

KOREKTURA OK
WW II - Normandy

PEREX

Počítačové zpracování jedné z nejdůležitějších operací druhé světové války? Proč ne!

END_OF_PEREX

Pro všechny z vás, co si rádi zchladíte žáhu trochou toho nezávazného virtuálního 3D násilí, přináší *WW II – Normandy* na otřískaném, leč čistém talířku další klasickou, lehce přihřátou a omaštěnou porcičku té, snad už tisíckrát nastavované, promixované a přeavařované „first person view“ akční kašičky. Inu, další doomovka je mezi námi. Ve všech ohledech tradiční vyvražďovací rež, plná divokých přestřelek, plnění jednoduchých úkolů, hledání přepínačů, zasouvání klíčů, pokládání min... a samozřejmě dalších a dalších, ještě divočejších přestřelek, se tentokrát odehrává v Němci okupované Normandii, těsně před vypuknutím operace Overlord a vyložením spojeneckých vojsk (život to stálo asi 10 000 vojáků; když si vzpomenu na úvodní scénu v *Saving Private Ryan...* eee, k Vánocům si od Ježíška asi budu přát světový mír ;-). V kůži našeho neohroženého hrdiny jste tedy nocí z 5. na 6. června 1944 spolu s dalšími paragány letecky vyhozen kdesi daleko za pobřežní obrannou linií nepřitele, a s úmyslem co nejvíce potrápit tu německou verbež se dáváte do díla. Jen se trochu rozkoukáte po okolí, sejmete páreček opruženě naladěných Němčourů, proběhnete kaňonem, zastřílíte si po granátometčíkovi uvelebeném na skále, přehodíte páku a... a tak z klišé raší kliště, kulka stíhá Kluku, mrtvolka promptně nahrazuje živolku a všemocný quickload přebíjí gameover. A i když v celé hře jen stěží najdete byť jen píď čehokoliv inovativního, originálního, překvapivého či snad dokonce výjimečného, přesto se myslím budete dobře bavit.

Všechno nám to běhá na licencovaném a poněkud dopoupraveném Lithtech enginu (*M.A.D.*, *Blood 2*, *Kiss Psycho Circus* a konečně i *No One Lives Forever*) a i když engine působí poněkud obstarožně, alespoň sebou dokáže slušně mrskat i na pomalejších strojích. Architektura levelů a grafické zpracování vůbec jsou celkem dost pohledné; většinou pobíháte v členitých, barvitých a věrohodných exteriérech – v lese, polorozbořeném městě, vojenské základně, vyvražděné vesnici apod., a i díky příjemně namixovaným, převážně těm „nočním“ barvám, lze grafiku považovat za velice atmosférickou. Animace postav není nic extra, hlavně je málo různorodá, ale epochálně explodující tančíky (po zásahu bazukou) musím pochválit. O kvalitách herního ozvučení se toho moc říct nedá – kulky čile létají, nábojnice padají; skopčáci mdle chcípají, když granáty bouchají. Ehm. Hudba je průměrně slušná, atmosférická a různorodá - temná, hrdinně vojenská, neutrální, naturální a občas snad i pastorální ;-).

Umělá inteligence je ale podivná - na jednu stranu se vojáci chytře schovávají a vyklánějí zpoza zdí, pořvávají, taktizují, přesunují se, panikaří a všeobecně se chovají tak nějak lidsky, ale hned potom zase skáčou po hlavě do stěn, házejí si pod nohy granát, zasekávají se ve skalkách atd. Hmmm. Občas se v něčem (země, plot) můžete zaseknout dokonce i vy sami a jediná cesta ke svobodě je pak quickload. Hmmm.

Jednotlivé mise jsou navíc snad až příliš lineární a poměrně dost krátké, což nám v kombinaci se směšně malým počtem levelů (tuším že deset) dává průměrnou hrací dobu tak na dvě až tři nenáročná odpoledne (podle obtížnosti) - a to je DOST málo. Vzhledem k pohodově konzumní a svižně lineární hratelnosti, vás brzký konec spíš rozesmútní, než našťve. Trochu se rozehrajete, jednou si řeknete „ještě jednu misi a jdu spát“ a po sotva pěti už máte utrum. Ach jo. K tomu žádná podpora multiplayeru... Hmmm.

Ale jako výrazná polehčující okolnost, prozřetelně umístěna až na samotný koneček recenze, budiž v potaz vzata a do celkového hodnocení započítána i ta skutečnost, že *WW II – Normandy* není koncipována a prodávána jako plnohodnotná komerční hra, nýbrž se jedná o levnou budgetovku, jejichž prodejní cena je proti normálním hrám asi tak třetinová. A atraktivní poměr cena/výkon se určitě počítá...

Těch konečných 65 % ode mne *WW II – Normandy* dostává bez ohledu na cenu, takže se nebojte ještě pár (15?) procent připočítat. Já můžu říct jen to, že jsem se celkem dobře bavil. Nic extrovního jsem nečekal a taky nic extrovního nedostal. Prostě solidní průměr za solidní cenu.

Tomáš Zajpt

Výrobce: Third Law Interactive

Vydavatel: Valusoft

Minimum: P 266, 64 MB RAM, 4x CD, HDD 50 MB

Doporučeno: P II 400, 128 MB RAM, 16x CD, HDD 300 MB, 3D 16 MB

Multiplayer: ne

3D akcelerace: D3D

Verdikt: Pohodově průměrná doomovka z druhé světové války s dobrou hratelností.

Hratelnost: 70

Grafika: 70

Zvuk: 65

Obtížnost: 55

Hodnocení: 65

+ příjemná grafika a hratelnost, rychlý spád, cena

- bugy v programu, příliš krátké, nemá multiplayer

= Mortyr, Blood 2

***Internet:

www.valusoft.com

***Rámeček:

Invaze v Normandii, známá pod krycím názvem operace Overlord, byla jednou z rozhodujících operací 2. světové války, otevřela západní frontu a znamenala zásadní obrat v neprospěch fašistického Německa. Spojenecká armáda, čítající na 120 000 vojáků, se pod vrchním velením generála D. Eisenhowera vylodila dne 6. června roku 1944 na pobřeží Dolní Normandie. Cestu postupujícímu vojsku měli zajistit tisíce leteckých výsadkářů, vysazených během noci za nepřátelské linie. Přes množství tragických omylů, špatných seskoků a za cenu deseti tisíc padlých vojáků se nakonec spojencům díky důkladné přípravě a využití momentu překvapení podařilo vybudovat pevné zázemí pro další postup k osvobození Francie a ke konečné porážce Německa.

A mimochodem, každému, co ještě neviděl výtečný spielbergův film Saving private Ryan (Zachraňte vojína Ryana), ho vřele doporučuji. Člověk tak získá alespoň malou představu o tom, jaké peklo to tenkrát muselo být.