

The logo for the video game Fallout: New Vegas is centered on a dark, textured background. The word "Fallout" is written in a stylized, metallic font with a grid of small holes, resembling a sign. A white lightning bolt is positioned between the 'o' and 'u'. Below "Fallout" is the text "NEW VEGAS" in a clean, white, sans-serif font. The entire logo is enclosed within a red, glowing, trapezoidal border that has a slight 3D effect.

Fallout
NEW VEGAS™

ABOUT

Fallout: New Vegas je open-world RPG z pohledu první a třetí osoby. Hra byla vyvinuta studiem Obsidian Entertainment a roku 2010 vydána společností Bethesda. Hra je postavená primárně na hráčské svobodě, exploraci a nelineárním narativním designu.

STORY

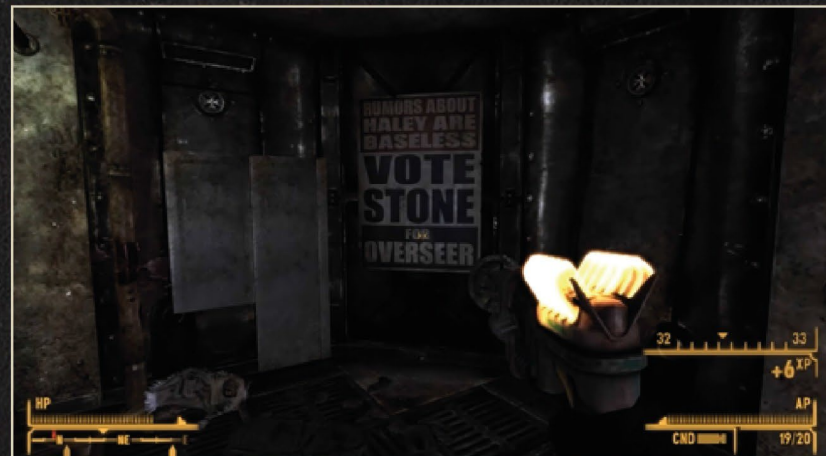
Hra se odehrává v post-apokalyptickém světě s alternativní minulostí, v níž lidstvo jakožto primární zdroj využívalo nukleární energii. Po řadě krvavých válek o zdroje došlo pak roku 2077 k nukleární válce mezi Spojenými státy a Čínou.

Děj Fallout: New Vegas se pak odehrává přes dvě stě let po těchto událostech, na území pouště Mojave, okolo fiktivního města New Vegas.

Hráč se ujme role Poslíčka, který do New Vegas přenášel jistý důležitý objekt, který se poté stane hlavní tahací silou příběhu. Je nicméně zastřelen enigmatickým mužem v kostkovaném obleku.

Svémi snahami najít tohoto muže se hráč zaplete do bitvy o Hooverovu Přehradu, do které je zapojeno několik frakcí z okolí New Vegas. Hráč se může připojit k jedné ze čtyř hlavních frakcí, a rozhodnout o osudu jak New Vegas, tak celé Mojavské Pustiny.

Datum Vydání: 19. října 2010
Žánr: Role Playing Game
Vývojář: Obsidian Entertainment
Vydavatel: Bethesda Softworks



MECHANICS

HLAVNÍ: POHYB, SOBOJ, INTERAKCE

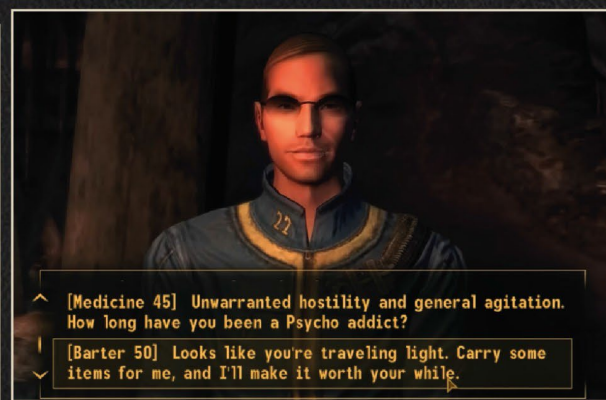
VEDLEJŠÍ: V.A.T.S., PÁČENÍ ZÁMKŮ, HACKOVÁNÍ, MODOVÁNÍ ZBRANÍ, STEALTH

DYNAMICS

VĚTVÍCÍ SE QUESTY, EXPLORACE ODMĚŇOVÁNA NOVÝMI PŘEDMĚTY, VYUŽÍVÁNÍ DOVEDNOSTÍ V DIALO-ZÍCH, HORIZONTÁLNÍ PROGRESE, FOLLOWEŘI

AESTHETICS

EXPRESSION
NARRATIVE
DISCOVERY
FANTASY



EASY FUN

Objevování světa
Wild Wasteland

SERIOUS FUN

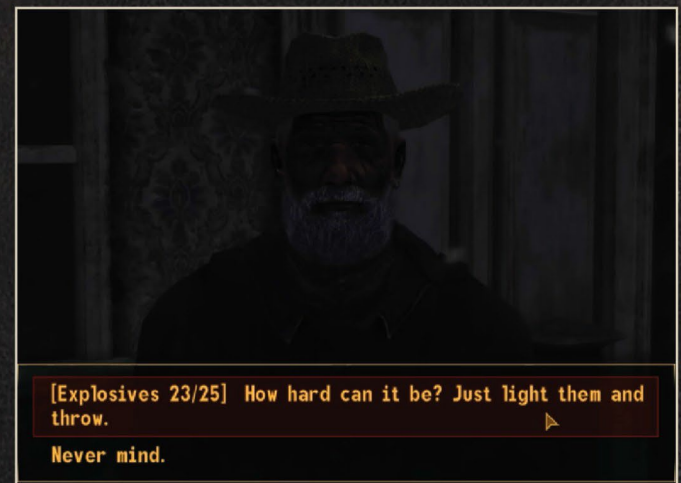
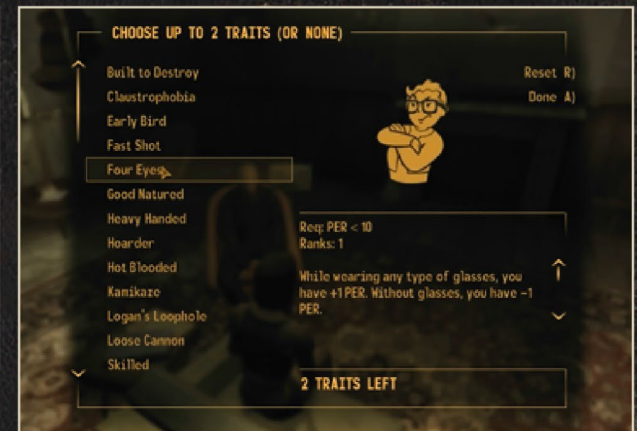
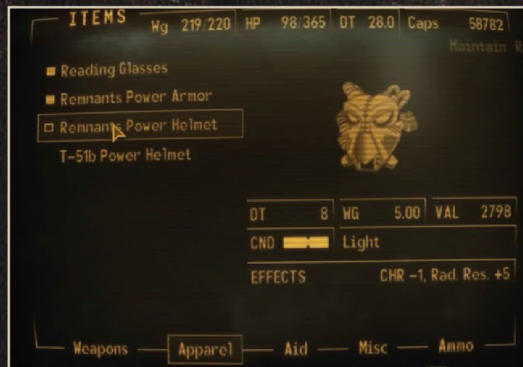
Sběr vybavení
Mapování světa
Levelování
Přesvědčování, vyjednávání
Sběratelské předměty (Sunset Sasparilla caps, Bobbleheads, Speciální zbraně)

HARD FUN

Posouvání děje
Souboje s těžšími nepřáteli
Objevování nebezpečnějších lokací
Deathclaws

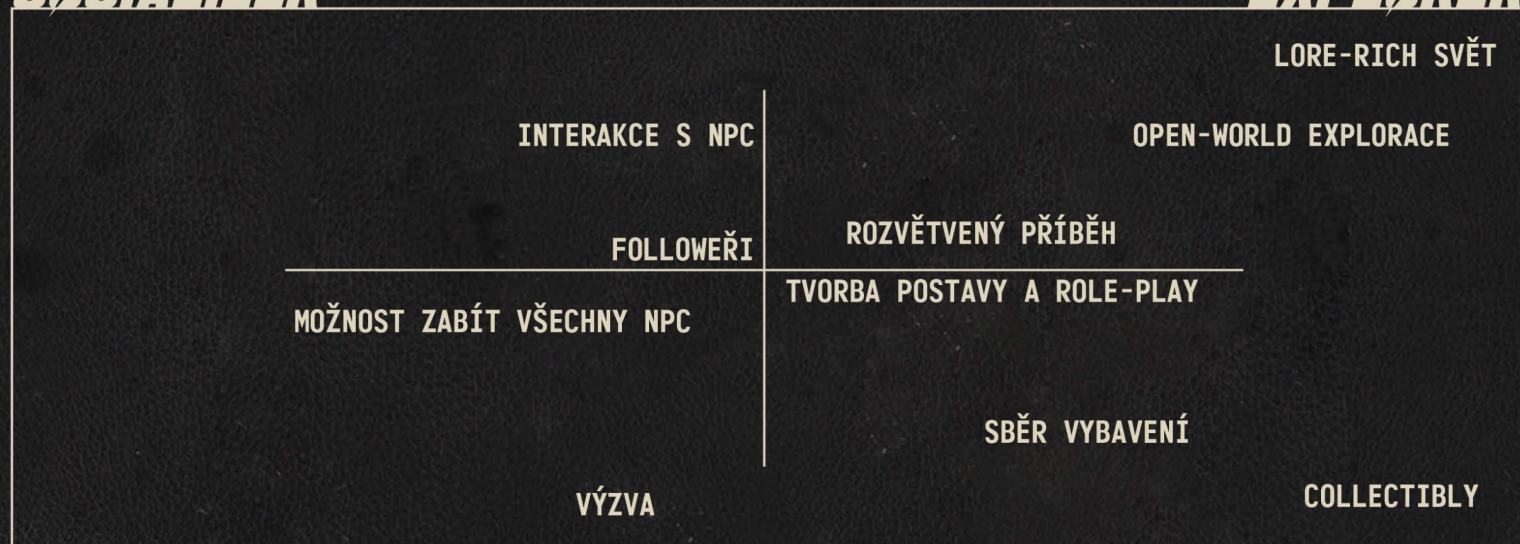
PEOPLE FUN

Interakce s NPC
Herní komunita



SOCIALIZER

EXPLORER



KILLER

ACHIEVER

FLAW

Už na samotném začátku pro hráče vyvstává několik otázek, na které bude chtít znát odpovědi. V úvodu je hráč zastřelen výše zmíněným mužem v kostkovaném obleku, který mluví jakési „zásilce“. Hráč, který dává pozor, bude chtít vědět o co se jedná. Ti, kteří jsou ve Fallout sérii noví, budou mít i pár otázek ohledně světa samotného.

Design otevřeného světa tomu napomáhá, díky dobře rozmístěným landmarkům. Stanice Helios One je obrovská věž, v níž se sice odehrává pár questů, ale je taky možnost, že hráč tuto lokaci najde, protože jednoduše uvidí obří věž, a bude je zajímat co je to zač.

Ve hře jde teoreticky jít kamkoliv, hned od začátku. Startovní lokace, Goodsprings, je umístěno tak, aby z něj šlo vidět na co nejvíce vyvýšených landmarků, které jsou po mapě umístěny. Hlavní příběhová linka hráče nicméně táhne do města New Vegas, kde najde muže, který ho v úvodu zastřelil, a také dostane možnost doručit onen čip (podle toho, jak naloží s oním mužem v kostkovaném obleku).

Otevřený svět je také vystavěn tak, že některé lokace jsou ze začátku těžší (na rozdíl od Fallout 3 žádný level scaling). Tím, že na těžších místech umře, se buďto naučí, že by tam ještě neměl chodit, nebo se pokusí i přes to se do oních míst probojovat.

Nobtížnost jednotlivých lokací také vede hráče určitým směrem v rámci hlavního příběhu, neboť ta nejkratší cesta do New Vegas je také ta nejtěžší. Hráče tedy hra takto postrkuje tou cestou delší, podél níž hráč nabere několik questů, dozví se důležité informace o světě a hlavních frakcích, a odpovědi na některé ze svých otázek, a obecně získá potřebné zkušenosti, aby se do těžších míst mohl vrátit.

Nedílnou součástí celého průběhu hrou je také levelování, perky a skilly, stejně jako výbava a zbraně a informace, které hráč postupně posbírání.

Hlavní příběh kulmiuje v Bitvě o Hooverovu přehradu, kde hráč bojuje po boku jím zvolené frakce (NCR, Ceasarova legie, Mr. House, nebo ‚sám za sebe‘). Questy pro jednotlivé frakce se navzájem zrcadlí, (pro NCR máte za úkol chránit prezidenta, pro Legii máte za úkol ho zavraždit) čímž je podporována znovuhratelnost.

