždy pouze o dvě věci, o moc a o majetek nebo, chcete-li, o peníze. Španělé plenili jižní Ameriku v honbě za zlatými poklady, Hitler válčil ve snaze ovládnout svět. Ve 21. století se válčí o poslední zbytky nerostných surovin. Čína válčí s Ruskem, USA s Kanadou a společenství evropských států se zeměmi Středního východu. Dnes už nikdo neví, kdo to začal, ale jisté je to, že během dvou hodin se z planety Země stala ohořelá, šedivá a zcela neobyvatelná koule. Jen malé procento duchapřítomných „šťastlivců" více či méně zasažených radiací, se stihlo včas izolovat v protiatomových krytech dříve, než je zastihla smrt. V jednom z takovýchto krytů s pořadovým číslem 13, za 4 yardy tlustými ocelovými dveřmi, přežívá i rodina našeho hrdiny. 80 let tady žije společně s dalšími ubožáky, závislými na geotermálních zdrojích a tištěných spojích řídícího počítače. 80 let izolace, 80 let naprosté ztráty kontaktu s vnějším světem. Asi by všichni v této velkokapacitní rakvi pomřeli, nebýt poruchy životně důležitého vodního čipu, zajišťujícího nekonečné zásoby pitné vody. Je proto vybrán dobrovolník, což jste pochopitelně vy, který se má kdesi ve vnějším světě pokusit nalézt jiný vodní čip

ultima online: 9 • fallout: 9 • dark sun: 8

Já, Průša a Herodes. Smolík leží mrtvej před plotem.

Chemical factory

a zachránit tak svůj rodný protiatomový bunkr před dehydratací. Šéf bunkru tě pro začátek vybaví mapou se zakreslenou lokací několik desítek mil vzdáleného bratrského krytu, kde bys snad mohl najít nějakou pomoc. CVAK, hermetické ocelové víko se zavřelo a ty stojíš sám proti všemu tam venku. Let´s go! Po prvních krocích se zdá, že to s vnějším světem nevypadá zase tak špatně. Zdá se že kromě krytu 13 přežilo i několik dalších stovek lidí v ostatních krytech, kteShady Sands se řídí pravidly podobné prvobytně pospolné společnosti, v rozlehlejším městě Necropolis už funguje policie a samozvaná vláda. Vedle vyloženě lidských komunit existuje na západním pobřeží USA, kde se celý Fallout odehrává, mnoho jiných spolků. Pouští se prohánějí skupiny kočovných pirátů, které nejenže přepadají obchodní karavany, ale ještě navíc bojují mezi sebou, na západě se opevnila v staré vojenské základně početná skupina mutantů,



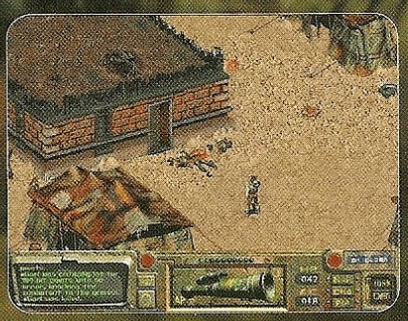
Malý inventář, dobrý inventář.

Výlet do opuštěné vojenské základny.

ré vyrostly před válkou jako houby po dešti. Ti, kdo otevřeli kryt příliš brzy, pomřeli na následky příliš velké radiace, nebo zmutovali do podoby nelidských kreatur. Odvážlivci otevřivší kryt přeci jen o několik desítek let později se pak rozprchli a začali svůj nový život na vyprahlé poušti. V místech, kde dříve vzkvétala prosperující města, dnes stojí malé osady řídící se jednoduchými pravidly lidského soužití. Životní úroveň, jakož i technická vyspělost se diametrálně liší od osady k osadě, od bunkru k bunkru. Zatímco například malá vesnička která podniká stále větší výpady s cílem podmanit si to málo, co zbylo. Na jihu naopak operuje velice ušlechtilé bratrstvo oceli, schraňující velmi cenné technologie a vybavení, které tvoří jakousi protiváhu nepřátelské tváře světa. Jak je tedy vidět, ne všichni propadli archaické recesi, spíše došlo k jakémusi spojení několika životních stylů, jehož příkladem může být například holohlavý stařec tlačící předpotopní radlici, ve snaze zorat tu trochu neradioaktivní půdy, který má však v hlavě zabudovaný dokonalý mikročip a ve své nuzné chajdě uplácané z hlíny starou dobrou UZI. Ve světě Falloutu také existují místa, která mají svá tajemství. Opuštěné atomové kryty, plné zmutovaných krys, kde kdesi ve spodních patrech číhá něco ve tmě, vyhořelé jícny sopek, ale i londýnská telefonní budka nebo jižanská hospoda Jima Beama, jen tak pohozená uprostřed. Nalezení některých vyloženě speciálních lokací, viz. telefonní budka, závisí na vašich momentálních schopnostech a úrovni některých dovedností. Množství dovedností, jejich zlepšování, jejich využití a vliv na celou hru je snad to nejlepší, co jsem zatím v počítačových hrách viděl. Vlastnosti a schopnosti postavy se dělí do tří kategorií. V první je pouze 7 obecných položek, (síla, vnímavost, odolnost, charisma, inteligence ...), které se v druhé kategorii štěpí již na mnohem specifičtější vlastnosti jako obchodování, zlodějina, plížení, vyjednávání atd. Zatímco základní sedmička vlastností je od jedné do deseti, udávají se tyto v procentech. Po každém dosažení nové úrovně postavy můžete mezi ně rozdělit několik málo procent. Procenta také stoupají častým využíváním té či oné vlastnosti nebo čtením knih. Výjimečně si můžete vlastnosti vylepšit drahou operací apod. Po získání tří úrovní máte ještě možnost rozdělit body mezi několik velmi speciálních vlastností jako kamikadze, kondice, noční vidění, srdečnost, které mají mnohdy až překvapivý vliv na některé herní situace. Celý kolotoč vylepšování a získávání nových vlastností perfektně funguje. Každá vlastnost je ve hře plně využitelná, na rozdíl od drtivé většiny jiných RPG, kde je spousta vlastností, které jsou naprosto zbytečné. Pečlivé starání se o vaši postavu a sledování

FALLOUT II

Zatímco vývoj Falloutu trval 4 roky, ohlášený Fallout II má spatřit světlo světa zhruba za rok. Sám Bryan Fargo, vedoucí obou dvou projektů, se vyjádřil v tom smyslu, že jestliže je jednička nejlepší RPG roku 1997 (USA), pak dvojka musí být minimálně nejlepší RPG desetiletí. No uvidíme.



Raketometem proti skupince Riderů.

Zvolit správnou otázku bývá někdy těžké.

Zapálit, zapálit, zapálit. I vy pyromani.

Je libo partičku boxu.

Pokec v mateřském krytu. Důležité!

jejího vývoje je doslova radost, veškerá zlepšení se totiž dříve nebo později na jejím chování projeví, pokud jste více inteligentní, lépe komunikujete s okolím, zvýší-li se vám schopnost „outdoorsman", což je něco jako skauting, neboli schopnost přežití v divočině, máte větší šanci, že objevíte některou ze speciálních lokací. Například můj přítel, shodou okolností šéfredaktor časopisu Klan, objevil zcela nečekaně havarované UFO, kde si přivlastnil zbraň Alien Blaster, která, jak se později ukázalo, je nejsilnější zbraní ve hře. Já jen několik kousků od tohoto místa nalezl ztracenou hospodu Jima Beama, kde kromě několika humorných rozhovorů najdete i speciální lahvičku, po jejímž požití se stanete na několik kol nezranitelní. Ano, rozuměli jste dobře, ve hře se skutečně bojuje na kola, což je také to nejlepší řešení, protože v tak skvělé grafice a s tolika možnostmi boje by real-time boje dopadly asi špatně. Takhle si můžete v klidu rozmyslet, co, kdy, kde a jak použijete, zda budete raději kolo odpočívat, léčit se atd. Každé kolo je pochopitelně omezeno pomalu se zvyšujícím počtem bodů, které rozdělujete mezi jednotlivé úkony. Všechno v klidu, s rozmyslem, prostě pohoda. Specialitou je možnost zaměřit jednotlivé části těla protivníka. Máte sice obvykle menší úspěšnost, ale pokud se vám například podaří vystřelit oči radioaktivního štíra, je téměř po boji a vy můžete odporného mutagena dodělat z bezpečné vzdálenosti. Pokud máte strach, že soubojů je málo, tak se bojíte zbytečně. Potyčky se odehrávají velmi často s různými druhy nepřátel a za využití vcelku rozmanitého arzenálu. Ačkoliv je dějová linie v podstatě přímá (dva úkoly), musíte během hry podstoupit minimálně deset subquestů, kde získáte potřebnou míru zkušeností a vybavení, bez kterého nelze hru v podstatě dohrát. Každý problém jde řešit minimálně dvěma způsoby, kde hodně záleží na momentálních vlastnostech vaší postavy. Místo získání vodního čipu můžete například do svého rodného radiačního krytu posílat pravidelné dodávky vody v cisternách, které vždy prodlouží limit na sehnání čipu o 150 dní, což je ve Falloutu docela dlouhá doba. Když konečně čip seženete, stojíte před problémem, zda čip ukrást nebo zda opravit místní vodotvorné zařízení, čímž se vám radikálně zvýší karma a hned se k vám domorodci budou chovat o poznání lépe. Přiznám se, že mě hra tak chytla, že jsem prošmejdil každičký kousek mapy a splnil snad skoro všechny úkoly, které tato nejlepší RPG hra v USA za rok 1997 obsahuje. Sympatické je, že se k vám občas přidá i nějaký ten dobrodruh, který vás celou hrou doprovází (pokud nezemře, někdo ho nezabije, sám neodejde, nepropustíte ho) a občas si s ním docela vtipně pokecáte. Podle neověřených informací se k vám po splnění jednoho úkolu přidá dokonce i pes. O Falloutu bych mohl mluvit ještě hodně dlouho. Grafika, perfektně promyšlené a otitulkované dialogy, osobní počítač schraňující všechny mapy a další důležité informace, animace, promyšlenost celého příběhu. Nic z toho však nevyvází pocit, který při hraní této hyperkvalitní hry člověk má. Kupte si, zahrajte si, [illegible] chutnejte si ...FALLOUT. **LEVEL**

hodnocení

Fallout	9
Výrobce: Interplay	
Distribuce: Interplay	
Hardware: P100, 16MB RAM (P120 32MB RAM)	
3D karty: Ne	
Multiplayer: 1/Ne	
Platformy: DOS, Windows 95	
Typ hry: RPG	

Necropolis, zkáza, deprese, špína a vodní čip.