

*Je poslední říjnový pondělí roku 2010 a mé tělo pomalu začíná projevovat známky rozpadu. Na kůži se objevují popáleniny a puchýře bublající jako přírodní prameny... nohy už mě zdaleka nedonesou tak daleko, jako dřív a jestli potkám ještě jednoho špinavého legionáře, bude to konec. Buď můj, nebo jeho. Tak jako tak se brzy psychicky zhroutnu a proměním se v nestabilní atom, vraždící všechno, co jen trochu vydává známky života. Naopak, poslední známky člověka úspěšně přebijím antidepresivy a mezitím strkám náboje do brokovnice. Tentokrát už mi neuteče! Teď už ne! Moje neomalenost mě málem stála život, takže si na tom smradovi dám záležet natolik, aby prosil o rychlou smrt. Pomsta je sladká... ještě než ukončím svojí pouť, zastavím se na skleničku a menší ruletu v místě, kde nic není nemožné. Z dálky mne oslňuje pohlcující záře neonů města hříchu, jménem New Vegas!*

Ale teď vážně, pro začátek jsem si nemohl odpustit malý prolog. Opravdu byste nechali plavat situaci, kdy vás jako poslíčka střelí do hlavy a nechají umírat jako raněného slona uprostřed pouště? Co hůř, nebo vás dokonce pohrbí za živa? Jasně, my víme, mávli byste nad tím rukou a nechali to plavat. Jsme přece lidi, každý děláme chyby, no ne? Jenže tohle je Fallout, který se tentokrát přesunul doprostřed nicotné a horkem vyprahlé pustiny, jenž dokonale mixuje všechny špatnosti a dává vám je na talíř bez bryndáku! Fallout se vrací s podtitulem New Vegas a je úplně stejný jako předchozí díl. Nebo ne? NE! Je větší a lepší.. VĚTŠÍ a LEPŠÍ po všech směrech! Jen je těch událostí na člověka trochu víc, než může sám přechroupat svým prohnitým chrupem. Nicméně není třeba pospíchat. Vítejte v korupci nasáklé zemi, kde má smrtka mnoho podob a číhá s naleštěným koltem za každým převisem.

Být pošťák není vůbec jednoduché. V zimě vás zužují silné mrazy, v létě naopak brutální vedra, což platí minimálně trojnásob v poušti Mojave, jejíž ovzduší je protkané nestabilními nuklidy, stejně jako to naše vlaštovkami. Není tak nic neobvyklého na tom, když narazíte na něco, co má více končetin, než by mít mělo. Váš den začíná prostě. Dostanete za úkol převézt balíček, jehož obsah je vám neznámý. O několik hodin později ležíte svázaní v prachu, poslouchající řeči nóbl muže, který vás obětoval pro zásilku, kterou byl platinový žeton. Víte, snem každého obyvatele je život tam na severu Mojavské pustiny, kde se rozprostírá New Vegas, rekonstruované město hříchu, ovládané těmi nejvlivnějšími mafiánskými rodinami. Aby bylo jasno, Mojavská pustina se nachází jen pár kilometrů za tou Moravskou. Vidina kvalitního života tak pro mnohé znamená i moonwalk přes mrtvolu. Ale nyní zpět k vám. OK, takže si takhle ležíte svázaní v hlině a pak jste střeleni do hlavy. Logicky uvažující člověk by hru prohlásil za dohranou a zakončil jí sledem titulků. Ale pro hráče tímto začíná nepopsatelná herní nirvána a hlavně samurajova cesta za pomstou.

Vaše bezvládné tělo najde samozvaný robotí šerif Vico, který vás donese až k doktoru Mitchellovi z městečka Goodsprings, kde se o vás postarají. Tím začíná tvorba postavy a její formování pomocí série klasických doktorských praktik. Investujete tak základní body mezi nejdůležitější rysy vaší postavy, jako je Síla, Výdrž, Obratnost, nebo například Šťěstí, které značně ovlivňuje i vaše úspěchy v hazardu. Dále pak rozložení bodů mezi hlavní skilly, mezi něž patří zacházení s nejrůznějšími druhy zbraní, praktické dovednosti v podobě odemykání zámků, nebo hackování počítačů, ale staronově do hry vstupuje také skill zvaný Survival, který ovlivňuje vaše schopnosti přežívání v přírodě. Záleží tak jen na vaší fantazii a stylu hry, jelikož můžete k plnění úkolů přistupovat s chladnou hlavou a hadím jazykem, s prsty na spoušti, nebo naopak tichým plíživým stylem. Je tak jen na vás, jaký archetyp si zvolíte, přičemž jej značně ovlivňují i zvolené perky a traity, které dodávají pasivní vylepšení v mnoha různých ohledech. Jediný rozdíl ve vývoji postavy z dob Fallout 3 je ten, že ze sebe vymáčknete ve vcelku krátké době maximálně třicet úrovní.

Když si to vezmete kolem a kolem, tak právě vámi preferovaný styl hraní má na New Vegas daleko větší dopad, než vaše počínání v předešlých hrách. Využití jednotlivých schopností je nyní daleko variabilnější, není to jen o papírovém měření jednotlivých statistik. Znalost veškerých témat vám tak není dobrá pouze k praktickému využití, ale otevírá vám zároveň spousty témat v rozhovorech s mnoha zajímavými postavami, na které narazíte při cestě za pomstou. Nejdůležitější ovšem je, že se nejedná o žádné plky, ale o rozhodnutí, která mohou dokonale změnit průběh plnění questu, nebo povedou k daleko zajímavějším odměnám. Budiž například snaha o vloupání se do domu, do kterého byste se normálním legálním způsobem nedostali – vzhledem k tomu, že je majitel veliký fanda zbraní a vy znalec, najedete v konverzačním okénku na téma, které je vždy označeno příslušným skillem. Následuje tak túra po domu, do kterého jste se měli původně vloupat, jelikož jste jeho majitele přesvědčili svou dokonalou schopností mluvit. Jak se říká, víc hlav víc ví, což neznamená, že byste do sebe měli prát uran horem dolem. Ale možnost se vyjadřovat hned několika způsoby je zkrátka povedená a přidává hře mnoho šťávy. Nehledě na to, jaké výhody a úskalí taková rozhodnutí přináší. Zkoušeli jste někdy vést s ghoullem rozhovor na téma "Péče o pleť"? Funguje to a výsledky se většinou dostaví okamžitě.

Pozitivum a negativum Fallout: New Vegas je ovšem její téměř zrcadlová podoba s Fallout 3. Engine je stejný, herní principy stejné a stejně tak zažitě zvyky. Potíží je ta, že vše, ale opravdu vše je dotaženo do dokonalosti a ještě více obohaceno. Jako když někomu ukradnete nápad, přidáte své myšlenky a vznikne naprosto geniální dílo. Máme tak dobrou zprávu pro milovníky předchozí hry – nebojte se, New Vegas budete milovat stejně jako své partnery. Jen jim budete věnovat o něco více pozornosti. Což ovšem platí i opačně. Tedy, ne že by vám hra věnovala více pozornosti, ale že i nedostatky, kvůli kterým byla hra ze strany mnohých pranýřována, přetrvávají. Co si budeme povídat, engine byl zaostalý už v době třetího Falloutu, takže by určitě neškodilo více technických zásahů. Na druhou stranu, modely jsou daleko hladší, hra plynulejší a to nejen díky dynamičtější akci. Optimalizace se dá nyní opravdu nazvat optimalizací a přesto, že hra obsahuje opravdu mnoho bugů, hraje se plynule a víceméně bez dramatičtějších přerušení. Samozřejmě počítejte s propadáváním objektů, nepřáteli běžajícími pod texturami nebo tzv. syndromem veselými hlavami. Nevíte, co jsou veselé hlavy? Tímto termínem osobně označuji ty hlavy, které se neustále kutálejí do kolečka na jednom místě poté, co ochotně opustí tělo svého původního majitele. Ano, i zde jich je přehršel a nejspíše jsou poháněny solárně.

Mapa Mojave Wastelandu je ovšem o poznání menší jak ta, kterou jsme prolézali v Capital Wasteland. Zde ovšem nastupuje ta mrcha nepřímá úměra – na daleko menší herní plochu bylo nahuštěno mnohem více objevitelných míst, kterými se myslí města, stanice, potemnělé jeskyně, vyhlazené venkovské usedlosti, skrývající ve stodolách dvouhlavé krávy Milky nebo rekreační místa, která byla možná kdysi opravdu plná života. Dnes jsou spíše plná smrti, kterou kolem sebe rozséváte, jako když dáváte slepicím. Zatímco jejich počet vzrostl, místy klesla i jejich celková atraktivnost a zajímavost. Na první pohled totiž poznáte, které lokace byly přidány spíše do počtu a lokace, které mají svou historii, vlastní příběh, nabízející nenucené, leč zajímavé odhalení. Přesto je objevování a bádání jednou z esencí hry, jelikož je nejen životně důležité, ale zároveň extrémně návykové. Jako když si otevřete láhev Nuka-Coly, vypijete ji a jelikož nemáte dost, sníte i sklo. Prozkoumávání ruin má neuvěřitelný drive a zároveň dodává punc kvality na atmosféře a celkovém feelingu hry. Díky čmuhání totiž můžete snadno přijít k unikátním předmětům, novým questům a novinkám, které vám hra naprosto nenuceně podsouvá. Jen při tom čmuhání nesmíte nasát moc, jinak vás odseknou až hasiči, nebo hoši od ČEZu, kteří vám přijdou odstříhnout dodávku energii kvůli jejímu neplacení.

Atmosféra, to je přesně to, oč tu běží. Nemyslíme tu naší znečištěnou atmosféru, která je v New Vegas zamořená snad ještě více, ale váš pocit v herním světě, jeho vnímání a celkovou integraci do něj. Vzhledem k tomu, že Mojave Wasteland nebylo tak drasticky zasaženo výbuchem atomovek, jeho devastace je o poznání menší, přesto si záření a radioaktivní spad vyžádaly určité následky. Zatímco se na jihu bojuje o každý kousek jídla a bezpečí, sever hýří bohatstvím a je to sakra znát! Už vaše startovní pozice, uprchlická vesnička Goodsprings, připomíná divoký západ, čemuž napomáhá i bohatá scénérie celé herní rozlohy. Každý si určitě dokážete představit pravé westernové městečko duchů – dřevěné chatrče stlučené dohromady několika hřebíky, neposedné křoviny a pouštní bouře. To jsou přesně ty věci, které se vám, krom nábojů samozřejmě, proženou hlavou hned, jak vkročíte na vzduch. Celá mapa pak nepřipomíná ani tak pláň zdevastovanou jakýmkoliv výbuchem, jako spíš oblast zpustošenou lidmi, kteří jednají na samé hranici lidskosti. Každý máme v sobě zvíře, které se objevuje v krizových situacích. Fallout: New Vegas hezky demonstruje pravděpodobně nejreálnější podobu podobné situace simulované v realitě. Nezničí nás příroda, ale pouze my sami. Určitě bychom tak měli zmínit například návštěvu některého z Vaultů (bunkry vytvořené před válkou), městečko Jacobstown, kterému vládne supermutant Marcus, známý z prvních Fallout her, nebo kupříkladu nápravné zařízení, které se momentálně nachází pod vládou jeho vlastních svěřenců. Díky bohu převažuje počet zajímavých míst, jenž čekají jen na vás.

Potíž je ta, že o atmosféře hry, by se dalo vyprávět ještě dlouho. Musíte mi věřit, je opravdu úžasná a je to hlavní tahák nového Falloutu. Veškeré události a dění ve světě Falloutu mají určité návaznosti a spojení mezi sebou. Stejně jako byste prostřednictvím teorie Chaosu mohli tvrdit, že mávnutí motýlích křídel způsobí na druhém konci světa obrovskou katastrofu, i vaše činy mají vliv na pochod událostí. Jste-li dobrosrdeční, bude se o vás mluvit, lidé vám budou v rozhovorech nadbíhat a pravděpodobně budete mít život lehčí. Nefalšované svině jsou dnes také v kurzu, takže očekávejte spoustu pozornosti, i když nejste zrovna chodící kodex práv. Pozornost si pak zaslouží nový systém reputace. Karma jde tentokrát stranou, ale právě vaše reputace slouží téměř jako platidlo v herním světě. Jako pozadí pro váš osobní konflikt slouží zuřící válka mezi jednotkami NCR a otrokářskými Legionáři, kteří zastávají římskou kulturu. Ať uděláte cokoliv, vždy to bude kompromis. Obě strany mají své pro a proti, v podstatě je čistě na vašich osobních preferencích, kterou ze stran si zvolíte. Vražděním vojenských jednotek ztrácíte reputaci, což může vést až k tomu, že budete z měst vyhoštěni za doprovodu štěkajících pušek. Každá frakce samozřejmě nabízí svou sadu questů, odměn a výhod, přičemž opravdu záleží pouze na vašich prioritách. Chtěli jste být vždycky ti dobří? Postavte se do řad rangerů z NCR. Vadí vám zaběhnuté zvyky? Zotročte si pár jedinců při lobování za Legion. Krom toho si hráč okusí práci i pro méně početné frakce, mezi něž patří například Bratrstvo Oceli, které se etablovalo i v Mojavské poušti, nebo některé menší usedlosti, které budou vděčné i za ochráněný dobytek.

Jak jsem již řekl, počet všeho vzrostl lineárně vzhůru. Zatímco je zápleтка hlavní příběhové linky kýčovitě okoukaná, některé situace vás opravdu překvapí. Přihlédneme-li k mnoha různým cestám, jak problémy řešit, vzniká celkem velký prostor pro seberealizaci. Počet vedlejších questů se rozrostl stejně, jako selka před zimou. Jejich počet je v porovnání s F3 opravdu značný, ale jak již bylo řečeno, na úkor něčeho. Některé úkoly připomínají opravdu práci pošťáka, ale i tak je převážná většina z nich určitým způsobem zajímavá, třeba jen svým výkladem, originalitou nebo prostou zábavností. Zmínit musíme záhadu umírajících krav, z čehož ve výsledku vzejde, že je každou noc kácel supermutant, který nemohl usnout. Počítejte také s mnoha nenucenými úkoly, které se vám do deníčku nezapíší, ale přesto je můžete plnit. Hra od hráče vyžaduje alespoň minimální soustředění na to, co dělá,

příčemž ho odměňuje neustále něčím novým. Mezi novinky bychom ještě mohli zařadit například nové stoly pro tvorbu munice, zbraní, či předmětů, které slouží nejen k zabíjení a pustošení. Ačkoliv jsou akce a pátrání hlavními náplněmi hry. Po přírodě totiž najdete roztroušená táborové ohniště, kde si lze jednoduchým způsobem vytvářet upravenou potravu, jež nabízí určité benefity oproti té standardní. Opečené gekoní maso je přece lepší jak syrové. Nebo snídáte lidské lebky? Tak už dobré chutnání a žádné kecání!

Ačkoliv by mohl výčet novinek působit spíše jako škrtání zboží ve skladu, je to nezbytně nutné! Těšit se můžete na přísun téměř všech zbraní z minulé hry, které jsou doplněny o opravdu slušnou řádku novinek. Opakovačky, lovecké brokovnice, horské odstřelovací pušky, dynamity, ale také motorovky, mačety a jiné vidlácké nástroje, které byly původně určené k jiným činnostem, než porcování lidského masa. Právě jídlo už neléčí okamžitě, ale v určitém časovém intervalu. Takže pokud čelíte tváří v tvář smrti, nappete si žaludek čerstvým jablkem a čekáte, že přežijete, čekáte marně. Sortiment nepřátel se popravdě moc nerozrostl, ale ti nostalgictější z nás budou mít určitě radost z gekonů, kteří hlásí návrat. Většina nepřátel má samozřejmě několik variant, od základních neškodných hraček, po ty zubaté věci, kterým raději vykáme. Příjemnou novinkou jsou pak schizofreničtí supermutanti Nightkini, kteří trpí duševními poruchami díky neustálému používání zneviditelnovacích zařízení. Tyto bastardi tak velice často útočí ze zadu, ale také zepředu, když to nejméně čekáte. Občas jste tedy obloženi jak při švédské trojce s tím rozdílem, že konfrontace Nightkinů končí buďto smrtí, nebo vítězstvím.

Ačkoliv je tomu velice těžké věřit, v pustině narazíte i na parťáky, které můžete držet při svém boku. Už dlouho se mluví o hvězdném dabingu, který obstaraly hvězdy jako Felicia Day, Mathew Perry nebo Danny Trejo. A kdo vyhrál můj osobní konkurz? Ghoul Raul, jehož hlas obstarává právě Danny, působí navenek jako ostřílený veterán, který vás častuje vtipnými narážkami. Rozmanitost postav a daleko širší paleta hlasů jednotlivých charakterů posouvají hru zase o něco dále, stejně jako hudba dokonale podtrhuje atmosféru této tvrdé doby.

Fallout: New Vegas je zkrátka charismatické dílo, které je charakteristické díky své povaze, jež můžete opět pouze milovat nebo nenávidět. Nejedná se o větší datadisk k Fallout 3, ani o jednoduchou kopii, ale o plnohodnotné dílo, které dále rozvíjí a posouvá povedené vlastnosti původní next-gen podoby série. Odradit vás mohou samozřejmě otravné chyby, nepříliš přesvědčivá grafická prezentace a postarší engine, ale o tom Fallout nikdy nebyl. Zde totiž na plné čáře vyhrává nezaměnitelná a ve všech směrech originální atmosféra, která umí být vytříbeně vtipná a krutá zároveň. Nedejte na svrchní epidermis Fallout: New Vegas, to nejlepší se totiž skrývá pod jeho povrchem. Proveďte tak frontální řez a vychutnejte si záplavu přitažlivého obsahu, se kterým se jinde nesečkáte. Omluvte mne, jdeme si zahrát BlackJack!