

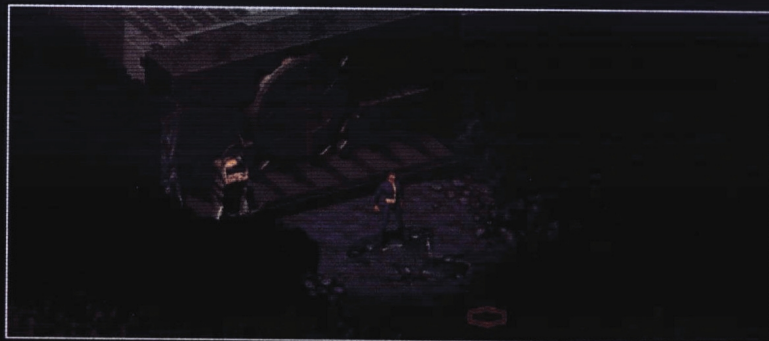
Fallout

A Hospodin dštil na Sodomu a na Gomoru sírou a ohněm od Hospodina s nebe.

A podvrátil ta města i všecku tu rovinu, všecky také obyvatele těch měst, i všecko, což roste z země. I ohlédla se žena jeho, jdouc za ním, a obrácena jest v sloup solný. Vstav pak Abraham ráno, pospíšil k onomu místu, kdež byl stál před Hospodinem. A pohleděv k Sodomě a Gomoře, i na všecku zemi té roviny, uzřel, a aj, vystupoval dým z země té, jako dým z vápence.

Kniha Genesis, kap. 20, verše 24-28

Zničení Sodomy a Gomory je podle moderních „sci-fi“ výkladů Bible prezentováno jako popis účinku jaderného bombardování. K potvrzení tohoto názoru se dokonce někteří z jeho obhájců vybavili Geigerovými počítači (zařízení na měření radioaktivity) a vydali se do oblasti, kde před dávnými lety ležela pyšná a hříšná města Sodoma a Gomora. Měření, která provedli, sice zaznamenala velmi mírně zvýšenou hladinu radiace, ovšem to bylo připisováno i specifickému slo-



▲ Dveře vašeho domova - Vaultu 13. Zde vše začíná a snad i zdárně skončí.

◀ Život na povrchu nevyhynul, naopak způsobí vám nejen problém či zdržení.



► Tady, u vás doma, to zatím žije, v jiných Vaultech na vás ale čeká úplně jiný pohled.

▼ Souboje jsou sice tahové, to ale rozhodně neznamená, že byste byli připraveni o opravdu bohatý arzenál.



žení půdního podloží. Tato teorie zůstane pravděpodobně navždy zařazena mezi nevyřešené záhady a bude trápit myslí snlíků, fantastů, záhadologů, ufologů a příznivce všech fantastických teorií vůbec.

Dost již ale bylo minulosti, pojďme nyní společně nahlédnout na opačnou stranu časové linie - do budoucnosti, kterou stvořila firma Interplay pro svojí hru *Fallout*. Prestože byly hrozby jaderného konfliktu zažehnány již koncem dvacátého století, propadla militaristická Amerika paranoidní představě o obecném jaderném ohrožení a jala se pro své občany budovat protiatomové kryty. Ve srovnání s tím, co navrhly špičkové americké mozky, je pražské metro něco jako krtčí díra. Americký model protiatomového bunkru se nazývá „S.E.J.F.“ (v originále Vault) - snad proto, že bude střežit to nejcennější, co Amerika má - tedy své občany. Jeden každý takový Vault stál maličkost - necelých sedm set miliard dolarů. Během několika desetiletí jich po celé Americe bylo postaveno několik desítek, každý umožňoval maximální ochranu až tisícovce lidí několik nejhorších let po jaderné katastrofě.

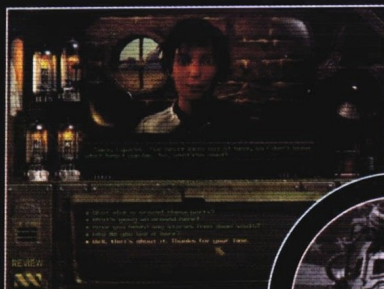
Ke stavbě bylo hojně využíváno stávajících přírodních útvarů, bunkry se obvykle nacházely v jádrech kopců nebo několik desítek metrů pod povrchem země - chráněné vrstvou přírodní soli a olova. Byly samozřejmě plně soběstačné - obsahovaly nejen centrální umělé inteligentní počítač, ale i geotermální (a záložní nukleární) generátor elektřiny, hydroponické plantáže pro pěstování požitelných řas a pro recyklování vzduchu a speciální počítačem řízený systém pro úpravu kontaminované vody.

Jenže to, co zpočátku vypadalo pouze jako megalomanský projekt lobystické skupiny vydávající na stavbě Vaultů, se brzy mělo stát domovem pro tisícovky Američanů.

„Z dnešních obyvatel Vaultu 13 - našeho domova - již nikdo neví, kdo první vypálil jaderné střely a proč. Nevíme také, co se stalo s ostatními lidmi na Zemi a v ostatních Vaultech. Spojení mezi kryty bylo přerušeno hned po prvním výbuchu, a tak je naše skupina možná posledním zbytkem lidstva na celé planetě. Již ne tisíc, ale zhruba sto lidí se zde ukrývá již po několik desítek let a jediné, co víme, jistě je, že úroveň radiace na povrchu poklesla. Žádný z našich zvědě se zatím nevrátil. Nyní, když porucha vyřadila z provozu čip pro úpravu vody, potřebujeme dobrovolníka. Dobrovolníka, který by se vypravil do světa Venku a pokusil se navázat kontakt s dalšími skupinami přeživších a zkusil sehnat nový vodní čip. Budete to vy?“

V případě, že se do hraní *Fallout* pustíte, pak určitě ano. Úkolem hlavního hrdiny *Fallout* je totiž zachránit obyvatele Vaultu 13, kterým zásoby pitné vody stačí zhruba na půl roku. To ovšem nebude činnost nikterak jednoduchá - jak

▼ Bohatě nadatý inventarář máte sice hned na začátku, ale i po cestě se toho najde víc než dost.



▲ Tady to sice nevypadá vábně, ale věřte nám, že je to vlastně jedno z útulnějších míst, která během svého putování navštívíte.



totiž brzy zjistíte, lidstvo nejen nevy-mřelo, ale klidně si v jaderným útokem zdevastované krajině žije dál. Pouze situace se trochu změnila. Nejsou již žádné Spojené státy, není Ústava, nejsou zákony. Každá vesnice má vlastní zákony a vlastní problémy. Bandy zločinců rabují co můžou, tajemní spiklenci kují tajemné plány, do toho všeho zmutované krysy, štíři a další odporné potvory. Zkrátka a dobře - budete mít co dělat, abyste vůbec přežili. Navíc, najít použitelný vodní čip v zruinované společnosti, kde největší cenu má čistá voda a kde technologie minulosti uchovává pouze tajemné skrývající se Bratrstvo, nebude nic jednoduchého.

Fallout (česky „spad“) je novým RPG projektem firmy Interplay, který znamená převrat v dějinách počítačových her. Původní engine byl založen na systému GURPS Steva Jacksona (viz dále Karla Papíka na konci článku), pak však došlo k jakési rozepři mezi Interplay a Stevem a celá hra musela být předělána do nového herního systému. Je pravdou, že nový systém z GURPS vychází a docela slušně je v základních vlastnostech kopíruje - demo *Fallout* (mimočodem - je na CD 42) je řešeno ještě v GURPS a od finálního produktu se liší pouze kosmeticky. Možná je dokonce lepší, že byl použit nový systém - hra se tak mohla zbavit všech problémů, které vznikly při počítačové implementaci

původně „stolních“ GURPS, a tak je to, s čím se ve *Fallout* setkáme, zřejmě tím nejlepším, na co jste při hraní počítačových RPG her mohli dosud narazit.

Základní charakteristiky obsahují poměrně velké množství údajů, jimž se budu věnovat později. Každý, kdo již alespoň jednou s RPG přišel do styku, však ocení jejich průhlednost a srozumitelnost. Daleko větším kladem než vychytralé statistiky je však podle mého názoru geniálně vyřešený systém pohybu a boje. Celé prostředí je totiž řešeno hexagonálně. Šestiúhelníkový způsob pohybu sice není dokonale (zejména pro diagonální pohyb) nicméně je historicky dokázáno, že je to nejlepší (a asi jediný) způsob, jak zachytit pohyb tak, aby nebyl omezen čtyřmi základními směry a přitom bylo možné uplatnit systém „políček“. Pro takovýto způsob reprezentace prostředí je nevhodnějším pohledem izometricky viděná mapa - což je přesně způsob, který používá *Fallout*.

Opravdová lahůdka ale přichází při ovládní přesunu a při bojích. Hra totiž rozlišuje tři základní režimy. V normální situaci se váš hrdina pohybuje prostředím naprosto libovolně - používá věci, schopnosti, hovoří s lidmi kdykoliv ho napadne. V ohrožení ale dojde k automatickému přepnutí do tahového režimu

(může však být vyvolán i ručně), ve kterém se odehrávají přestřelky a bitky. Nejste tak odkázáni na hbitost své ruky a kvalitu myši, naopak si všechny své úmysly můžete dostatečně promyslet a rozvážit.

Tahovému systému bývá vytýkáno, že nekopíruje skutečnost co do simultánnosti a pořadí akcí - ti, kdo to ovšem tvrdí, ještě nehráli *Fallout*. Díky již zmiňovanému systému vlastností totiž hra velmi přesně spočítá nejenom pořadí akcí, ale i jejich simultánnost a množství „pohybových bodů“, které můžete v každém kole „utratit“. Jak - to už záleží čistě

GURPS

Velký rozruch okolo *Fallout* byl do značné míry způsoben tím, že hra měla být postavena na pravidlech RPG hry GURPS, která je jednou z nejúspěšnějších „papírových“ RPG všech dob.

Genialita tohoto amerického Dračího dopětě spočívá v tom, že s jedním herním systémem můžete hrát v prakticky jakémkoli herním prostředí. V základním Basic Setu se totiž dozvíte, jak se bojuje se všemi zbraněmi, od pažourku přes kuši až po rotační plazmomet, a stejně tak i ostatní pravidla jsou koncipována tak, abyste je mohli použít pro dobrodružství, které se odehrává prakticky v libovolné době na libovolném místě. V současné době existuje přes 140 knih různých doplňků a dalších čtyřicet je momentálně v tisku.

Škoda je, že Steve Jackson, hlava společnosti GURPS, si v průběhu tvorby *Fallout* usmyslel, že pravidla se příliš odchýlila od původní GURPSovské filozofie a stáhl licenci (opravdu vypečený rozhovor s ním na toto téma naleznete jednom z minulých Computer Strategy Plus), ale osobně si nemyslím, že by to na hru, snad kromě o něco nižších prodejů, mohlo mít nějaký vážnější vliv.



<http://www.sjgames.com/gurps/>

▼ Tady proběhla menší jatka. Ale už je klid. Nebojte. Už jsem jim to vysvětlil.
● Po flámu, co?



na vás. Můžete (jak jinak) střílet, přesouvat se, nabíjet a měnit zbraně, používat určité předměty, jakož i speciální schopnosti. Každá zbraň má navíc několik režimů (rychle bez míření, se zaměřením, dávka), přičemž každý má nejenom jinou

můžete ovládat kompletní hru přesně podle vašeho přání. Tomu napomáhají nejenom vhodné rozmístění ovládací prvky, ale i „přepínací ovládání“, kdy jedním tlačítkem otevřete symbolické menu činností, vyberete si, a druhým už jen

cestách ovšem potkáte lidi, které by bylo vhodné mít v partě. Podarí-li se vám je „ukecat“, připojí se k vám a s oddaností buldoka vás sledují všude kam jdete. Jejich chování v boji však můžete ovlivnit pouze rámcově (před bojem jim v rozhovoru řeknete, co byste si tak asi od nich představovali), jejich chování v boji je však - stejně jako chování nepřátel - výsledkem počítačového zpracování jejich charakteristik. To může být někdy na obtíž, ovšem takový je život.

Třetím - dosud nezmiňným - způsobem pohybu je cestování „na dlouhé vzdálenosti“. Při dosažení okraje obydlené oblasti se totiž automaticky zapne režim mapy, kde je váš hrdina reprezentován pouhým bodem na mapě - vy pouze klikáním určujete, kam se váš hrdina vydá. Ovšem - zde je zakopán další poklad *Falloutu*. Mapa totiž automaticky zaznamenává všechna důležitější místa, na kterých jste již byli nebo o kterých vás někdo informoval, takže mezi známými lokalitami můžete cestovat pouhým kliknutím myši. Ovšem místa, kde jste zatím ještě nebyli (nebo o kterých vám nikdo neřekl) jsou „šedá“ a musíte - resp. můžete - je procházet ručně. Můžete tak náhodně objevit lokaci, o které byste se jinak třeba museli

Základní vlastnosti jsou přibližně stejné ve všech RPG hrách, patří mezi ně síla, charisma, inteligence, vnímavost, štěstí, atd. Rád bych upozornil, že jejich nastavení je poměrně konečné, a téměř celou hru je nebudete moci měnit.

časovou náročnost, ale i přesnost střelby na určitou vzdálenost, rozptyl a rozdílnou účinnost.

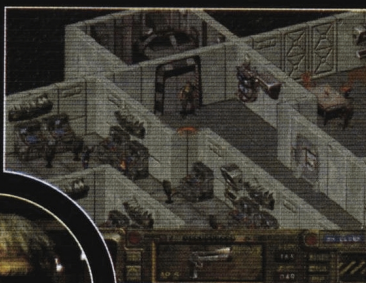
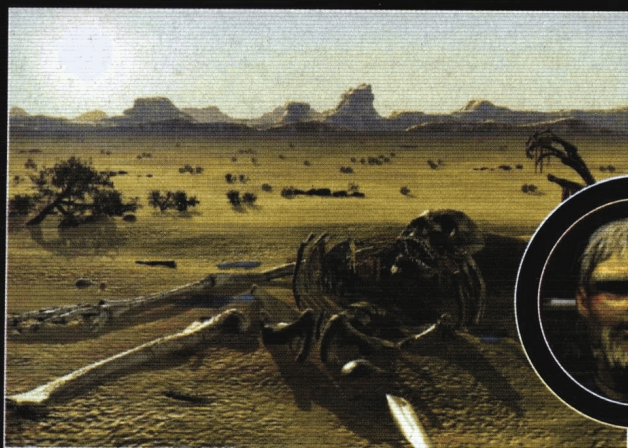
Navíc je naprosto geniálně řešeno ovládání, takže jen s myší pomoci

potvrdíte. Ovládat *Fallout* - to je zážitek sám pro sebe.

Z předchozího textu je zřejmé, že hra má pouze jednoho hlavního hrdinu, který přímo podléhá vašemu ovládání - na

dozvídat komplikovaným způsobem, a pomoci si tak v ději regulérní cestou. Uvědomíte-li si, že se děj hry odehrává na jihozápadním pobřeží (bývalých) Spojených států - můžete si k ruce vzít ještě klasickou mapu a zkusit naslepo navštívit pár významných „předválečných“ lokací.

Nezapomeňte ale, že čas je ve *Falloutu* limitující proměnnou, která je navíc počítána s precizní jemností, takže náhodné výpravy musíte podnikat s rozummem (ledaže byste použili „nečestného“ triku - uložili hru, podnikli několik náhodných výletů a po případném „nálezu“ hru obnovili a šli najisto). Ubezpečuji vás ale, že všechny lokace, které ve hře jsou, se dříve či později samy odhalí - resp. vám



▲ Jak romantické.

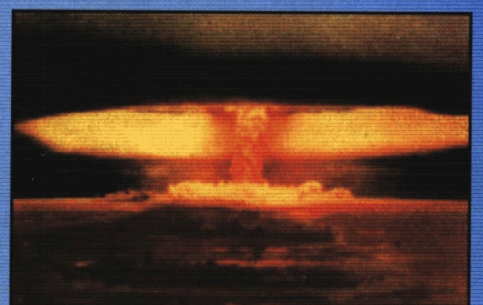
► Všechny budovy jsou v postapokaliptickém duchu.

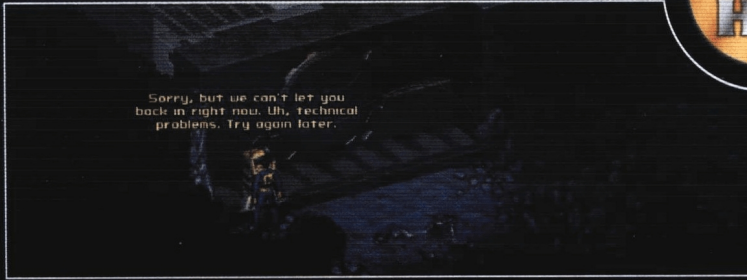
po dopadu jaderné bomby:

1) - se uvolní obrovské množství energie, jejíž většina (až 80%) je vyzářena ve formě fotonové smršť. Takto vzniknuvší světelný efekt může pozorovateli připomínat východ Slunce. Jedná se bezesporu o jednu z nejmohutnějších podívaných, ke kterým se v životě můžete dostat, obvykle však pouze jednou. Fotonová smršť totiž zároveň způsobuje ohromné oteplení (v epicentru až deset milionů stupňů Celsia) a právě jejím následkem se doslova „vypaří“ vše živé.

2) - exploze zároveň uvolní záření na všech vlnových délkách. Tento úkaz je znám jako EMP (Elektro-Magnetický Pulz) a způsobuje, že všechny elektronické a komunikační přístroje jsou po dobu jeho trvání vyřazeny z provozu. Čím výše v atmosféře výbuch nastane, tím větší jsou účinky EMP; uvádí se, že účinky EMP mohou být v krajních případech pozorovány až 1000km od epicentra výbuchu.

3) - nad epicentrem výbuchu se začne tvořit známý „nukleární hřib“ - i když z pohledu mykologa se jedná spíše o muchomůrku.



score
HIT

je odhalí některá z postav, které ve hře potkáte.

Vaše postava - a koneckonců i všechny ostatní postavy ve hře - jsou, jak již bylo řečeno, charakterizovány poměrně slušným množstvím atributů. Základní vlastnosti jsou přibližně stejné ve všech RPG hrách, patří mezi ně síla, charisma, inteligence, vnímavost, štěstí, atd. Zde bych rád upozornil, že jejich nastavení je poměrně konečné, a téměř celou hru je nebudete moci měnit.

Z těchto základních atributů se odvíjí základní bojové statistiky - jmenujme například počet „životních bodů“, počet „pohybových bodů“, maximální zátěž a v neposlední řadě i tzv. „sequence“, tj. faktor, který určuje v jakém pořadí budou jednotliví účastníci šarvátky provádět své akce.

Třetím typem statistik jsou procentuálně vyjádřené schopnosti různých činností (používání různých typů zbraní, první pomoc, zlodějina, „čuch na pasti“, obchodování a mnoho dalších). Jejich prvotní hodnoty jsou založeny na základních atributech, ovšem s každým postupem úrovně, kterého vás hrdina dosáhne, obdržíte několik „procentních bodů“, které mezi jednotlivé schopnosti můžete rozdělit. Navíc ale můžete na začátku určit tři schopnosti, které porostou dvojnásobným tempem a ovlivnit tak vývoj vaší postavy (osobně doporučuji nevynechat malé a energetické zbraně).



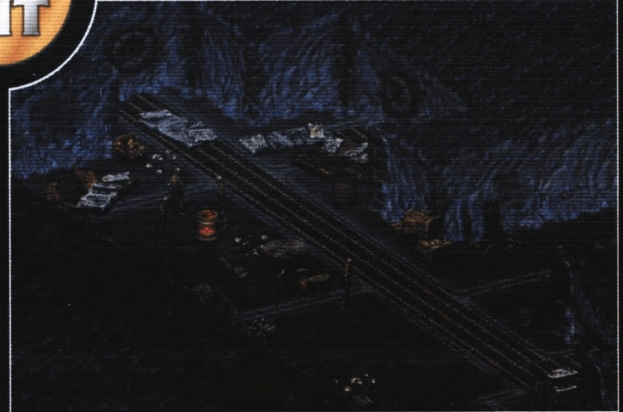
Aby ale nebylo statistik málo, má každá postava navíc své vrozené vlastnosti (které jí samozřejmě můžete určit), které jsou ovšem koncipovány tak, že vám zároveň v něčem pomáhají a v něčem jiném škodí. Navíc každé tři „levely“ dostanete možnost vybrat pro svoji postavu některou z asi dvacítiky rozvinutých schopností.

Nemusíte se ale bát. Hra všechny údaje poměrně přesně vysvětluje, a patříte-li k alespoň trochu zkušenějším hráčům RPG, určitě pro vás bude daleko

Americký model protiatomového bunkru se nazývá „S.E.J.F.“ (v originále Vault) - snad proto, že bude sřížít to nejcennější, co Amerika má - tedy své občany.

lepší stvořit si vlastní postavu, než vybrat jednu ze tří „předgenerovaných“.

Děj *Falloutu* se odehrává v postnukleární společnosti a jedním z nejvýraznějších rysů, se kterým se v této hře setkáte, je nepřítomnost peněz. Každý, ale absolutně každý obchod probíhá na bázi směny - tedy věc za věc. I když existují jakési „vodní poukázky“, které se dají v případě potřeby směnít za věci (a použít tak podobným způsobem jako peníze), daleko výhodnější je nabízet věci, které dotyčná osoba potřebuje. Zde je nutno říci, že měnit se dá takřka s každým a bez této činnosti se ve světě *Falloutu* neobejdete. Navíc, pokud nemáte hodně dobrou schopnost obchodování, můžete zapomenout na ferozou směnu jedna ku jedné, osobní rekord jsem dosáhl u obchodníka s energetickými



◀ Vchod do podzemních krytů, dnes nejsme vítáni.

◀ Tabulky schopností postav vypadají složitě jen na první pohled.

kými zbraněmi - prohrával jsem zhruba jedna ku patnácti! Ovšem nejen obchodem je živ člověk, můj hrdina trénoval raději schopnost otevírání zamčených zámků a vykrádání kapes, takže jsem si podobné obchody mohl dovolit - ostatně - vše, co jsem vydrídušskému obchodníkovi zaplatil, jsem mu obratem „očrnul“.

Nebudu se zde dlouho rozplývat ani nad jedinečnou grafikou, ani nad filmovými sekvencemi, to jsou totiž u všech her ze stáje Interplay tradičně kvalitní devízy. Chtěl bych však podtrhnout fakt,

že *Fallout* je, podobně jako *Ultima Online*, spíše světem než hrou, spíše životem než zábavou. Jakmile mu jednou propadnete, funguje jako droga a hned tak vás nepustí. Můžete zapomenout na jednoduchou dějovou linii tvořenou pevnou posloupností úkolů - zde si budete moci (a muset) dělat, co budete chtít. Svět a děj *Falloutu* je založený na postupném odhalování mapy a příběhu - kvalita opakovaného hraní s jinou postavou je tedy poněkud snížena tím, že přesně víte co, kdy, kde a jak. Ovšem způsobů, jak dosáhnout konečného vítězství, hlavních i vedlejších úkolů, lidí na pokaecání, nepřátel na odstřelení a rozličných rozmanitostí na spatření, je taková řada, že rozhodně nebudete litovat, necháte-li se přenést do světa postnukleární společnosti - do světa hry *Fallout*.

Václav D. Provaník

score 9/10

konfigurace	
Výrobce	Interplay
Distributor	Interplay
Systém	Windows 95
CPU	Pentium 133
Paměť	16 MB
Harddisk	100 MB
Multiplayer	ne
verdict	
Jedna z nejlepších pravověrných RPG bude určitě kandidovat do žebříčku nejlepších her tohoto roku.	

Podobně jako ona je smrtící - skládá se totiž z horkého vzduchu a radioaktivního materiálu. Z fyzikálního hlediska je vysvětlení takové, že horký vzduch „uvnitř“ sloupce stoupá rychleji než ochlazený na jeho okraji a způsobuje podtlak, který nasává vše, co na zemi zbylo. V závěrečné fázi může mít hřib až 100km v průměru a dosahovat až 40km výšky (u bomby o síle jedné megatuny). Po ochlazení dochází k zajímavým světelným efektům, začíná kondenzovat voda a prší silně radioaktivní dešť. Radioaktivní popel je zatím roznášen

atmosférickými proudy a zamořuje široké okolí.

4) - jako další úkaz může vzdálenější pozorovatel sledovat zvukovou vlnu vyvolanou explozí. Zajímavostí je, že tato vlna před sebou tlačí ohromné množství vzduchu, takže je dříve vidět, než slyšet. Její náraz je poměrně silný i ve velkých vzdálenostech od epicentra. Po nárazu přichází fáze silného přetlaku, která je brzy nahrazena podtlakem, který vzniká po přechodu zvukové vlny a „odtláčení“ vzduchu. Tlak se ovšem brzy vyrovná s normálem,

ovšem zkáza způsobená takovouto vlnou je patrná ještě po několika staletích.

5) - následují další efekty radioaktivního ozáření, které jsou ještě podporovány radioaktivním spadem, jenž se může šířit i několik měsíců po výbuchu.

Pozn.: Uvedené efekty a hodnoty jsou samozřejmě závislé na mnoha faktorech, zejména na síle a výšce výbuchu, vzdálenosti pozorovatele a náladě dvou malých želv chovaných pozorovatelem v malém teráriu.