



Fwd: výcuc z fóra

1 zpráva

Jan Smejkal <smejki@madbrahmin.cz>

20. října 2010 0:44

Komu: Jiří auf Wiededersehen <jaw@madbrahmin.cz>

smejki's cut:

Viděls někdy bethesdí hru v GECKu? Po mapě jsou rozmístěny markery, které, když se k nim hráč přiblíží, vyflusnou nějakou potvoru. Jakou, to záleží na nastavení markeru. Většinou tam byl nějaký level scalling a mohlo se tak načíst několik potvor s různě nastavenými skilly. Ovšem při encounteru se načetla vždy jen jedna. Ve výsledku to tedy znamenalo, že když jste někde potkali krysokrta lv1, tak jste na stejném místě za pár dní potkali vlka 5lv, pak třeba radšcorpiona lv10.

Jdu si takhle kousek za město a tam tlupa (tlupa!) geckonů. Téměř nikdy nejsou sami. To je první gamebryo hra, kde jsou hejna potvor. Zdá se teda, že i s tímhle debilním systémem statických náhodně rozmístěných markerů něco udělali.

dále

- je to opravdu pusté. není to "co krok, to zabiják". až mám někdy strach, kdy na mě něco vybafne
- normální obtížnost je opravdu normální 🤔 tři geckoni na prvním levelu dokážou zatopit. jeden powder ganger mi během vteřiny (než jsem si všim, že po mě někdo pálí a než jsem vůbec střelce našel) ubral půl života
- 10mm zbraň není ultimátní pustinné čistidlo
- v pohybu to opravdu nevypadá tak blbě. dojem spalujícího žáru je výborný 🍷🍷
- jsou tam modely mrtvol, které opravdu říkají, že tohle není srandaplac

- jeden člověk po mě chtěl v rámci jednoho questu, během jediného dialogu, abych promluvil s pěti jinými lidmi a vyžádal od nich nějakým způsobem podporu, z čehož by mohly být další subquesty 🤔 ta hra není pro kretény



- pamatujete na klasický neduh se skákáním? Když jste přistoupili až těsně k překážce, postava vůbec nevyskočila. V Oblivionu anu v F3. Ne, že by to ve FNV fungovalo bezchybně, ale rozhodně je to ošetřené, takže to tak v 5% případů potřebuje jen opakovaně stisknout skok.

- na ohni jde připravit asi 20 různých věcí včetně speciálního žrádla, stejně tak u různých ponků... ty vole, ta hra začíná být složitá 🤔❤️

- sbíráte rádi kytičky? jsou tam. xander a broc se vracejí taky 🤔
- není výjimkou, aby měla jedna podreakce v rámci jednoho tématu text přes 4 řádky. No a není ani výjimkou, aby takové nenásledovaly za sebou 4 bez přerušení.
- všichni mluví rychle a... normálním jazykem. občas nestíhám číst 😊

dialogy

- jednoduše - přirozené
- pokud někdo mluví sprostě, tak to působí zcela přirozeně - buď je hulvát, nebo je něco opravdu na hovno. Nenarazil jsem na ekvivalenty obchodníka z Rivet City, kterej, ač by se mi měl pokoušet něco prodat, mluví jak dlaždič a ještě je otrávenej, nebo třeba toho kumpána z Megatonu (bývalý nájezdník, nevím, teď jméno), kterej mě neprv pozdraví stylem "Čuráku, ustřelím ti palici" a pak z něj vypadne, že nájezdničiny nechal proto, že měl toho násilného a srostýho života plný zuby. Kterej debil ty postavy v bethesdě píše? 😊
- vtipu není nijak moc. A pokud, je jemný:
"Co mi můžeš říct užitečného o XYZ?"
"Je... nebezpečnej."
"To bylo užitečný."
"Souhlasím"



- Hardcore mód, je mód, takže je zcela oddělený od obtížnosti. stále můžete být hardcore a jet na nejlehčí. Jinak

Co je ovšem nejlepší - svět funguje. v náčrtu, v detailu, všude a téměř vždy stoprocentně.

Velmi potěšující je koncepce not-so-open-world, které dosaženo díky skvěle promyšlenému designu světa. Díky tomu je svět ucelený, ale hraje se to podobně jako staré díly, kde jste postupně objevovali/dozvídali se o nových lokacích, a jinač to moc dobře nešlo. Tedy jako můžete, ale abyste se pak nedivili, že dostanete céres.

Bodkin se zapojil do betatestu:

Bodkin: Mno, na to že jsem F3 po 2 hodinách vypl a nikdy se k němu nevrátil, tak u FNV jsem proseděl už pěkných pár hodin a měl jsem potíže odejít do hospody na pivo a jídlo zdarma. 🍷
A zesrdce nenávidím miny a výbušniny!

Vždy je to stejné - Jé, něco je na zemi, seberu to! Tak počkat to vypadá jako BUUUM.

Až se mi zdá, že tam chci pít častěji než ve starých F.

Smejki:

Boha jeho, ta hra se větví takovým způsobem, až se místy ztrácím 🤔
trochu mrzí občasné nedotaženosti, kdy díky komplexnosti nejsou ošetřeny dokonale všechny možnosti postupu hrou a nabízí se tak občas dialogy typu "už sis to rozmyslel?", které ale člověk předtím nikdy neřešil, takže si nemusel nic rozmýšlet. Ale ta komplexnost je vážně až morbidní, takže tohle žehlit je hrozně náročné a já se na kluky nezlobím....

Právě jsem narazil na dost izolovanou skupinu. Na nabídku obchodu mi odpověděli slovy - "my jsme soběstační a styky s okolním světem nemáme, takže nám jsou zátky k hovnu." 🤔
