

RECENZE NA FALLOUT NEW VEGAS

(hlavně pro majitele PC)

Dámy a pánové, před pár týdny nám vyšlo další pokračování velmi populární série Fallout. Ve své podstatě by se mělo jmenovat Fallout 4, ale mnoho hnidopichů by se začalo navážet do číslovky čtyři. Nechme dohady být a radši se podíváme na zoubek novému titulu.

Začnu poslední aktuální zprávou, kterou jsem zaregistroval na netu. Prý se New Vegas prodalo už pět miliónů kopií. Tím bych tuto recenzi mohl ukončit, protože takový prodejní úspěch je vždy důkazem dobrého softwarového produktu. Ale přeci se podíváme, zda se nějaký ten kaz najde či ne.

Pro všechny opravdové příznivce série Fallout se zpráva o pokračování pod křídly společnosti Obsidian, stalo vítanou zprávou. A to více, že v týmu, který New Vegas vyvíjí, jsou starý psi, co štěkali už do vývoje dvojky a snad i jedničky. Tak či onak další zpráva, že hra poběží na původním enginu Falloutu 3, který už rozpohyboval Oblivion se tolik nadšení nesneslo.

Z původních obrázků se vše jevílo tak, že Fallout 3 zmutoval pouze do nového příběhu a tak universum Fallout se teda nikam moc nepohnulo. Ale díky bohu, bylo to jen klamavé zdání. Slova autorů o mnohem lepší grafice se naplnila. Teď se některým prověsily ústní panty, ale je to pravda. Krajina je mnohem barvitější, postavy už neběhají jak kriplové (hlavně mutanti) a při stisku klávesy skok, se postava odrazí celkem přirozeně. Ve Fallout 3 vše působilo tak těžkopádně. Jistě nejde o žádný zázrak, ale také si mnoho z Vás neuvědomuje velmi šikovný obchodní tah. Dost hráčů, kteří hráli původní Fallouty už nejsou mladíci či mladice a takové ročníky si už PC moc nevylepšují a konzole jim zase nevoní. Někdo zase namítne, ale jsou tu právě ty konzole. No jak se to vezme. Jednak hra o takové velké otevřené ploše by na lepším enginu a efektech vyžadovala mnohem větší hardwarové nároky. A proč něco měnit, když to funguje dobře, ušetří se na vývoji dalšího softwaru, dá se to ještě vylepšit a má to hlavně tedy šanci uspět u většího počtu hráčů. Mě to přijde jako dobrý tah z pohledu vydavatele.

Někdo vyčítal hře chybějící efekty, které se v dnešních AAA hrách prostě musí objevovat. No mě oči po stínech nejezdí a po jiných coby efektech také ne. Dnešní mediální lákadla na hry v podobě, že titul má tolik a tolik technologických vymožeností je tak pro fandý „herního bulváru“. Hra je na slušné grafické úrovni, která zbytečně nevyžaduje nadupané PC a rozhodně grafikou neurazí. Snad jen některé obličej.....asi záskok z Oblivionu ☺.

I když Fallout 3 není vůbec špatná hra, jsou tací, co ho zhanobí jak naše přední politiky. New Vegas si vzalo z Fallouta 3 to nejlepší a obohatilo hru hlavně lepšími dialogy. NPC postavy mají větší osobitost a spíše si s nimi popovídáte. Dialogy jsou přirozenější a tím zábavnější. Jsou více uvěřitelné a tím motivují hráče, aby se chtěl dozvědět více nejen o hlavním příběhu.

Hra Vám tedy skutečně nabízí větší požitky z hraní. Příběhem se můžete prokecat, proplížit i prohakovat. Když budete chtít, můžete přidat sem tam to násilí či rovnou jen vytáhnout bambitky a kosit nepřátele jak je libo. Je to na vás a všechny tři způsoby jsou zábavné. Mně nejvíce oslovila střední cesta.

Hlavní co jsem ještě nezmínil, je atmosféra. Ozvučení hry je mnohem lepší než u Falloutu 3 a herní muzika je až na pár výjimek dobrá. A hlavně hráče původních Falloutů potěší atmosférické skladby, které se hodí do určitých lokací. Na začátku hry jsem moc New Vegas nevěřil a při probuzení u doktora mě houslová melodie vůbec nenadchla. Spíše jsem si zoufal a v nastavení jsem volume hudby snížil. Ale pak jsem zbystřil a v takovém Jacobstown, vás melodie z jedničky příjemně naladí.

Hra svojí atmosférou opravdu připomíná první dva díly Falloutů a i pobíhání po krajině má svá pravidla. Na některé potvory narazíte jen v některých lokacích a bandité mají svá území. Takže žádné hloupé a otravné napadání nepřáteli i tam, kde by neměli být jako ve Falloutu 3 se nekoná. Někdy přímo čekáte, kdy na vás vybafne nějaká ta příšera. Tím jste pořád lehce napjatí, přirozeně hlavně na začátku, než si zvyknete.

I úkoly jsou lépe podány a mají větší kouzlo i hloubku než Fallout 3. Mě se velmi líbilo objevit Brotherhood Of Steel a plnění úkolů za ně bylo opravdu zábavné. A nakonec se objeví i starý nepřítel bratrstva. Ale poněkud jinak. Proto jsem uvítal nového nepřítele a z dalších frakcí si můžete udělat přátele či ne. Jistě se můžete přidat i na stranu zla, ale jak pro koho.

K délce hry musím podotknout, že tak časově náročný a zábavný RPG titul dnes nenajdete. A opět se ukazuje rozumný přístup vývojářů k hráči a jeho nárokům. Hru můžete v klidu dokončit za cca sedmáct hodin zábavného hraní. Tedy časově taková lepší Mafie 2 ☺. Také můžete pařit čtyřicet hodin a pořád vás bude čekat spousta nového a zábavného herního světa. Velké plus je, že stereotyp se skoro nedostavuje a spíše vás naštve, že vás hra nechce pustit z pustiny zpět, k normálnímu životu. Za rozumné peníze opravdu hodně muziky.

Další co vás potěší, že množství zbraní, možnosti jejich vylepšování a i jiného vybavení, včetně zbrojí. Všeho je ve hře mnohem více než ve Falloutu 3. Co mne velmi zaujalo, ale vůbec jsem neokusil, je gamblerství. Hra se jmenuje New Vegas a tak je jasné, že karty, herní automaty a ruleta jsou vám k dispozici. Velmi originální a věřím, že milovníky hazardu o to více hra potěší.

Mně velkou radost třeba udělal návrat designu z prvních dvou dílů série. Původní bojová zbroj či vrhač plazmy (dříve design plazmové pušky v jedničce a dvojce) připomenou staré díly a originálně doplňují nabídku zbroje. Pouze dodám, že mi chybí ty staré a pěkné popisy zbraní a zbroje, co byly v Pip-Boyi dříve. Více jste si užili pocit mít unikátní zbraň, když jste se něco o ní dozvěděli. Či přímo byla součástí úkolu.

Zde nacházíte speciální kousky jen vytrvalým prozkoumáváním krajiny. Ale také můžete začít sbírat jiné předměty. A že jich je. Taková již zmíněná Mafia 2 je se svými Playboyi úsměvná.

Také narazíte na většinu zajímavých předmětů z předchozích dílů. Škoda, že jen tak anonymně bez vysvětlení. Více holodisků se zajímavým popisem stavu věci, by se mi líbilo. Atmosféra hry by tím ještě získala.

Velké plus dávám vlivu typu munice na zbraň a tedy její opotřebování. Také mě potěšilo, že když mám kvalitní zbroj, neopotřebovává se tak rychle a skutečně máte pocit dobré ochrany.

Pokud neumíte zbraně a jiné věci opravovat, musíte počítat, že oprava stojí hodně peněz. A je to logické a nevadilo mi to. Hrál jsem hru na nejvyšší obtížnost (ne hardcore) a bylo to znát. Ke konci opravdu musíte taktizovat a vybírat dobře zbraně. Spolubojovníky oceníte, i když já jsem sólista ☺.

Když už jsem zmínil možnost hrát hru v režimu hardcore (v průběhu hry můžete obtížnost přepínat), musím tvůrce hry opravdu pochválit. Zavřeli tím ústa všem otravným hnípalům, co si stěžují na obtížnost. Tento režim lze doporučit jen opravdu trpělivým bláznům. A pokud vydržíte až do konce a nebudete obtížnost přepínat, čeká vás bonus. Jaký? Hmm, tak to sami zkuste a uvidíte.

U takovýchto titulů jako je Fallout New Vegas se často mluví o otevřeném světě, kde si můžete dělat, co chcete. I zde to platí, ale doporučuji se vést hlavní dějovou linií a sem tam si plnit vedlejší úkoly a teprve postupem času se rozeběhnout jen tak někam. Příběh je promyšlený a rozhodně bych na něm nehledal chyby. Trapné zachraňování světa se vždy konat nemusí a zde jde o celkem uvěřitelný futuristický děj v retro stylu. Trochu mi chybí na konci pěkný filmeček, tak jak jsem si vychutnal konec u prvních dvou dílů. Doslov na konci o osudu ostatních sice není špatný, ale není to ono.

Ale co mi celkem dost vadilo, jsou myslím zbytečné chyby ve stylu vyobrazení určitých nepřátel. Dámy a pánové, no uznejte sami. Pálit to do někoho plazmovou puškou přece musí už sakra bolet. A když má jen legionářskou sukýnku, tak zásah do nahé nohy by měl ubrat hodně životů, ne? Proti Legii jako nepříteli bych nic nenamítal, ale některé věci přece mohli autoři ztvárnit lépe. Legie jakožto hlavní zlouni příběhu působí jako divoši, snažící se o něco více. Duch legie a její vize i způsoby provedení by si zasloužily hodnotnější zpracování. I dobrá zbroj se dá udělat v designu staré římské tradice. A ne abych půl minuty pálil super zbraní do spoře oděného kokota s mačetou. To opravdu nechápu.

Zásadní chyby jsem ve hře nenašel, ale drobných blbůstek se objevuje dost. I v dialozích najdete najednou nabídku s informací, kterou jste prostě nemohli znát. No ale nebudme tak přísní. Myslím, že i datadisk či více přídavek obohatí hru pozitivně a doladí malé chyby a přidají spoustu nových věcí. Svět Falloutu New Vegas se tak ještě neuzavírá a já doufám v dobré pokračování. Už teď se na nás z mapy dívají dvě lokality, které okatě napovídají, do jakých oblastí (i mimo stávající mapu) se podíváme. Ale i bez datadisků je Fallout New Vegas znova hratelný. Jistě motivace po dosažení maximálního levelu klesá, ale proto si musíme počkat na přídavky, abychom si naši postavu mohli dolevelovat k nebeským výšinám.

Otázka, která zábavní platforma dostane nášup hned, a která si bude muset počkat. Zatím je ohlášen přídavek exklusivně pro Xbox 360. Jak a kdy se dostane na PC a Playstation se uvidí.

Suma sumárum mi hodnocení vychází na 90%. A myslím si, že jsem měřil přísným okem hráče, který hrál původní Fallouty v době jejich vydání. Hru doporučuji všem náročnějším hráčům.

Autor: Ave Kaiser!