

Oldschool lid versus New Vegas

Rozhodl jsem se neskočit rovnýma nohama do komentování a opěvování nového Falloutu a před tím raději uvedu svůj vztah k předchozím Falloutům, aby se čtenář mohl vůči mému textu vymezit a přeladit. Nejsem žádná srágora, která přitáhla do Vaultu na brahmíně, ale jako stará garda jsem se z posledních sil připlazil polomrtvý žízní a akutní otravou alkoholem. První a druhý díl jsem párkrát dohrál (počet zářezů do Masterova zadku leze do desítek), mám je rád asi stejně i když z různých důvodů. F1 je TEN nepřekonatelný originál, atmosferický a novátorský. F2 je velmi zábavný mainstream vystavění na základech jeho předchůdce.

Fallout 3 jsem spustil, vydržel u něj 2 hodiny, vypnul ho a nikdy se k němu nevrátil. Proto se tento text bude zabývat spíše porovnáváním prvních dvou dílů a New Vegas, než trojky.

Bod obžaloby 1) Pomsta táhne

Zápletka Falloutu New Vegas je velmi příjemná a civilní. Nemusíte zachraňovat váš Vault ani kmen a váš biologický otec je nejspíše už dávno šest stop pod zemí, takže jeho problémy už žehlit nemusíte. Hnacím motorem je pomsta, čistá, brutální pomsta. Můžete si nalhávat, že vykonáváte spravedlnost, ale to vám nesežere ani vlastní svědomí.

Když vám někdo sebere zásilku, kterou máte doručit, a místo ní vám věnuje dva olověné polibky, je vaší povinností mu dát lekci, že když chce někoho zabít, má mířit na hypofýzu a nedělat machra.

Bod obžaloby 2) Staronové statistiky

Tvorba postavy je vcelku chytře vytvořena prohlídkou u lokálního felčara, který vás vrátil do světa živých. Na SPECIALu se nic nezměnilo, ale systém dovedností prodělal menší změnu. Těžké a vrhací zbraně se rozutekli do ostatních zbraní. První pomoc a Doktor se scvrkl do Lékařství. Další zajímavou změnou prošel Zálesák. Pěkně nám totiž zmutoval do Přežití, které nemá vliv na průzkum mapy a náhodná setkání, ale na možnosti tvorby jídla, pití a dalších věcí.

Dobrou zprávou je, že se nám vrátily Traity a jeden z nich – Divokou pustinu – doporučuji vzít až na druhé hraní, aby se dalo poznat, co že je to tam vlastně přidáno.

Bod obžaloby 3) Jsem hárdkór

Další novinkou je možnost hrát v Hardcore modu, jehož hlavním úkolem je dohnat všechny máminy mazánky k slzám. Nutnost jíst, pít a spát není tak otravná jak jsem se obával (fóbie ještě z Dungeon Mastera), naopak když vám z nedostatku spánku začne bzučet v hlavě a rozmlží se zrak, z hladu zeslábnete... jedna radost. Žádné spaní jen kvůli

léčení či zabíjení času.

Se spaním také souvisí perk Svěží, který dostanete vždy po dlouhém a pokojném spánku a který po pár hodinách cestování zase zmizí, ale mezitím vám dává drobný bonus k zisku zkušeností.

Další zdrsňení se týká lékařských věcí. Zlomeniny už vám spánek ani stimpak nevyléčí. Buď budete mít lékařskou brašnu (brutální nedostatek), nebo budete klopit zátky doktorům. Taková střelba se zlamanýma rukama, útěk se přelomenýma nohama jsou nic ve srovnání s těžkým otřesem mozku, kdy vám každou chvíli odchází zrak a piští v uších a další roztomilé projevy. Stimpak už také neposkytne zdraví ihned, ale jako ostatní jídlo a pití přidává životy postupně.

O zdrsňení bojů všemi možnými prostředky ani není třeba mluvit, to i drsné NPC postavy končily s poslední desítkou hitpointů. O společnicích, kteří neupadají do bezvědomí, ale rovnou chcípají ani nemluví. A také zjistíte, že bedna munice je zatraceně těžká, což vcelku chytře omezí počet s sebou tahanych zbraní.

Bod obžaloby 4) Mám pro tebe džob!

Questy jsou alfou a omegou každého RPGčka, nebo já v to alespoň věřím. Poslední, co bych chtěl by bylo klasické -> tady máš klacek, támhle je les, potřebuju tři gekoní kůže a kojotí ocásek. Úkoly jsou vcelku slušné. Liší od klasického najdi a přines, přes prozkoumej až k docela zapeklitým uzlům. Hezké je, že je na vás, jestli je rozseknete švihnutím ripperu - to je naservírováním nejsnazší možné cesty - nebo si dáte tu práci a pěkně se tím prokoušete až k jádru geckona. Nebo taky ne. Něco domršit je občas až příliš snadné a druhé šance se nedávají (nepočítám LOAD).

Mluvit o tom, že je možné úkoly dokončit pro zadavatele, nebo je podrazit a přivydělat si u druhé starny, nebo je vmanipulovat do krutého krveprolití/nenávisti by bylo jen nošení dříví do lesa.

Bod obžaloby 5) Mluvit ochuzený uran, střílet olovo

Rovnou přiznám, že druhá věc, kterou jsem vytáhl na 100 byla řeč (tedy, hned po střelných zbraních – se zvířaty se prostě rozumně mluvit nedá), a rychle jsem zjistil, jak dobře jsem udělal. Vyhnul jsem se tak spoustě přestřelkám, které bych nejspíše nepřežil, nebo by mě stály až příliš mnoho munice či stimpaků.

Ovšem v možnostech rozhovoru nezávisí jen a pouze na velikosti řeči. Jistá témata vyžadují určité kvantum ve střelných zbraních, přežití, lékařství, obchodě, vědě ale třeba i výbušninách (to když budete somrovať dynamit). Čas od času se dostane i na možnost podle SPECIALu, podobné případy jako naostřené kopí ve Fallout 2. I průměrné hodnoty schopností jsou více než užitečné.

Bod obžaloby 6) Karma je svině

Karma zůstala stejně polovičatá jako v původních dílech. Prostě a jednoduše označuje, jestli více pácháte zlé skutky, či ty dobré. Můj sen, když se špatnou karmou se vám stávají špatné věci, zůstává nevyplněn. Co už s tím. Naštěstí má vliv alespoň ve všeobecném nazírání na vás, křiváci se s vámi od určité úrovně dobroty přestanou bavit a také to platí naopak.

Dále je tu podnož karmy reputace, která se vztahuje přímo k určitým městům či spolkům. Ta se odvíjí od toho, jak se chováte vzhledem k nim a nezáleží jim, jak o vás smýšlí jiní. Vyjímkou jsou úkoly, které vám zvednou reputaci u jedněch na úkor jiných. Při vysoké kladné reputaci většinou získáte nějaké to volátko – když je nejhůř, zavolej si kavalerii; nebo nějaké místečko na lízání ran s doplňovanou zásobou munice. V případě opačném se do vás pustí zuby nehty.

Bod obžaloby 7) Zápletka houstne

Vaše pouť za (sladkou a snad i dobře vychlazenou) pomstou se táhne na pozadí velkého sporu několika stran. NCR(RNK – začněte si zvykat) se roztahuje po celé mapě a marně se snaží držet všeho, co vynáší. Caesarova legie se roztahuje proti ní a s radostí masakruje každého, kdo jim přijde pod ruku. A nejvíce se přetahují o nejdůležitější bod mohavské pouště, New Vegas. Dobro proti zlu, říkáte si? Omyl jako prase, říkám já.

A rychle dodávám, žádná ze stran není zařivě dobrá (tímto zdravím xenofobní Bratrstvo oceli). Sice stojí proti sobě, ale žádnou z nich není možné označit za tu dobrou.

NCR je republika jako každá jiná. Spalována touhou po výdělku, trpící snad každou demokratickou nemocí. Vlivnými klikami v pozadí, úplatky, vydíráním, nenažraností, idiocií co se hlavounů týče, ignorující potřeby ostatních lidí – protože mají co dělat sami se sebou – a i přesto se rozpínají víc a víc a prahnou po každé maličkosti.

Legie naproti tomu je otrokářská společnost vedená tyranem Caesarem, která se inspirovala v antickém římě. Odvrhuje veškeré neduhy lidství – lenost, úplatky, alkohol a drogy, slabost, kriminalitu – a dokonce se je snaží vymýtit. Velmi brutální cestou. Fanaticky věří, že lidé se budou nejlépe mít, když jim bude vládnout jediný muž, který jim bude říkat, co a jak správně dělat.

Co je pro vás menší zlo?

Ještě je tu také třetí hlavní frakce, samotné New Vegas, které chce zůstat svobodné. Bez nenechavých politiků NCR a rozhodně bez otrockého obojku legie. Budete posilovat samostatnost New vegas nebo se nad ním pokusíte převzít vládu? Roztomilé.

Bod obžaloby 8) Menší frakce

Krom třech gigantů je mapa poseta i spoustou menších frakcí, jejichž osud můžete značně změnit, připojit je k větším celkům nebo je vzájemně poštvat proti sobě. Stačí vyřešit krizovou situaci olovem místo slovy a přispěchá jednotka rangerů a srovná místo se zemí.

Bod obžaloby 9) Hande hoch, oder ich pic pic!

Tento úsek bude dosti problematický. Boj je řešen jinak než v F1&2 – jak všichni dobře vědí, a vzpomínky na střelbu v F3 obepíná milosrdná mlha. Příjemné překvapení mě potkalo při vytasení zbraně a stisku pravého tlačítka. Pistole se přesunula dostředu a mířil jsem skrze mířidla. Střelba se tak sice zpomalila, ale značně zpřesnila. S tím také souvisí snížení rychlosti pohybu, což je pochopitelné.

Z F3 si pamatuji jen čínskou pistoli a útočnou pušku, tady je zbraní spousta. Pěkné také je, že se snaží být především reálné (tj, dají se rozpoznat a pojmenovat) plus jsou k nim dodané klasické falloutí zbraně. Vrátila se i stará dobrá .223 pistole (a pěkně bzučí při přebíjení). Snad každá zbraň jde nějak omodovat, například 9 mm pistoli můžete vybavit puškohledem a rozšířeným zásobníkem, .357 revolver delší hlavní a odolnějším bubínkem, snajperku tlumičem a odlehčeným tělem zbraně a spoustu dalších a dalších věcí.

Pěkné také je množství různé munice, kdy AP opravdu proráží zbroj a HP trhá tkáň ve velkém, levná munice je velmi levná, ale ryhleji poškozuje zbraň, či přeplňovaná munice páchá větší damage za cenu rychlejšího opotřebování zbraně.

S tím také souvisí přebíjecí ponk a (většinou) vaše schopnost opraváře, která vám dovoluje za pomoci nutných součástí – nábojnic, správného prachu, zápalek, střely a dalšího – razit vlastní munici. Není tudíž problém stovku 9 mm nábojů rozdělat na jednotlivé součásti, nábojnice zahodit a prach se zápalkami použít na vylišování .357 nábojů. Nejvíce srandy si člověk užije s náboji do brokovnice, kdy do nich můžete nacpat opravdu spoustu zajímavých věcí. Další recepty se odemykají jednak perky nebo vás to někdo naučí.

Bod obžaloby 10) Bratři v chlastu

Na pomocníky se dá narazit na několika místech – i tam kde by jste je opravdu nečekali. Maximum jsou 2 (i když možná kdo ví, měl jsem CH 5...) a při dobré volbě jsou velmi užiteční. Komunikuje se s nimi skrze slušně navržené kruhové menu, každý z nich má již tradičně své vlastní zbraně, kterým dává přednost a vlastní problémy, které je žerou. Některým musíte splnit quest, aby se k vám přidali, některé zase musíte opravit a jiní se přidají, když je správně ukecáte. A někteří se přidají prostě jen proto, že cestovat je švanda.

Charaktery jsou celkem slušně napsané a rozhodně jsou dostatečně různorodé. Dost času jsem to táhl s mlčenlivým, drsným sniperem a pomáhal mu s jeho pomstou. Ale když jsem zjistil, že jiné postavy mi sednou mnohem lépe, ať už alkoholička a neúspěšná vůdkyně karavan Cass nebo optimistická užvaněná písárka z Bratrstva (namluvená Felicii Day), či staříčkový mexický ghůl opravář (namluvil Danny Trejo – Machete). O robotech a jiné zvířeně ani nemluvě.

Hezké také je, že každá postava přidává jiný perk, ať už možnost děláním věcí mimo ponk, snížená frekvence poškození zbraní, vyšší dohled "radaru" nebo zisk odolnosti z chlastu. A s některými postavami se táhne i nějaký, většinou libovější, quest.

Bod obžaloby 11) Zbytky supům

Prostředí je parádní, různorodé. Radost prozkoumávat. Nikde nepůsobí nepřírozeně, že skupiny, které se navzájem nenávidí mají základnu sto metrů od sebe. Potvoráci jsou rozházeni vcelku s citem, vše se tváří nadmíru logicky. Stejně tak různých sbíratelných rostlinek je vcelku pomálu a člověk musí dávat pozor, aby nějakou nepřehlédl. Obzvláště na Hardcore mod je to důležité, protože zisk čisté vody a co nejméně zářícího jídla je dost důležitý. Krom toho kůže se dají vyčinit jen za pomoci několika různých činidel a taková kudlančí nožka v medu je lahůdka.

Humor ve hře nechybí, i když to není taková komediální road movie, jako Fallout 2. S tím souvisí i vcelku nápaditá města, jejich typické propriety případně původní pojmenování. Odkazů na staré fallouty, především dvojku je velká spousta. Havarovaný vertibird s roboty kolem, pilotka enklávy, která kdysi havarovala nedaleko Klamathu, potomek postavy z druhého dílu, postava z druhého dílu, a další a další.

Rádio bylo také dost příjemné, i když až příliš se opakuje, tak i dost vtipné. Obzvláště mutantí vysílání nebo rádio New Vegas, které glosovalo vaše rozhodnutí a průchod hrou.

Vzhledem k distribuci přes Steam jsou samozřejmostí achievements, "odměny" za splnění nějakého úkolu. Občas přijde i perk, za opakování nějaké činnosti.

Pobaví také drobné doplňky, karetní hry, a sbírání hvězdných zátek či zbraní se jménem.

Bod obžaloby 12) Žádné stížnosti?

Ale ano, stížnosti nakonec budou. Největší (a dle mého jedinou) chybou je samotný engine, ať už k němu máte jakoukoliv připomínku – příliš žlutý filtr, šeredná a zastaralá grafika, VATS, a já nevím co ještě. Především mě neuvěřitelně pil krev pipboy. Skrze něj se přistupuje ke všemu, deníku, inventáři a statistikám. Ovšem z pipboye zabírá většinu obrazovky pouze jeho šasi, nikoliv jeho monitor, který je rozdělen na 3 hlavní celky a u 5 poddílů. Proklikávat se tím bylo pak neuvěřitelné utrpení.

Tisíckrát raději bych byl za tři oddělené funkce přes celou obrazovku, která by obsahovala všechny důležité informace bez nutnosti neustále překlikávat. Také se mi podařilo najít několik bugů a chyb, případně nedotažených rozhovorů, což ale u tak rozsáhlé hry není vůbec překvapivé a nedávám tomu nijak velkou závažnost. Stejně tak je občas k nalezení slabší místo, ale je to spíše výjimka, než pravidlo.

A všem Steam haterům bude také vadit ten odporný, otravný malware, který hra vyžaduje ke spouštění.

Verdikt:

Fallout New Vegas byl shledán ve všech bodech obžaloby vinným. Celkem snadno jsem se přenesl přes změnu pohledu i změnu boje – přiznávám, stýskalo se mi po tahovém boji, protože byl mnohem snazší a nedostával jsem tam tolik naprdel – a s tím spojený

engine. Dostal jsem velmi dobrý falloutí zážitek, na který budu dlouho vzpomínat a snad ještě déle hrát.

Vzhledem k jeho světu a atmosféře bych ho zařadil někde mezi F1 a F2. Od každého má něco, přičemž je pořád svůj, aniž by byl pouhým remakem do 3D kabátku.

Jeho největším plusem tak zůstává to, že řádně využívá své původní dědictví, které F3 hloupě ignoroval.