

Fallout: New Vegas – recenze

Otvírám oči, jsem lehce zmaten a otřesen, ale rozeznávám ksicht jakého si dobrácky vyhlížejícího staríka, který mumlá něco o tom, že jsem to měl skoro za sebou, že mě někdo střelil do hlavy, ale že teď už to bude dobrý, a když ne, že bych to měl rozchodit. Zkousím to tedy, ale motá se mi hlava. Vůbec nevím, kde to vlastně jsem, nevím, co po mě chtějí, vybavuji si ale, že mě nějaký namyšlený parchant střelil do hlavy. Kvůli žetonu! Blběmu žetonu, který jsem měl doručit, ani nevím komu a ani nevím proč. Mumlal cosi o velké hře, do které jsem se zapletl, ale neřekl mi nic víc a pak mě střelil.

Zase se dostávám k sobě, děda mě spokojeně sleduje a chválí, jak pěkně pajdám po jeho pokoji. Prej neví, jestli ty dvě rány do hlavy na mě nezanechaly nějaké trvalé následky a prej že mám jít k jakémusi stroji, kde to zjistí. A to si říká doktor! Je jasné, že to na mě nechalo následky a když ne fyzické, tak psychické určitě. Raději ho ale poslechnu, u přístroje se zjistí, že jsem kupodivu velmi inteligentní a obecně docela krásný, ale že se silou, odolností, hbitostí, vnímáním jsem to zrovna nevyhrál a o štěstí ani nemluvím. Aby taky, když zrovna já mám tu smůlu, že z mnoha kurýrů musí zrovna mě trefit do hlavy, kvůli cetce.

Následují podezřelé otázky od onoho doktora. Mám mu věřit? Je to skutečný doktor a mám být sdílný, nebo je to jen nějaký uchyl, co si chtěl užít s mrtvolou a nevyšlo to. No, moc jsem mu nevěřil, sice mu odpověděl, ale to, co z něj vylezlo jakožto můj psychologický profil jasně ukázalo, že by to s tím psychem neměl tak přehánět. Já jsem přece úplně jiný! Báví mě mluvit, vrtat se v mechanice a nahlížím na svět vědecky a ne že rád mlátím palicí, do všeho strčilím energii a když už ani to ne, tak to vyhodím do povětří. Blázen. Skoro jsem měl chuť mu za to strčit granát do kalhot.

No, spokojil jsem se s tím, že jsem mu vykradl celej barák a vylezl z domu ven, na radioaktivitou ozářený svět. Poprvé se nadechl čerstvě zatuchlého vzduchu. Poprvé poznal krásu atomovou bombou zničeného světa New Vegas. Je jasné, co chci udělat. Najít toho parchanta v kostičkovaném kvádru a ustřelit mu palici.

Jenže kde to vlastně jsem a kam mám vlastně jít, abych jej našel? A bude mě to vůbec vlastně bavit? Je toto cesta, kterou chci jít, nebo mě má našťvanost pustí uprostřed pustiny, hru vypnu a už jí nikdy nepustím? No, uvidíme ...

Než asi začnu psát něco víc o hře, měl bych asi vyjádřit svůj obecný názor na fallout ve všech inkarnacích a vlastně i na RPG hry jako takové. Ne, že by to bylo významné, ale asi se to tak má dělat a pro přehlednost a vyjasnění toho, jak budu hru dále hodnotit, to asi smysl má.

Jsem už docela starej, fallout 1 i fallout2 jsem hrál vlastně už jako dospělý a tak na mě tehdy hra zapůsobila asi tak, jak měla, tedy jak byla směřovaná. Ono doby studené války sice již byly pryč, ale i tak v člověku vyrůstajícím v komunistickém režimu cosi zůstalo. Taková ta myšlenka na válku z imperialistickým nepřítelem, který je ochoten snížit se naprosto ke všemu, dokonce i k vysazení amerického brouka na naše lány brambor, ve snaze zhoršit naši dělnicky vybudovanou ekonomiku a tak zhoršit naše skvělé životní podmínky, tam prostě pořád byla. Stejně tak ale i myšlenky nové, pramenící z našeho nečekaného přechodu ke kapitalismu, kterýžto už nějakou dobu probíhal, tam někde byly. Strach z možnosti zničující války i pochopení života v demokracii, prostě hrál určitou roli při vnímání falloutů. Jednak člověk viděl následky něčeho, co skutečně bylo možné, že se stane a vžít se tak do toho světa bylo snadnější. A jednak člověk viděl onu ironii a černý humor, pramenící ze základních myšlenek kapitalismu a jeho následků v podobě vaultů. Už dřív jsem hrál více RPG her, které se mi líbily, ale fallout prostě byl jiný. Jednak geniálně vytvořený a promyšlený, jednak měl úžasné možnosti v podobě herních mechanismů a jednak se dalo opravdu více vžít do role hrdiny. Žel doby, kdy autoři her soupeřili v propracovanosti herního obsahu jsou již pryč. V

dnešní době se konkurenční vývojářská studia nesnaží se navzájem trumfnout obsahem a geniálností svých produktů, ale spíše jednoduchostí, WOW efektem a grafikou. Z toho vzešel ostatně i fallout3, mířený přesně do tohoto herního prostředí, ve snaze si právě v takovém prostředí najít svoje místo. Myslím, že se mu to nejspíše asi podařilo. Že hra jako taková zaujala nové hráče, nebo prostě hráče hrající RPG hry, právě prostředky své doby, tedy jednoduchostí zejména v oblasti dialogu a obsahu, ve WOW efektu a ve své době i grafikou. Nicméně zde narazila na tuhý odpor zřejmě všech, kteří hráli původní díly, jelikož ti byli prostě zvyklí na to, že hra o svoje místo – o pozornost, bojuje svojí propracovaností, svým obsahem, svojí promyšleností, neřeknu-li genialitou. A fallout3 toto prostě nenabízel. Já osobně byl nadšen, když tento díl vyšel. Již dlouho jsem si říkal, jak by ten svět asi pokračoval. Nadšení mi chvíli vydrželo při hraní hry, chvíli mě to docela bavilo, ač bylo jasné, že to s fallout nemá společného skoro nic. Pak mě to ale přestalo prostě bavit, neměl jsem motivaci to znovu pustit a pokračovat v hraní, žádné nutkání hrát ještě chvíli déle a zjistit, co se stane když..., žádné hraní do 6 do rána, kde jsem z hrůzou zjistil, že mám jít do práce a že se asi nevyspím. Bylo to prostě přesně naopak, neměl jsem ani chuť hru zapnout, natož hrát. Proto pro mě byl fallout3 jaksi mrtvou hrou, kterou jsem nikdy nedohrál.

Obecně pak hry v žánru RPG jsou stále více a více obsahově stručné, graficky náročné a nezajímavé. Mám s tím problémy ve většině dnešních her a tak příchod Fallout: New Vegas jsem sice zaregistroval, ale příliš nevěřil tomu, že by to mohlo být jiné. O to ale více překvapen jsem byl. Ta hra na mě působí tak trochu jako balzám, především díky obsahu, protože je na obsahu jako takovém opravdu postavená.

Když se daří, tak se daří. Ale ne vždy a vše se daří.

Opouštím útulně poničený dům doktora a vyrážím do města. No, vlastně do takové malé dědiny, kde je pár rozbořených domů. Po cestě sbírám věci, které se mi líbí, když v tom mi hra oznámí, že jsem přetížen a já se začnu hýbat jak nadutý brahmín. Rychlostí hlemýždě hledám někoho, kde bych všechny ty poklady, co jsem ukradl, mohl prodat, ale nikoho nenacházím. Jakýkoliv obydlený dům je daleko, tak kouknu do svého pipboye a začnu hledat, v čem je problém. Po několika minutovém přepínání všech možných tlačítek v pipboy konečně nacházím staré předválečné knihy a další harampádí, které jsem omylem sebral a vyhazuji je z inventáře. Uspokojeně vypínám pipboy a jdu vstříc domu v pozdálí, prodat zbytek krámů, když v tom hra spadne a já jsem v prde...

Nutno říct, že pokud by tato hra chtěla zapadnout mezi dnešní hry, pravděpodobně by měla asi problém. Ne jen v tom, že je obsahově poměrně náročná, tedy klade relativní nároky na hráče, ale hlavně po grafické stránce to není žádný skvost. Nedá se říct, že by to vypadalo na pohled vyloženě špatně, tedy svět oplývá krásou, jak jen radioaktivní pustina krásou oplývat může, ale z hlediska technologie a možností dnešních PC, to prostě není žádný zázrak. Mě osobně slabší grafika nikterak zvlášť nevadí, jsem za ní radši, když je dobrý obsah hry jako takové, než kdyby tomu bylo naopak, ale protože to může být pro některé hráče důležité, je nutné to zmínit jako zápor.

S tím souvisí celková technická stránka věci, která je poměrně dost zastaralá, což pochopitelně je docela znát. Autoři se zjevně snažili vymáčknout z engine opravdu vše, co v něm je a mnohdy šli i za jeho hranice, jenže prostě po důchodci nelze chtít, aby jeho výkony byly stejné, ne-li lepší, než mladých dorostenců. Svět je tedy vymodelován relativně smysluplně a logicky, objekty vypadají poměrně věrohodně, jenže vše je to pošpiněno samotnými technickými možnostmi. Navíc tím, jak autoři mačkali, co se dalo, způsobili to, že se hra občas seká i na velmi našlapaném stroji, v dáli jsou vidět objekty, jak se nestihají načítat a pomalu se objevují a i díky tomu hra velmi často padá. Technická stránka hry, engine a vůbec technické poladění a optimalizace, se tedy příliš nepovedly a občas to dokáže naštvat.

Jednou z věcí, které se ve hře příliš nepovedly, je i výskyt relativně velkého množství malých, či

větších bugů. Ne, že by to bylo nějak zásadní, nebo že by kvůli tomu nešlo hru dohrát (na žádný takový jsem nenarazil, ale ve hře zřejmě také jsou), ale prostě jedná se spíše o chyby menší, které jsou někdy otravné, někdy komické, do hry ale každopádně nepatří.

Další věcí, kterou bych hře docela vytkl, jelikož mi dělala značné problémy a úplně jsem si na to nezvykl za celou dobu hraní, je ovládání inventáře, deníku, statistik, mapy a prostě všech důležitých věcí. Ne, že by to byla vyloženě chyba, do určité míry je to logické, jak je to uděláno, jenže neustálé překlíkávání z jednoho místa na druhé, je prostě neskutečně otravné. Kapitolou pro sebe sama je pak inventář, ať už ten přes pipboy, tak i ten, který se spouští při obchodování.

Posledním zřejmým nedostatkem dle mého názoru je boj a vše, co je s tím spojeno. Tato hra určitě není postavena na velkém množství velmi zábavných bojů, jako většina her. Je spíše postavena na dialogu a prostě řešení věcí nebojovou cestou, i tak ale boj hraje roli významnou, mnohdy se mu vyhnout dá jen těžko a proto by mi nevadilo, kdyby byl propracovanější a pokud možno i zábavnější. Ono většina bojů buď proběhne velmi rychle, což je ten lepší případ, nebo se zvrhne v nefalšovanou mlátičku každého s každým. Intelligence, jak už nepřítel, tak i spojenců také není zrovna senzační, což pak má za následek, že jakožto nejinteligentnější bytosti celé hry působí komáři, kteří prostě přiletí a bodnou. Ve srovnání s lidmi, kteří jsou ochotni s nožem v ruce vyběhnout na tři po zuby ozbrojené postavy, kteří do nich střílí vším, od brokovnice, paralyzérů až po samopal či lehký kulomet, působí prostě přirozeně inteligentně. Obecně se ale dá na boje zvyknout a brát je prostě jako jakýsi nutný prvek, aby jisté situace a věci mohli vyřešit i méně umluvení hráči.

Tím se dá výčet věcí, které mi více či méně vadily, asi uzavřít. Jsou sice i některé další věci, které bych třeba byl raději, kdyby byly jinak, ale nelze je brát jako vyložené nedostatky. Do toho bych nejspíše počítal způsob použití dovedností v dialogu, kde člověk vždy ví přesně, co musí splňovat za nároky, aby danou volbu v dialogu mohl provést a uspěl a současně ví i, že když jí provede, jestli uspěl, nebo neuspěl, jelikož mu to hra přímo oznamuje a navíc je to vzhledem k vypsáním požadavků dopředu jasné. Též zde nemá na rozhovory vliv prakticky žádný intelligence, charisma a podobně, což je též docela škoda. Mě osobně by se líbilo, kdyby tyto věci v dialogách byly prostě více propracované a lépeji zapasované do dialogů, když už dialogy samotné mají vysokou kvalitu, je škoda to takto trochu kazit.

Šli tamhle tudy...

Ta milá holka říkala, že mě naučí v pustině přežít a ne že mě v ní chce zabít. Così mlela o tom, že na hřbitově je nějaká kytky, co je skvělá na sbírání, prej jí mám najít a donést, protože mi pak ukáže, jak namíchat nějakou novou drogu, po které se budu cítit líp. Jenže mi už neřekla, kde ten hřbitov je a jak se k němu mám sakra dostat. Všechno je tu tak velké, všechno tak vzdálené, tak opuštěné, ani živáčka. A, už asi vím, kde je ten hřbitov, bude to ta tečka na obzoru.

Konečně jsem tu. Á a tady je hrob a tady taky a tady je cosi schované a hele, tam v dálce se cosi hýbe. Ještě že mám tu kulovnici, je čas to tu jít omrknout trochu víc a pořádně to tu vykropit olovem. Hmm, hmm, nějaký přerostlej škorpión, mohl bych mu ukázat, zač je toho kulka...

Otvírám oči, jsem lehce zmaten a otřesen, ale rozeznávám ksicht jakého si dobrácky vyhlížejícího staříka, který mumlá něco o tom, že jsem to měl skoro za sebou...

Svět, alfa a omega většiny her. Důležitý prvek všech RPG her. Musí být dostatečně otevřený, aby dával hráči volnost, ale současně dostatečně uzavřený, aby hráče někam vedl a něco mu o sobě říkal. Musí mít smysl a logiku, musí něco obsahovat, nesmí toho obsahovat moc, když už něco obsahuje, mělo by to být tam, kde by to člověk čekal a mělo by to působit uvěřitelně. Je svět FNV takový?

Musím říct, že po několika hodinách hraní jsem byl opravdu na vážkách, jestli tu hru hrát dál, nebo toho raději nechat a vzdát to. Ono narazil jsem během toho jen vlastně na 2 města a jenom velmi málo lidí, úkolů také nebylo přehnaně mnoho a celkově jsem měl pocit, že se v tom světě tak nějak ztrácím. Měl jsem ale motivaci, nějaké ty úkoly, které mě vedly do dalších lokací a tak jsem si říkal, že se vydám tím směrem a uvidím, co se bude dít.

Hned pár minut na to jsem pochopil, jak je tento svět v základu tvořen a na čem přesně je postaven. Svět se skládá z několika větších koridorů-oblastí, které jsou vzájemně propojeny průchody. Teoreticky by se tedy dalo tvrdit, že je to koridovitá hra, kde hranice koridoru udává pohoří, přes které se nedá proniknout, respektive přes které se dá proniknout jen na určitých místech. Tyto koridory jsou ale velké, plocha, kterou zabírají je opravdu velká a tak člověk nemá nikterak zvlášť pocit, že je nějak omezen prostředím. Každé místo může opravdu důsledně zkoumat, procházet a vždy najde něco nového či zajímavého. Navíc jsou zde ony průchody, které může také projít a prozkoumat, jenže v nich jsou většinou trochu silnější monstra, takže projít tudy není tak snadné. Hra navíc hráče neustále trochu vede v tom, kam by měl jít, nebo naopak v tom, kam by chodit neměl. Dělá to skrz dialogy a úkoly, takže pokud člověk dojde někam, kde asi narazí na silnější monstra, většinou jej hra upozorní, že tam není dobrý nápad jít. Naopak, pokud je na mapě lokace s postavami a úkoly, kterou by hráč mohl minout při procházení světa, zpravidla hráče do ní některá z postav pošle s nějakým úkolem. Po cestě pak narazí na lokace další, které sice nemusí být aktuálně úkolově zajímavé, ale které mohou být zajímavé už jen prostě svojí samotnou existencí, nebo mu mohou posloužit jako odpočívadlo. Většina míst s lidmi je propojena silnicemi, takže pokud by člověk vyloženě nechtěl zkoumat okolí, může jít po silnici, kde také většinou nenarazí na silnější nepřátelé. Jakmile ze silnice sejde, už může narazit na tužší odpor.

Při procházení světa navíc člověk naráží a na vlastní oči vidí následky války, která zde probíhá a která se hráče nijak netýká a již nyní je do ní nějakým menším způsobem vtahován. Může se seznámit se situací a vytvořit si i obrázek o různých frakcích. Počáteční pohyb po světě tak znamená, že člověk nenarazí na příliš mnoho obydlených míst, ale spíše naráží na místa zničená, nebo vylidněná. Mě nakonec tato část posloužila jako možnost si alespoň trochu v rámci možností zvyknout na ovládání map, inventáře a úkolů a také na boj. Stejně tak znamenala přínos nějakých zkušeností, takže jsem si trochu zlepšil postavu, což se později hodilo. V neposlední řadě mi to umožnilo seznámit se s prostředím této hry, které sice je falloutovsky radioaktivní, ale současně také dost specifické pro New Vegas.

Myslím, že pokud by šel někdo striktně za hlavním úkolem a nezkoumal okolí a neplnil vedlejší úkoly, mohl by zde mít trochu problémy u hry vydržet, protože hra se zde teprve rozjíždí a méně trpěliví hráči by tady asi měli problém. On pokud má člověk otevřené oči, už zde narazí na mnoho zajímavých věcí, takových minipříběhů různých míst, kam právě přišel, ale chce to prostě hodně číst a být trpělivý. Jakmile dokončí člověk tuto úvodní část, jakoby první velký koridor a přejde do druhého a vydá se směrem na sever, otevře se mu mnohem více otevřený svět, najde zde i více zajímavých míst, více lidí, více úkolů, více věcí... Chvilkami jsem opravdu nevěděl, kam jít dřív a kam až potom, protože mě zajímalo všechno. Zde mě to také začalo bavit úplně a ponořil jsem se úplně a bezmezně do této hry. Konečně hra, u které stojí za to sedět i přes to, že se to vylučuje s ranním vstáváním do práce, s dostatečným spánkem a vůbec zdravým životním stylem :).

S vámi nehraji a s vámi už vůbec ne.

Konečně mám za sebou to hrozné místo a z prvního setkání s jednotkou legie mám ještě teď husí kůži. Pravda, ten jejich velitel mluvil vcelku smysluplně, nechal jsem jej žít. Byl tak jaksí nad věci a to co říkal dávalo skoro smysl, ale projev a následky toho všeho, byl strašný. Chudáci lidé, i když to byli všechno parchanti, stejně si to nezasloužili. Ten starosta byl parchant největší a navíc úplně

blbej, když toto nechal kvůli své nenažranosti dopustit, ten si to zasloužil. Ale ti ostatní? Hmm, tam v dáli je nějaké hezké město, dokonce asi mají kostelík a školu. Že by konečně nějakí lidé, nějaká civilizace. Musím se tam zajít podívat. Prostě musím. Ale měl jsem zachránit nějaké ty lidi před legií, než je popraví. Sakra. Co teď'...

Strany konfliktu, síly, které hýbou dějem, světem, životem. Každá hra řeší sílu, která mění vše okolo jiným způsobem. Někdy je to nějaká nadpřirozená síla, většinou zástupci absolutního zla a dobra, občas jsou to různé mocné bytosti, které spolu bojují na život a na smrt a někdy jsou to armády obyčejných lidí, co se prostě jen tak pro nic za nic zabíjejí a vůbec celkově se nemají rádi. U lidí většinou platí, že mají různé cíle, různé motivace, různé představy a různé problémy. A ono když je armáda složena z mnoha lidí, má taková armáda docela hodně zájmů a i problémů. Nikdo není dobřej, ani zlejš, ale každej něco chce. Ve FNV jsou takové frakce lidí, které hýbou životem v pustině, mění ji a ovlivňují. Nedá se říct, že jsou dobré či zlé, ale spíše se dá mluvit o jejich projevech a pak je na každém hráči, aby si zvážil, co je méně zlé a co je více zlé. Hlavními frakcemi – stranami konfliktu je zde NCR a Legie. Ti chlapíci se prostě opravdu nemají rádi a ačkoliv hrdina není nikterak zvlášť nucen se klonit k jedné, nebo druhé straně, tak prostě během putování vidí, co udělala legie a jak dopadla města, které navštívila a také vidí, jak vypadají města, kde to vede NCR. Vidí jednotlivé lidi z každé strany, mluví s nimi a většinou má nutkání jim buďto pomoci, nebo využít jejich situace k vlastnímu prospěchu.

Ostatní frakce zde hrají roli menší, na většinu z nich hráč příliš nenarazí a i tyto frakce mají různé zájmy a problémy, se kterými je možné něco dělat.

S frakcemi je pak spojen systém reputace. Musím říct, že reputace zvláště ze začátku je ve hře docela uvěřitelná a dává člověku pořád takový pocit – tak teď' jsem toho vojáka legie zastřelil a tím si to u nich definitivně poslal a teď' mě všichni nenávidí. Ale nevádí, já je také nenávidím a navíc se mi víc líbí NCR, kteří mě mají rádi. Prostě člověk něco udělá a až pak zjistí, že to s ním nemusí dopadnout úplně dobře, jelikož si to u někoho zavařil. Zároveň to ale nemusí být tak špatný, protože si u někoho šplhl. U mé hry se to ale postupem času poněkud vytratilo a reputace ztrácela stále více na kráse a nakonec úplně na jakémkoliv smyslu. Bylo to hodně dáno tím, jak jsem postupoval ve hře a že jsem příliš se nezabýval linií hlavní, ale spíše zkoumal okolí a plnil úkoly vedlejší. Dopracoval jsem to vlastně až do situace, kdy reputace nehrála roli vůbec žádnou a jediné, co rozhodlo s kým budu kamarád a s kým ne, bylo oznámení splnění jednoho úkolu. I tak ale reputace dává hře jakýsi náboj a hráče jakoby nutí se rozhodnout a vybrat si strany, za které chce hrát a které se mu líbí. Což je hlavní účel této věci ve hře. Celkový konflikt znepřátelených stran pak udává celkovou atmosféru hry a je jejím základním stavebním kamenem, i když je válka dlouhou část hry spíše na pozadí dění. Reputace u těchto frakcí to pak prostě jen doplňuje a občas připomene.

Kdo půjde se mnou a kdo zůstává.

Konečně jsem ukecal jednu místní milou paní, aby mi šla ukázat sochu zdejšího velkého dinosaura a něco mi o ní řekla. Stojí na place před sochou a vůbec nemá tušení, co jí vlastně čeká a já to tak jen zhruba asi tuším. Nasazuji si tedy červenou čepici, co mi dal ten chlapík a prask. Chvilí koukám, co se to vlastně stalo a že té paní něco asi chybí a že to něco bude asi hlava. Konečně jsem se probral a uvědomil si, že jsem opravdu hodně rád, že jsem našel ty důkazy o tom, že to byla svině, protože kdyby ne, tak bych taky za chvíli mohl bezhlavě stát na jejím místě já. Takto to vypadá nadějně, navíc ten chlapík vypadá, že umí. Docela by se mi hodilo, kdyby mě někdo doprovázel. Někdo, s kým bych mohl pokecat. Přece jen, chodit sám jen s pipajícím robotem pustinou není žádná sranda.

A je to. Právě mi řekl „Jo“. Je zjevné, že ten chlapík bude mluvka, řekl skoro tři slova a určitě s ním bude velká legrace, když si po večerech budem vyprávět vtipy. Zatím se ostýchá, ale on se rozvypráví, doufejme...

Společníci hrdiny ve hrách většinou znamenají takový bonbónek na víc, aby si prostě člověk mohl udělat bližší vztah ke světu a prostředí, ve kterém se pohybuje. Většinou obecně nebývají zas tak zásadní, ale prostě umožňují takové lepší hraní na hrdiny. Většinou také trošku uvedou hrdinu do obrazu, co se ve světě děje a také pochopitelně mu různě pomáhají v boji i mimo něj.

Společníci v FNV mají podobnou funkci, i když někdy v některých bojových situacích, zejména v menších uzavřenějších interiérech, působí poněkud zvláštně. (ono opravdu sledovat elitního odstřelovače s motorkářskou přilbou na hlavě, jak mizí s motorovou pilou v náručí někde v temných zákoutích vaultu a pak jen slyšet vrčení motorové pily a praskání kostí, je docela zvláštní). Každý z nich má určitý charakter, určitou politiku myšlení, svůj vlastní příběh či problém v minulosti, který je nějak tíží, ale o který se většinou nepodělí s hrdinou jen proto, že zrovna jde stejným směrem. Pokud hrdina odpovídá jejich představě o správném člověku, kterému by mohli říct něco víc, pak to udělají a svěří se. Někdy je to jednoduší a postava řekne hrdinovi vše hned, někdy je to složitější a někdy se to skoro nedá ovlivnit a spíše záleží jen na tom, kde hrdina byl a co tam viděl a jestli přitom byl i jeho společník.

Charaktery jsou to bezesporu zajímavé, hrdina si k postavám buduje svůj vlastní vztah, ačkoliv s žádným vztah milostný, či romantický. Každá postava má také svůj vlastní názor na dění ve světě, na různé frakce a strany konfliktu, každá má jiné představy o tom, jak by to mělo dopadnout. Díky tomu může hrdinu doprovázet ne příliš ukecaný chlapík, který nejprve střílí ze své odstřelovačky a až pak se ptá a který prostě nezávisle na zájmech hrdiny bude vždy střílet do legionářů, ať už jsou kdekoliv. Může jej ale taky doprovázet v celku ukecaná sympatická alkoholička, která sakramensky dobře míří na to, kolik toho vychlastá a nebo prostě člověk může dát přednost starému ghúlovi, který pamatuje i časy před velkou válkou a kterému občas vržou klouby a kterej nevynechá jedinou příležitost něco okomentovat, když něco hrdina udělá (a to většinou velmi vtipně). Stejně tak ale může člověk vzít raději do party inteligentního dokotra, který má docela zajímavou minulost a nebo naopak holčinu, která sice na první pohled vypadá jak jelito, ale která také překvapivě něco umí a člověka může přivést k zajímavým objevům. Pochopitelně je i zajímavou alternativou mutantí babička, o které i mutanti na léčení se schizofrenií tvrdí, že je blázen a že by se měl hrdina od ní raději držet dál.

Výběr je tedy pestrý a pokud by to nestačilo, může hrdinu doprovázet i jeden z osobních robotů, kteří jsou ve hře dva a se kterými si sice člověk moc nepokecá, ale i ti dokáží hrdinu pobavit či překvapit. Společníci prostě působí uvěřitelně a hodí se do tohoto světa i příběhu, mají svojí minulost a pokud bude hrdina dobrák, tak i budoucnost (pokud hrdina není dobrák, mají někteří z nich budoucnost nevelkou). Současně může ale hráč vzít do party pouze jednoho robotího a jednoho humanoidního společníka, což hráče nutí si opravdu vybírat a protože zajímaví jsou všichni, je to výběr nesnadný.

Někteří jsou prostě bezcharakterní parchanti.

Tady to útočiště pro trosky na pokraji Vegas, kam lezou ti, co přišli o všechny zátky ve Vegas, se mi nějak nelíbí. Měl bych sehnat dostatečné zásoby C4 a trošku to tu vyčistit. Táhle jakási troska si slintá na polštář. No, radši ruce pryč. Snad ten voják táhle, by mohl být normální.

Jo, tak koukám, že voják má na ty zdejší trosky stejnej názor jako já, dokonce má problém s jednou konkrétní, která podvádí ty zbývající. Jako kdyby to bylo tak těžké, když jsou všichni na drogách. No, mám prej najít jakejsi důkaz, že ostatní podvádí. Ale jak? Mohl bych mu prošacovat kapse a třeba něco najdu, nebo mu prohledat to jeho harampádí v pokoji, ale možná se přerekne sám, no zkusím všechny možnosti, pro jistotu, kdyby to tomu vojáku nestačilo.

Sakra. Byl to sice parchant a blbě kecal, to jako jo. Ale bylo toto nutné?

Charaktery v této hře jsou jednou z těch velmi silných stránek hry. Ubožáci jsou prostě ubožáci, vojáci jsou prostě vojáci, hajzlové jsou prostě hajzlové. Sice to člověk nepozná vždycky a hned, ale až po té, co něco udělá, nebo řekne, ale prostě když člověk vidí, jak ten člověk trpí a že opravdu potřebuje pomoci a pomůže mu tedy, má z toho prostě dobrý pocit. A ještě lepší pocit má, když se někomu pomstí, nebo někoho oblbne, převezde, zneužije. Je zde velké množství postav, které si zaslouží všechno možné, od pomoci až toho poslání na onen svět. Člověk tak může narazit na chlapíka, co dluží zátky a pod výhrůžkou násilí mu vzít ne jen to, co dluží, ale i hadry co má na sobě a nechat ho stát jen ve spodřárech uprostřed Vegas. Jen se nesmí zmínit o podivně vypadajícím oku, protože ten ghúl si prostě zakládá na vizáži a když si dělá někdo srandu z jeho oka, je naštvanej.

Postavy se mi prostě líbily, stejně tak, jako rozhovory s nimi, co se týče obsahu a možností, co se jim dá říct a taky třeba i neříct.

V této hře se dá navíc i tvrdit, že charaktery nemají jen postavy, ale i různá místa, kam člověk přijde. Každé má svůj charakter, svůj ráz, svůj jakoby styl a mnohdy i opravdu příběh.

Hledám nějakou práci

Je to tady docela útulné místo. Dole stojí 3 radškorpioni a proti nim 3 d'áblové a čumí na sebe. Asi by se měli mezi sebou mlátit a tlouct, abych zjistil, jestli jsem vyhrál sázku, ale nějak asi nemaj svůj den a tak na sebe jenom civí. Nevadí, ta co to tu vede je stejně zajímavější. Je to docela kočka a stála by za bližší důkladné prozkoumání, ale blbá asi úplně není, podle toho, jak mě setřela. Budu na to muset jít asi nějak jináč, chytřejc, třeba jí donést nějaký dárek. Zkusím se jí zeptat, co má ráda, třeba květiny, nebo nějaké bonbóny? Co by mohla taková baba chtít donést?

A sakra, ta je ale náročná. Prej že nějaká vajca kobylek. Ta je úplně blbá. Co když mě nějaká ta kobylka kousne a já potupně zdechnu. No nic, budu jí muset ukázat, kdo je tady chlap a ty vajca někde sehnat. Ukážu jí, kdo je tady hrdina a pak bude ještě prosit, abych si jí všiml a ty míchaný vajca jí na tu večer udělal...

Mnohdy mají vedlejší úkoly ve hře takovou zvláštní roli, že prostě člověk bezhlavě jen plní jeden za druhým. Hra se tak zvrhne ve quest fest a hráč – hrdina se promění ve vášnivého quest huntera. Většina úkolů je primitivnějších, než je zmáčknutí tlačítka na myši a vlastně jde jen o jejich množství. Platí zde pak úměra, čím větší počet, tím jednodušší. Ve FNV se dá tvrdit, že vedlejší úkoly se neplní, ale že se řeší.

Je zde opravdu velké množství úkolů, čím déle člověk hraje tím více jich nachází a navíc jsou stále jiné, zajímavé a nápadité. I zde člověk narazí na úkoly aportovací, jenže je tak nějak zajímavé, že většinou se během samotného aktu aportování promění v něco úplně jiného, docela i nečekaného. A i když už je to tedy jen čistě o aportování, tak je to tak dobře okecané, že se přitom člověk necítí jak nadřazený šťastnej oříšek, kterého právě někdo podrbal za uchem za to, že donesl balónek a kterež se nemůže dočkat, až mu jej zase páníček někam hodí a on bude můct utíkat. Většina úkolů pak s aportováním nemá společného vůbec nic a mají úplně jiný obsah.

Jsou zde úkoly rozsáhlejší, jsou zde úkoly menší a jsou zde úkoly, které vlastně ani nejsou úkoly, jen mají za úkol doplnit atmosféru místa, nebo hráče na něco upozornit. Každý úkol má většinou více možností, jak je řešit, od formy ukecanosti, přes rychlé prsty v kapse postavy, vědecký přístup, nebo případně přes dobře namířenou hlaveň brokovnice u hlavy NPC postavy. Vše je možné a většina se toleruje, nebo se s tím rovnou počítá.

Vedlejší úkoly, jejich propracovanost, propojení s hlavní linií, se světem, s jinými postavami, je tím nejlepším, co Fallout 4 nabízí. Opravdu to připomíná i hry starší, které byly založeny na obsahu, protože zde prostě je cítit, že autoři chtěli udělat hru plnou nápadů a obsahu a navíc to nedělat jen tak samoúčelně, ale vždy, pokud je nějaký úkol zde, aby to mělo nějaký význam či smysl. Je prostě jedno, jestli ten význam je jen v tom, aby doplnili atmosféru či hluché místo, nebo třeba proto, aby tím ovlivnili celou hlavní linii a vlastně celou hru. Vždy to dává smysl a vždy to působí přirozeně a současně i zajímavě a někdy dokonce jsou i výsledky poněkud nečekané. Úkoly se navíc různě větví na povinné a nepovinné části, kde pokud hráč splní i ty nepovinné a dá si více práce, se mu mohou otevřít další větve onoho úkolu, o kterých by jinak neměl ani tušení.

Co že jsem to na začátku hry chtěl vlastně udělat?

Ten robotickej kovboj Viktor už mi začíná jít na nervi. Neustále mě pronásleduje. Ať jdu kam jdu, za chvíli ho mám za zadkem, i s těmi jeho optimistickými kecy. No, alespoň mi občas připomene, kam že jsem to vlastně původně chtěl jít a co jsem chtěl dělat. Ale teď, když jsem konečně na Stripu, místa plného hazardu a zábavy po mě chce, abych se sešel s nějakým dědkem. No ale alespoň se možná konečně dozvím, o co tady vlastně jde a jakou hru že to tady vlastně hrají a čím že jsem to figurka na šachovnici.

Tak z venku ta věž vypadala zatraceně líp. Tady je to jakési opuštěné a ponuré. Jak v nějaké kobce, kde žije nějaký stoletý upír. No, nedá se nic dělat, musím zjistit, o co tu jde. Raději ale nebudu schovávat zbraně...

Původně jsem zvažoval, jestli se tu vůbec zmiňovat o hlavní linii, nebo se snažit nějak hledat rozdíl mezi hlavními úkoly a vedlejšími. Ono těch úkolů v této hře je tolik a navíc se navzájem prolínají, vedlejší úkol se tak může stát klidně hlavním, ale také být hlavním nemusí a tak to tady je vlastně se vším. Jenže každá hra by měla mít nějaký začátek a konec a většinou konce se dá dopracovat jen tak, že splní hlavní úkoly – hlavní úkolovou linku. Proto jsem se rozhodl to zde tedy zmínit.

Nutno říct, že pokud bych bral opravdu jen čistě hlavní úkoly, o kterých jsem si úplně jistý, že jsou opravdu hlavní, tak to není žádná sláva, stejně tak, jako vlastně i celý “hlavní” příběh. Tím nechci říct, že by to bylo vyloženo špatně, jenže tato hra obsahuje tolik vedlejších úkolů a příběhů, že tím nasadily vysokou laťku a pak onen hlavní příběh/hlavní úkoly ve srovnání s nimi je prostě slabší. Vlastně je to i velmi krátké a velmi jednoduché, závěr příběhu nikterak překvapivý či nečekaný. Ačkoliv ono je více možností, jak tuto hru dohrát a možné konce záleží vlastně jen na tom, jak člověk plní vedlejší úkoly.

Celkově ale hlavní děj a úkoly prostě nejsou žádnou perlou. V první fázi hry mají za úkol člověka provázet pustinou a ukázat mu různá místa. V druhé fázi pak mají člověka vést k jiným frakcím a různým vedlejším úkolům, které by hráč mohl přehlédnout. I tak mě ale zajímalo, jak to vlastně dopadne. A po dohrání mě zajímá, jak by to dopadlo, kdybych tam a tam udělal něco jinak, tady udělal jiné rozhodnutí, tento vedlejší úkol splnil jinak a tady té postavě neříkal tuto volbu, ale řekl jí něco jiného.

Jak se hrdinou státi.

Plížím po skalách rudého kaňonu se svojí věrnou opakovačkou a pozoruji postavy v něm. Indiáni! Je mi jasné, že toto místo bude nebezpečné. Indiáni jsou divocí, nevypočitatelní, mnohdy zákešní. Budu na to muset jít chytře. Indiáni jsou zrovna na válečné stezce s vojáky a rangery, takže uniforma rangera na tomto místě asi nebude to pravé. Podívám se tedy nejprve po nějaké pohodlné kožené zbroji, nasadím kovbojský klobouk a velmi opatrně se přibližuji k místním obyvatelům. Už

výhružné znaky a symboly na skalách v průmysku napovídají, že zde se hodí mít kolty opravdu nízko u pasu. Kupodivu na mě ale nikdo zatím neútočí a nikdo se nepokusil přivítat mě šípem. Pomalu začínám nacházet již téměř ztracenou půdu pod nohama a nabývám sebejistotu. Ne, tito lidé nejsou tak nepřátelští a divocí, jak ti jiní indiáni, kteří mě napadli. Zkusím promluvit s jejich náčelníkem, možná si vyměníme zrcátka za náboje.

Jedna z otázek, kterou by si člověk měl u RPG hry položit je ta, jestli bylo vůbec možné vžít se do onoho hrdiny hry, do toho světa, ve kterém se pohybuje, jestli je vůbec možné mít z toho řekněme i nějaký lepší prožitek či zážitek, než jen dobrý pocit ze splněných úkolů a dokončené hry. Určitě na má vliv vše výše zmíněné, co jsem tu popsal, ale také na to velký vliv atmosféra hry. Tedy to, co je někde na pozadí, někde v tom všem a přitom nikde.

Atmosféra falloutu 4 se různí, dle místa a situace. Je poměrně intenzivní, především díky jejím změnám, jak člověk jde z místa na místo, ale současně není nijak rušivá, nesnaží se člověku vnutit, prostě přirozeně přichází a odchází, člověk jí vnímá a uvědomí si její změnu až třeba po chvíli. Díky tomu se člověk nejprve cítí jak opravdu válkou zničeném světě, kde neví, co bylo zničeno Velkou válkou a co bylo zničeno válkou aktuální a protože přechází plynule z jednoho do druhého, vlastně to nikdy jistě nezjistí. Určitou dobu má pak prostě člověk, jak kdyby pomáhal vojákům v příkopu v nějaké hře ze druhé světové války a hned vzápětí má pocit, že se ocitl v nějaké historické hře s Cézarem a Římany. Ale i to není věčné a tak se zase vrátí takový ten pocit, který se objevoval již dřív, že je na divokém západě, že na něj utočí divocí indiáni a že někteří z nich jsou možná přátelští, i když taky nebezpeční a divocí. A pak pomalu z divokého západu přejde do mafiánského světa bossů a hazardu, které s indiány propojuje snad jen Král. Navíc se může chvíli cítit opravdu v jako nějaké sci-fi, to když po první leze do bunkru bratrstva. Každé místo má prostě atmosféru trošku jinou, všechna místa ale spojuje ona blížící se válka legie a NCR, která se nakonec stane dominantní úplně.

Otázkou je, jestli je v tomto světě vůbec prostor pro onu atmosféru typickou pro původní díly fallout. Tedy pro takovou tu ironii osudu, černý humor, prostě pro takovou tu nenapodobitelnou a nezapomenutelnou atmosféru, kterou měly první díly. Musím říct, že i pro tu se zde místo našlo. Sice to není dominantní, ale občas prostě člověk narazí na věci, které mu to připomenou. Je jedno, jestli člověk pročítá maily sexuálního maniaka, který se snaží domluvit si na sobotu rande a nemá vůbec ponětí, že z Číny již na USA letí atomové bomby a že jeho problémy jsou malicherné stejně, jako všechny naděje lidí a že prostě soboty se ani nedožije. Najít starou atmosféru může člověk i v některých vaultech, které se nestydí být typicky morbidní a ukázat, jak skvělý život v nich lidé měli, pokud se do nich dostali a válku přežili. A ono i některé další věci to docela připomínají, i když i jen občas a nejsou hlavním motivem.

Možnost vžít se do hrdiny je v této hře prostě opravdu velká, stejně tak, jako do situace samotné a navíc, člověk má pořád jakoby roli trošku jinou, i když je to vlastně jen obyčejný kurýr. A ono i když člověk tu hru dohraje a vlastně by jí měl vypnout a jít dělat něco jiného, tak ten svět nechce opustit, nechce prostě najednou být mimo něj a chce se do něj vrátit.

Co ještě nebylo

I když vím, že je to zatraceně dlouhá recenze a také i zatraceně nudná a asi se nikdo nedočte až sem, ještě bych měl napsat některé věci, které jsem příliš neřešil. Ale pokusím se to již spíše jen stručně.

Nepřátelé – nepřátelé jsou zde defakto lidští a pak ti, co vychází z radioaktivní pustiny. Lidé, i v nejsilnějších zbrojích a s nejlepšími zbraněmi, zde většinou nepředstavují příliš velkou hrozbu. Jsou slabí a křehcí, Vůdce z fallout1 měl prostě pravdu a všichni se měli proměnit na mutanty a být

silnější.

Co se týče radioaktivní pustiny, tam je situace jinší a zejména přerostlí komáři a přerostlí ještěři nadělají člověku docela vrásky na čele. Komáři tím, že jsou hodně rychlí a docela smrtící a párači tím, že odmítají umřít. Už hodněkrát jsem se jim snažil skrz dovednost řečnictví vysvětlit, že nemají létat tak rychle, nebo že mají chcípnout, když na ně vystřelím, ale nechtělo se jim. I některá další havěť může být docela nepříjemná, ale spíše na začátku hry. Typů nepřátel tu není mnoho a jsou docela zvláště ohodnoceni zkušenostmi. Dá se tak říct, že pokud párač vyloženě nestojí v cestě splnění úkolu, nemá cenu jej zabíjet, protože mnohem jednoduší je zastřelit pár divokých beranů. A vůbec, nejlepší je být s přírodou kamarád, vstoupit do strany zelených a chránit a chránit. Ono zabíjením nepřátel toho člověk moc nezíská, krom poničené zbraně a nedostatků nábojů. Někdy to ale prostě nejde jinak.

Co se týče výběru zbraní, ten je naopak relativně pestrý, navíc i různě modifikovatelný a upravitelný třeba pomocí nábojů s různými efekty. Stejně si ale myslím, že na konci většina hráčů dohraje první hru s protitankovou puškou se zápalnými náboji, nebo odstřelovačkou s průraznějšími náboji.

Ve hře je limit 30 úrovně, kterého jde při plnění všech vedlejších úkolů a občasného zabití nepřátel docílit víceméně v polovině hry. Tento limit je poněkud podivný, ale lze jej odstranit pomocí módů.

Modifikovatelnost hry je pak kapitola sama pro sebe a je to samozřejmě velký plus této hry. Ne jen že módy umožňují hráčům upravit si základní hru k obrazu svému, ale navíc umožňují i přidávat nové věci, úkoly, postavy, doplňky. Tím ta hra může žít ještě opravdu hodně dlouho.

Celkové dojem a hodnocení

Nyní už můžu jako celkové hodnocení napsat snad jen, že ...

Otvírám oči, jsem lehce zmaten a otřesen, ale rozeznávám ksicht jakého si dobrácky vyhlížejícího staříka, který mumlá něco o tom, že jsem to měl skoro za sebou, že mě někdo střelil do hlavy, ale že teď už to bude dobrý, a když ne, že bych to měl rozchodit.