

Fallout: New Vegas

„Na počátku bylo Slovo, to Slovo bylo u Boha, to Slovo bylo Bůh. To bylo na počátku u Boha. Všechno povstalo skrze ně.“ -Jan 1,1-3

Aneb jak to vnímám já

Bohužel, právě takto by se dal nastínit začátek legendární a ve post-apo nepřekonané série Fallout. Na počátku Interplay stvořil Fallout, který spolu s druhým dílem nastavil latku až příliš vysoko. Když se značky chopila Bethesda, fanouškům už se svými zkušenostmi nemohla vystačit. Mnoho lidí bylo zklamáno a chlapičky z výše jmenované firmy budou ještě dlouho nenávidět. A proto, ještě než začnu s vlastní recenzí, chtěl bych upřesnit můj vztah k původním dvěma dílům i jejich reinkarnaci v podobě Fallout 3. Na poli počítačových her jsem měl vždy nejradši RPG, ale k této legendě jsem se dlouho nedostal. Pokaždé, když jsem slyšel se o Falloutu někoho bavit, bylo to se zvláštní úctou a respektem. Když jsem se poté dostal k Falloutu 3 (dále F3), byl jsem velice příjemně překvapen a strávil jsem u něj pěkných ~200 hodin. To, že se od původních dílů tolik lišil, jsem zjistil až po tom, co jsem je vyzkoušel. Asi nejsem skutečný „hardcore“ hráč, ale v obou dílech jsem byl ztracený a nevěděl co si počít. Až potom co jsem je s návodem projel (ten blasfemik!, ukamenujte ho!) jsem pochopil, co F3 chybělo. Stále je to pro mě zábavná hra, která jen udělala tu chybu, že převzala jméno, na které neměla. Na Fallout: New Vegas (dále NV) jsem, jako spousta jiných, čekal jako na zjevení boží. Na něco, co mi ukáže, co celé generace hráčů tak uctívají, co tvoří Falloutí universum tím, čím je, a hlavně u čeho dobře strávím spoustu hodin kvalitní, a hlubší zábavy, než u mnohých jiných dnešních AAA titulů. Chtěl bych se Vám omluvit za toto zdržení, ale považoval jsem to za nutné, abych objasnil objektivitu následujícího textu. U hry jsem zatím strávil kolem 95 hodin, a dohrál 2 ze 4 hlavních konců.

Rozdíly a změny

New Vegas se často označuje, nutno říct že neprávem, jako datadisk k F3. Je pravda, že úpravy jádra hry jsou minimální, ale jednak kvůli rozloze herního světa i úplně jinému přístupu k hernímu designu je NV hrou plnohodnotnou. Ač je technické zpracování stejné, obě hry mají úplně jinou prezentaci. F3 se spoléhá na velký otevřený svět se spoustou „stejných“ míst, zatímco NV hráče provádí také velkým, nicméně vcelku různorodým světem plným menších osad. Změn doznal i bojový systém, který znevýhodnil V.A.T.S (neboli Vault-Tec Assisted Targeting System, zaměřovací rozhraní) a upravil FPS část hry natolik, že se z něho stala zajímavá a přitažlivá volba – např. pravé tlačítko myši neslouží už pouze k přiblížení, ale před očima uvidíte zaměřování jako na klasické zbraně, s tím že přesnost ovlivníte například tím, jestli stojíte, nebo klečíte. Dále byly vylepšeny animace z pohledu třetí osoby – hrdina při míření i běhání se zbraní vypadá mnohem lépe. Vaši druhové už nejsou jen k tomu, aby je první nepřítel omráčil (či dokonce zabil), ale máte možnost omezené kontroly nad tím, co dělají pomocí tzv. „Companion Wheel“, tedy jakéhosi menu pro společníky. Do hry zabudovali tvůrci i reputace pro jednotlivé frakce, které určují, jak se k nim chováte a naopak. Tyto reputace fungují docela dobře, a kvalitně zastupují (i když nevyměňují) karmu z F3, která je prakticky nepoužitá. Na scénu se vrátila i hrstka traitů, neboli rysů, které pomáhají se specializovat tím, že někde Vám přidají a jinde zase něco uberou.

„Truth is, the game was rigged from the start.“

Aneb o příběhu, a jeho rozdílném vyprávění

Touto efektní větou končí intro (aspoň v anglické verzi) NV, potom co jste, jako kurýr společnosti „Mohavský express“ dvakrát střelen do hlavy. Příběh a zvláště jeho začátek už byl mnohokrát omílán, ale pro úplnost doplním, že Vás z mělkého hrobu vykope nový typ robota, tzv. Securitron, který si říká Victor. Celý příběh se odehrává v oblasti kolem Nového Vegas, tzv. Mojave Wasteland (Mohavská poušť), kde začnete v malé vesničce, Goodsprings, připomínající město duchů jako z westernu. Místní doktor Vás sešije a stylově dá možnost přizpůsobit se stylu hraní, jaký chcete, a to za pomoci otázek a obrázku jako u psychologa. Jakmile opustíte jeho dům, můžete se vydat tam, kam chcete, ale s tím, že na mnohých místech jsou nepřátelé pro Vás nepřekonatelní. Hlavní příběhová linka, ze začátku možná lépe říct špageta, protože se první část hry dosti táhne, Vás zavede skrz hlavní sídla post-apokalyptických komunit, až do samotného New Vegas. Postupně se seznámíte s mnohými zapamatovatelnými postavami a novými frakcemi, které vedou druhou část příběhu. Skrz hru se dozvíte mnoho zajímavých detailů ohledně toho, jak to, že je New Vegas takové, jaké je, nebo třeba kdo to přesně tajemný Mr. House je. Příběh je oproti F3 brán spíše jako vodítko, které Vás má provést světem, než jako ta hlavní část hry, i když se to možná na první pohled nezdá. V tom bych viděl hlavní pozitivum, příběh je šikovně napsaný, drží motivaci, a i když ze začátku utíká dosti pomalu, seznámí Vás se světem, na rozdíl od F3, které Vás hodí na překážkovou trať při hledání Vašeho otce, která je notně krátká. Boční úkoly jsou dobře vymyšlené, jejich hromada a většina obsahuje i menší či větší rozhodnutí, která se můžou projevit a ač se to někomu možná nelíbí, zaberou asi 70% herní doby a jsou v podstatě důležitější než hlavní linka, přesně po vzoru starších Falloutů. Jejich kvalita předčí F3, ať už proto, že jsou uvěřitelnější a ne tak šílené. Mimo jiné se i společníci dočkali svých příběhu, které se ve své kvalitě docela liší, ale rozhodně pomáhají vztahu hráče-druh. Velice důležité části jakéhokoli RPG, tedy rozhodování, si užijete spousty. Co je pro Vás důležitější, hlavní farma živící stovky lidí, či jedna rodina zaseknutá za dveřmi? Zničit výzkum, co by mohl pomoci všem a nebo je taky ohrozit více než radiace? Použít elektřinu pro lidi nebo pro svojí „Doomsday device“? Komu pomůžete získat Mohavskou poušť? Jediná škoda je, že většina následků je neviditelná až do konečného epilogu, což ač se to dalo čekat, není nic moc. Hra obsahuje i většinou mírný humor, kterého je často těžké si všimnout, ale je tam, a dělá NV o to lepší. Většina dialogů je též dobře sepsaná, a dabing dostačující, i když vedlejší postavy by potřebovaly větší počet různých hlasů a věcí co říct, protože často uslyšíte tu samou věc v tom samém hlase až moc často. A robota Victora jsem měl chuť rozprávět, protože jeho hlas mě naprosto drásl uši. Nevím proč...

„Mojave Wasteland! Here I come...“

Aneb jak kurýr objevuje zákoutí Mohavské pouště, její frakce a postavy

Potom, co jsem poprvé vylezl z domu doktora na samém začátku, byl jsem zasažen takovou dávkou atmosféry, jaká tady dlouho nebyla. Rozpadající se městečko s pár obyvateli, salónek, a obchodem. První co mě přímo bouchne do očí je všudypřítomná žlutá, která NV prostě sluší. Když se pak vydám po cestě a přede mnou se kutálí chumáč (přiznám se, že nevím čeho), jako na poušti, skoro čůrám blahem. Potom, co zjistím i detaily, jako to, že město má vlastní farmy, studny a dokonce i domestikovaná zvířata, říkám si, že přesně takhle si Wasteland představuji. Navštívíte spoustu různorodých míst ať už samotné New Vegas, hráz a vodní elektrárnu Hoover Dam, nebo horu plnou

supermutantů Black Mountain. Svět a jeho logika se v NV vydařila, a celá hra tak dostala nádech uvěřitelnosti, který ve F3 chyběl. Atmosféra je prostě v NV na každém kroku. Co mě přišlo docela úsměvné je, že ve F3 bojujete za čistou vodu, zatímco tady její plno a místo toho se ženete za elektřinou. Jelikož se bavíme o Vegas, nesmím zapomínat kasina, jež je ve hře pět a každé má svoje „kouzlo“. Například jako jedno z prvních máte možnost navštívit Vikki and Vance Casino ve městečku Primm. Ve hře si můžete zahrát blackjack, ruleta a nebo slots (tedy spojení 3 symbolů). Škoda, že je všude docela málo lidí, ústupek enginu říkám si, ale právě kasinům to ubírá na jejich uvěřitelnosti. Mapa je o něco menší než Capital Wasteland z F3, a to je asi 30% nevyužito, protože je území oddělené řekou či moc vysokými horami, ale také už nevypadá jako z generátoru, ale vše je poskládané logicky a řekl bych, že příjemně. Hlavní frakce jsou ve hře tři, NCR (neboli Nová republika Kalifornie), Caesar's Legion (Caesarova legie) a osobní frakce pana House (jenž si New Vegas přivlastnil). Všechny tři Vám nejspíše z počátku přijdou docela průhledné, ale po bližším „ohmatáním“ zjistíte, že každá má něco dobrého ale i špatného. Ač se NCR může zdát jako to nejlepší rozhodnutí, zvažte první, jak se Vám osobně líbí korupce a kapitalismus. Nebo zda Caesarova (vyslovuje se „kaiser“, pozor na to) legie nemá něco se svou morální čistotou do sebe..., ocenil bych ovšem, kdyby přidali Legii ještě tu civilizovanost, kterou se snažil ve skutečnosti Řím šířit (ať už to tak bylo, nebo to dělal jen pro zisk). Caesar je sám osobě velmi zajímavá postava. Skoro každá postava má nějaké poslání, nějaký příběh, úkol, či radu pro hráče, a hra tak dostává oproti F3 zase větší hloubku. Všichni druhové jsou napsaní zajímavě a každý má něco, co Vás může zaujmout, ať už bývalý nightkin Lily, nebo cyber-pes Rex. Návrat Dogmeata se ovšem nekoná. Mimo hlavních frakcí se setkáte i s některými starými známými, ale už nechám na Vás aby jste objevili s kým.

„That's what I get for using a 9mm...“

Aneb o obtížnosti, nepřátelích, hardcore módu ale i herní módě

Mnoho hráčů čekalo od NV vyšší obtížnost než ve F3, a myslím, že se to tvůrcům docela povedlo. Nejen, že vytvořili jakýsi těžší „Hardcore“ režim, kde musíte jíst, spát, pít a na zlomeniny potřebujete speciální předmět, ale taky celkově tím, že nepřátele umísťovali ručně. A ne po jednom, ale pokud to bylo za potřebí i po skupinách (smečkách, chcete-li). Do hry přidali spoustu užitečných i ne tak používaných zbraní, a tak částečně zasáhli všechny humanoidní nepřátele a zvětšili množství jejich variací. Oddělali generické raidery a nahradili je uskupeními (ať už frakcemi s reputací, či jen větších gangů), kteří mají často svoje nepřátele a můžete jim i pomoci. Je zde pár nových monster jako například kazadoři, mouchy, které by potřebovali trochu přistříhnout křídýlka (snížit počet životů). Dále se můžete těšit na staré známe Nightkin. Spousta z obyčejných nepřátel z F3 také doznala změny a jsou mnohem nebezpečnější, tak například Deathclaw (Smrtidráp?, omlouvám se za anglickou verzi hry) byl upraven a je mnohem nebezpečnější, a i na nejvyšší úrovni jsem s nimi měl problém. Podobné změny dosáhli i supermutanti, kteří jsou hodně tuzí, ale ne všichni už jsou nepřátelští – první generace z Fallout 1 jsou inteligentní a na několik můžete při Vašich toulkách narazit. Rozložení nepřátel po světě je kvalitní a nepostrádá jakousi vnitřní logiku, takže nenarážíte pořád na ty samé nepřátele, ale často skončíte někde, kde ještě nemáte co dělat, a nevím, zda to má cenu zmiňovat – ale to bolí. Když už byla řeč o levelech, největší dosažitelná úroveň je 30, a zabralo mi asi 90% herní doby se na ní dostat. Každý level něco znamenal, což byla úžasná změna oproti F3. Perky, tedy speciální dovednosti nebo bonusy, které dostanete každou druhou úroveň, stály z větší části za to, ale ke konci hry nebylo co vybrat pro moji specializaci. Ano slyšíte dobře, specializaci. Už nemůžete mít

všechno na 100, musíte vybírat do čeho bodíky skillů investovat. Je to podstatné hlavně u zbraní, kde na přesnější míření potřebujete určitou hladinu skillu a na rozdíl od F3 i danou sílu, ale samozřejmě i u zámku, počítačů... a dialogů. Většinu skillů můžete v některé fázi hry použít ke svému účelu právě v rozhovoru, ať už pro rychlejší posun v úkolu nebo pro více informací ohledně postavy. Jak už jsem naznačil, zbraní přibyla spousta. Většinu recyklovali ze starších dílů, ale např. s novými revolvéry nebo C-4kou byla opravdu sranda. Také se tvůrci inspirovali módy, a zbraně se ve hře dají nejrůzněji modifikovat, ať už zranění nebo váha. Opět se ve hře dají najít různorodé unikátní verze zbraní, které ovšem nejdou upravovat, a mají být spíše možnosti než nutností ve vztahu s klasickou variací. Unikátní zbraně mají též vlastní skiny a občas se vyskytnou i pozměněny model či jiný detail. Bohužel nízké textury, hlavně při „skutečném“ míření stojí za starou belu. Máte na výběr z několika druhů munice pro každou zbraň, např. na překonání zbroje či takzvané surplus (tedy přebytková) munice, která je levnější, ale zbraň rychle ničí. Zbroje taky doznaly některých změn. Většina zbrojí dostala takzvaný Damage Treshold (DT), neboli proměnnou která se odečte od každého zranění které má hráč obdržet. DT mají ovšem i nepřátelé – pokud ho mají vysoké je dobré vzít zbraň s velkým zraněním, naopak u nízkého je lepší použít rychlopalné zbraně s menším. Počet zbrojí se také zvětšil a přibily dokonce i zbroje frakcí, použitelné k přestrojení. Celkově je vybavení více a jsou zajímavější, takže se zmenšuje šance, že byste celou hru byli „v jednom“. Za zmínku stojí také nový systém výroby využívající schopnost „Survival“ (tedy přežití), se kterým můžete u ohniště vařit zajímavé pokrmy k doplnění zdravý či bonusovým statistikám.

„A man chooses, a slave obeys.“

Aneb technické zpracování ala kámen úrazu

Ještě než se přesunu k prezentaci – grafickému zpracování a hudebnímu doprovodu, musím se zmínit o tom co pro mě hodnocení NV o několik bodů potápí – technické zpracování. Bethesda nabídla Obsidiánu svůj engine a nástroje k tomu, aby vytvořili svůj „Fallout 3“. Jenže tady naráží kosa na kámen, samotný engine GameBryo už je tak zastaralý, že po chybách sám volá. K tomu si připočtete minulost Obsidiánu, jakožto tvůrce například Alpha Protocolu, či KOTOR2. Všechny jejich hry se nechvalně proslavily zabugovaností, která se bohužel objevila následkem obou faktorů i ve Falloutu: New Vegas. Ač pracují na updatech, připadá mi naprosto tristní, že tolik chyb prošlo přes jakýkoli beta test. Nejde jen o maličkosti v rozhovorech, ale i padání hry, špatné ukládání, a tak podobně. Mě se například stalo, že jsem si nemohl shlédnout bez pádu hry ani epilog, smutné. Hru odložím a počkám na více patchů a snad i známý Unofficial Patch. Bohužel staří engine se projevuje i na tom, že hra nevypadá tak jak by si zasloužila a na to jak vypadá, není pořádně optimalizovaná. Dopad jde pozorovat mimo na grafice i v prakticky každé vesnici, kde je tak málo lidí že normální člověk zakývá hlavou ve stylu „co to sakra je“, a taková kasina na Stripu jsou skoro prázdná. Škoda, věčná škoda. Ale jak jsem naznačil v nadpisu sekce, „A man chooses...“ („Muž vybírá, otrok poslouchá“), Obsidian si vybral, že hru v GameBryu udělal. Zajímalo by mě, jak by to vypadalo, kdyby Bethesda použila lepší engine, bylo by New Vegas co vytknout? Určitě ano, ale myslím, že by nešlo o tak do očí bijící věci.

Prezentace

Aneb grafické a hudební zpracování

Ač byli tvůrci dosti omezení v tom, co mohli po grafické stránce ve hře vykouzlit, najde se ve hře dost míst, které se dají označit za krásné či atmosférické. Například pohled na Hoover Dam z různých uhlů, či New Vegas samotné, které srší rozdílnou architekturou. To co například s Vault 22 tvůrci vykouzlit mě nadchlo. Kdyby nebyli omezení enginem, myslím, že by hra vypadala skvostně, ale i teď můžu za sebe říct, že mi grafické zpracování přijde úžasné, ač chybí hi-res textury a super DirectX 11 efekty. Co mě ovšem naštválo je další ústupek enginu, a to rozdělení Stripu, tedy hlavní části (s kasiny, atd.) New Vegas, kdy místo kochání se zákoutím z několika kasin uvidíme tak akorát stupidní šedou zeď. Jak už naznačil, žlutá barva hře sluší a dodává atmosféru pouště. Hudba pana Zura byla mixem té z F3 a nových kousků, které, jakžtakž do atmosféry zapadaly, ale nic moc luxusního to tedy nebylo. Když jsem si po F3 s vysokým očekáváním chtěl spustit rádio, zjistil jsem, že je dokonce verze bez blbých keců Mr. Vegas, který mě po 5 minutách jeho monologu střídaného neustále stejnými písničkami začal dohánět k šílenství. Licencované písničky mě moc neoslovily, i když např. Blue Moon, či Big Iron byly příjemné. Nejvíc mě oslovily nejspíše fláky od J. E. Sawyera, jenž ve hře prezentovaly některé NPC v kasinech, a to kvůli jejich Wasteland tématice. Ještě, že tu máme GECK a s ním i hromadu moderů, kteří snad nějaké písničky přidají. Ozvučení přírody, potvor i zbraní se dá označit za dostačující, i když je stále co zlepšovat.

Post-post-apocalyptic?

Aneb myšlenky autorů a poselství kurýrovo

Hráčů je spousta a jejich typů jakbysmet, ale bohužel jen málo z nich ve hrách hledá něco víc. Něco víc než jen, u některých her nutno říci, stupidní a praktický stále stejnou zábavu. Já osobně hry neberu jen jako slepenec nápadů navalených na technické jádro, ale taky prostředek jak přenést informaci nebo vyjádřit názor. Řekl bych, že ty nejlepší hry se dají považovat za umělecká díla a stejně tak naopak, hry vyjadřující názor se dají považovat za ty nejlepší. Pokud si poslechnete nekomerční písničku, prohlédnete si obraz, nebo zhlédnete dobrý film, většinou na tyto věci odkazujete jako na umění. Věci přenášející názor, nejen „krásu“ na první pohled – tedy kýč. Proto se ptám, jsou hry tak jiné? Universum Falloutu se dá již obecně označit jako umělecká „sága“, poukazující například na to, jak jsou lidé svým bezohledným chováním schopní zničit celé civilizace. Samozřejmě, že toto je pouze jeden z obecnějších problémů. V průběhu odhalujeme komunity podobné indiánským kmenům, sobecké uzurpátory, nebo odporné nájezdníky, živících se na cizím neštěstí. Kde si v tomto poli stojí NV? Na rozdíl od předchozích částí série už se tolik nesoustředí na poválečnou beznaděj, utrpení a často šílené obyvatele, ale jde spíše o spletenec komorních příběhů lidí, kteří na válku z větší části zapomněli a zabývají se přítomností. Spousty těchto malých příběhů a poselství, ať už jde o témata pomsty, změny zažitých pravidel, či jen generalizovaná pomoc člověku v nouzi, jsou zastřešeny jedním velkým soubojem politických ideologií – demokratickou, absolutistickou nebo až liberálně zaměřeného jedince – se všemi jejich výhodami i chybami. Proto doporučuji, začněte hry vnímat! Každé rozhodnutí najednou ponese úplně jinou váhu, a když Vás potom postaví před některé z větších, budete se sakra snažit, abyste vybrali správně (či jen tak, aby to bylo výhodné pro Vás?). Tato plnost dělá z Fallout: New Vegas hru, kterou stojí za to si zahrát, nebo chcete-li projít a vnímat všechny propracované elementy herního světa na oko skryté.

Verdikt

Fallout: New Vegas je hra, která už tu dlouho znovu nebude. Post-Apo her, které stojí za to, je poskrovnu, a proto kdybych řekl, že je to nejlepší post-apo hra za posledních X her, byla by to asi pravda, i kdyby ve skutečnosti stála za prd. Můžu říct, že je to jednoznačně skvělé, akční RPG, které svým světem a vyprávěním navazuje na odkaz původních dvou dílu, ale označit něco jako nejlepší RPG podle mě nejde. Hry jako Mass Effect či Dragon Age jsou v mnohém lepší, ale stejně bych je tak neoznačil, jsou to rozdílné hry, i když se všechny prodávají pod nálepkou RPG. Bethesda podle mě tímto tahem neprohloupila, a myslím, že by bylo nejlepší, kdyby si nechala značku, ale jinak celou sérii Fallout přenechala post-apo zkušenějším lidem, tedy Obsidianu. Čekám, jak dopadne, jestli někdy dopadne, Fallout 4, a doufám, že se jeho tvůrce z FNV poučí a hra bude stát za to.

Téma	Slovní hodnocení	Skóre
Vylepšení	Vylepšení oproti F3 jsou, na to, že používají hry stejný engine, dobré	80%
Příběh a úkoly	Dobře napsané, většina má něco do sebe, rozhodování, které dokáže být drsné	90%
Svět, frakce, postavy	Atmosféra Wastelandu na 120%, frakce dobře rozvedené do hloubky, i když bylo by co zlepšit, postavy kvalitně napsané, většina stojí za to	90%
Obtížnost, nepřátelé, věci	Dobře vyvážené, i když občas se najde něco, co by potřebovalo změnit, nové věci jsou sranda a původní jsou fajn	85%
Technické zpracování	Věčná škoda, ale engine stojí za starou bačkoru, největší mínus New Vegas	50%
Prezentace	Až na některé hudební výtvořky, a vcelku malý výběr písni povedené, grafika na poměry skvělá	90%
Celkem	Obsidian by si zasloužil lepší engine, a taky výprask za svoje vlastní chyby, ale Fallout: New Vegas mě rozhodně nezklamal!	90%

Mikuláš Klokočka