

Ještě těsně před nákupem jsem váhal, zda má cenu kupovat si originální DVD, které v dnešní době nejsou zrovna nejlevnější nebo prostě upíratit. Teď s odstupem času vidím, že jsem opravdu neprohloupil, neboť na dnešní poměry je to hra opravdu kvalitní. Ale nic není tak růžové, jak by se mohlo zdát, takže mistrovský kousek, bez chybičky, v New Vegas určitě nehledejme. Jen pro pořádek uvedu, že recenzuji verzi pro XBOX 360 a původními Fallouty jsem nepolíbený, takže jediné srovnání které mohu nabídnout je s F3.

Pustina

Mohavská poušť je opravdu rozlehlá, o čemž se můžete přesvědčit sami. Svět je plný nejrůznějších lokací od těch opravdu důležitých jako Vegas samo, přes menší usedlosti a předválečné stavby až po lokace opravdu jen do počtu. Jako příklad uvedu tábořiště Velkých Khanů, což je jenom táborák u cesty a 2 spacáky. Nehledě na výše uvedená fakta, každá lokace má co nabídnout. Vždy je co sebrat, vidět, popřípadě vykillovat, takže nudit se opravdu nebudete nikde. Ono jenom se tak potulovat a objevovat není vůbec na škodu. Mapa je podle mě opravdu dobře vymodelovaná, takže i na místech, které ani nejsou na mapě označeny, často můžete spatřit opravdu zajímavé věci. Zvláště krásný pohled je na zapadající slunce nad rozpálenou pouští. Když se vrátím k městečkům a jiným osadám, vše vypadá mnohem více zabydlené, osadníci konečně mají svá políčka, která obdělávají, mají dobytek a jiné. Vše působí věrohodněji. Chtěl bych ještě vyzdvihnout pár míst, které na mě udělaly opravdu velký dojem. Přišlo mi, že mají svou historii, která na vás dýchá z každého zákoutí. Na mysli mám například Vault 22, mysteriózní místo kde všude kolem vás bují zeleň, jako byste vstoupili do deštného pralesa, ale pod zemí. Opravdu okouzující místo. Dále pak bunkr BoS, kde vidíte poslední zbytky bratrstva. Z kdysi mocného společenství zbylo jen pár chlapíků, kteří už ani neví, co je denní světlo. Poslední věc co bych zmínil ohledně lokací je, že část z nich je obydlena frakcemi, takže nemůžete si jen tak přijít kam se vám zlíbí. Když se budete snažit dostat do tábora zneprátené frakce, narazíte na domobranu po zuby ozbrojených maníků, což je zejména na nižších levelech dost nepříjemné, protože často zaplatíte životem.

Questy a tak trošku karma

Hlavní zápletku, tudíž intro a úvod hlavního questu snad ani nebudu zmiňovat. Je to už tisíckrát omílané do kola. Spíš bych se zde zaměřil na jejich enormní počet a rozsáhlost. Ano, questů zde najdete opravdu desítky, dalo by se i říct že na každém obydleném místě na vás nějaký čeká. Provázanost je velmi slušná, takže nemusíte být „quest hunter“ jako ve F3, kde jste o úkol nezavádili, jak byl atomový rok dlouhý. Při honbě za dokončením jednoho si nasbíráte klidně i další 3 a ojedinele můžete najít audiology s upoutávkou na mini quest, který se sice do quest logu nezaznamená, ale to neznamená, že je horší. Spíše jsou jen méně obsáhlé, ale často se vám odhalí nějaké zajímavé místo nebo jeho hrůzná historie. Jelikož frakce ovlivňují běh celého světa New Vegas i vaše plnění questů pro dané frakce vám někde otevře vrátka, ale jinde je vám zabouchnou před nose. Což znamená, že když například bojujete na straně NCR tak logicky Caesar's legion vás nechce ani vidět, takže jejich úkoly nemáte šanci splnit. A nejhorsí je to, když pracujete jako dvojitý agent a pro každého děláte něco. To se vám může klidně stát, že vás i největší lidumilové kopnou do zad a zůstanete na to sami. Další skvělá změna nastala v možnostech postupu. Už neplatí, že je vše buď jen dobro, nebo zlo. To ne. I člověk, který se na první pohled tváří, že je absolutně v koncích a slibuje vám hory doly, vám může vrazit kudlu do zad. Samozřejmě až potom, co za něj uděláte špinavou prácičku. Takovýchto

případů se mi stalo celkem dost a je hodně obtížné rozpoznat, kde vlastně leží pravda. A to samé můžete dělat i vy, je jen na vás, jestli budete hodný cizinec, který vždy pomůže, kde může, nebo svině co si bere, co se mu líbí. A to nejlepší na konec. Všechny questy můžete splnit bez jediného zabití. Vysoký speech a ostatní atributy k tomu vhodné, plus příslušné perky, jsou samozřejmostí, protože ne každý se dá opít rohlíkem, ale bezesporu to má své výhody. No, jen si představte, proti vám stojí 20 chlapů v energo zbrojích a vy máte v rukách jen polorozpadlou devítku, ale zato máte prořízlou pusku a až s nimi skončíte, rozprchnou se na všechny strany jako malé děti. Představa je to pěkná no ne?:)

Arzenál a brnění

V této kategorii se toho změnilo opravdu hodně, nutno podotknout, že k lepšímu. Nejprve se podíváme na zbraně. Ty se nám přeskupily do nových kategorií. Nejspíš, aby se daly přehledněji přidělovat skilly, dále vzrostl jejich počet a to až na dvojnásobek. Přibyla nám zde úplně nová kategorie vrhacích zbraní, pro které jsem sice nenašel valného uplatnění, ale jako chvilková zábava, třeba na lov krys, jsou skvělé. Dočkali jsme se konečně vícero typů munice pro každý kalibr, což nám dává možnost většího taktizování v soubojích, protože každý typ munice je účinný na jiný typ nepřítele. Aby toho nebylo málo, můžete si většinu zbraní osadit až třemi mody najednou, které koupíte u každého lepšího obchodníka. Většina jich je celkem drahá, ale nákupem neprohloupíte, protože scope nebo nějaký damage navíc se hodí vždy. Zato s oblečením je docela jinak. Už neplatí, že po pár hodinách hraní se navlečete do energo zbroje a nikdo na vás nemá, to ne. Musíte si ji zasloužit dlouhou a ne zrovna jednoduchou linií questu pro danou frakci. V opačném případě se musíte spokojit s obyčejnými hadry z brahmíních kůží, popřípadě, když máte štěstí, najdete mrtvolu s polorozpadlým koženým brněním. Combat armor, jakožto asi nejlepší brnění na které není potřeba žádný trénink, je v Mohavské poušti asi tak rozšířené jako hodný deathclaw, takže když nějaké najdete, můžete otvírat šampaňské. Tohle ovšem nebyla kritika, naopak, takhle to mělo vypadat už dřív, je to prostě boj o přežití a je jasné že 200 let po válce se nebudou na každém rohu válet nejmodernější zbroje. Jak už jsem výše zmínil, je těžké dostat se k pořádnému obleku, ale když už nějaký máte, tak to jde znát. V takové energo zbroji se opravdu můžete cítit v bezpečí skoro před vším, co na vás kde čeká.

Ach ta technika..

Jako jediné opravdu výrazné minus New Vegas bych viděl jeho zastaralý engine. Sice by si Vegas zasloužilo hezčí grafiku, ale tohle se dá překousnout a je to asi ten nejmenší problém který sebou tento engine přináší. Měl jsem spíše na mysli bugy, se kterými se setkáte opravdu často. Velice nic na tom nezměnil ani neprodleně vydaný patch, který opravil jen ty nejmocnější do očí bijící, ale zbytek nám dál vesele znepříjemňuje hraní. NPC, které jde do stěny, asi nikoho nepřekvapí nebo škorpión pod zemí, ale mám tu jeden opravdu vypečený, nad kterým už zůstává rozum stát. Při plnění úkolu ve sluneční elektrárně Helios One, se mi na věži odkud ovládáte sluneční panely, objevili z ničeho nic 2 příslušníci znepřátelené frakce, kteří tam jen tak stojí a čumí na vás. Tohle už je moc i na mě a to sem zkoušel skoro vše. Další věcí, která sice nijak neuškodí hrátelnosti, ale spíše vám pomáhá, je možnost zvolit v některých rozhovorech cestu, ke které byste neměli mít přístup, protože jste se k této informaci z nějakého důvodu nedostali. Ale hra vám ji stejně zobrazí jako by nic. Pokračovat už nemá smysl, takovýchto věcí byste našli ještě dost. Doufejme, že patch je už na cestě.

Takové menší shrnutí

New Vegas opravdu nezklamalo. I když není dokonalé, přináší mnohem více ve všech směrech než byste mohli najít u jiných her dnešní doby. Vezmeme-li v potaz desítky hodin zábavy, které jaksi u dnešních titulů nejsou standartní plus nutnost zapnout mozek, což už vůbec není standartní, vyjde nám z toho skvělá volba, jak si dopřát kvalitní herní zážitek.

Celkově mi z toho tedy vychází krásných 90% pro Fallout: NewVegas.