

Novinky z E3

E3 2003

Pokud má herní svět nějaké hlavní město, je jím americké Los Angeles. Zde se totiž již podeváté pořádá veletrh Electronic Entertainment Expo – známější pod zkratkou E3 – nejmonstróznější, nejpůsobivější a nejsledovanější akce tohoto odvětví zábavního průmyslu. Nabídka zhruba 400 vystavovatelů přilákala do losangeleského Convention Center ve dnech 14.–16. května 2003 zhruba 62 tisíc návštěvníků z 80 zemí. Aby ne. Podle údajů zveřejněných organizací Interactive Digital Software Association (IDSA) zde vydavatelé a vývojáři odhalili zhruba 1350 nových produktů – her, specializovaných ovladačů, hardwaru a podobně. Rozhodně tedy bylo na co se dívat. Informace o všech by se sem pochopitelně nevešly, tak jsme vybrali alespoň dva tucty těch nejžhavějších titulů, jež si na letošním E3 odbyly svou premiéru. Dobrá zpráva – velká část z nich by se měla v obchodech objevit ještě v průběhu tohoto roku.

Trinity

Společnost Activision představila novou first person akci, vyvíjenou pro PC a konzoli nové generace Xbox. Jmenuje se *Trinity* a odehrává se v roce 2013, kdy smrtící epidemie ohrožuje obyvatele New Orleans. Vžijete se do role Nightstalkera, biologicky a technologicky vylepšeného muže, který má za úkol vypátrat původ nebezpečné nákazy a jednou provždy zničit virus i jeho původce. Podle Larryho Goldberga z Activisionu přinese *Trinity* do žánru FPS zcela nový náboj. Hra údajně překvapí filmovým grafickým zpracováním a díky speciálním schopnostem hlavního hrdiny i novým druhem akce. S pomocí implantátů budete moci běhat nadlidskou rychlostí, skákat do obrovských výšek a bojovat takovým způsobem, že budete s úspěchem odolávat mnohonásobné přesile. Vaše „bleskové“ dovednosti vám umožní ovládnout mnohé akrobatické kousky. Navíc budete mít k dispozici i spoustu zbraní, mezi nimiž nechybějí pistole, kulomety, granátomety, brokovnice a odstřelovací pušky. PC verzi *Trinity* vyvíjí firma Gray Matter Studios, která se před časem vytáhla perfektní first person akcí *Return to Castle Wolfenstein*. Na verzi pro Xbox pracuje zkušený tým Vicarious Visions. Vydání hry pro obě platformy je plánováno na rok 2004.

Middle-Earth Online

Fantastický svět Středozemě vzniklý z pera mistra J. R. R. Tolkiena se v průběhu roku 2004 dočká on-line zpracování. Postarají se o to vývojáři z Turbine Entertainment (např. *Asheron's Call*), kteří pod hlavičkou Vivendi připravují projekt *Middle-Earth Online*. Stejně jako v případě mnoha podobných titulů si i zde vytvoříte svoji postavu a vrhnete se na průzkum úžasného virtuálního světa. Na začátku budete mít k dispozici pouze minimum možností, ale postupem času získáte přístup k široké škále schopností, díky nimž bude každý hrdina či hrdinka originální. Pohádkovou Středozemí budete moci putovat jak na vlastní pěst, tak i ve společnosti dalších postav, čímž získáte mnohé bonusy. Naštěstí však nepůjde o pouhé bezduché bojování. Akčně založení jedinci sice budou mít možnost provádět spoustu hrdinských skutků, ale ostatní budou moci například stavět domy, vytvářet unikátní předměty a zbraně atp. Nutno podotknout, že v *Middle-Earth Online* nepůjde přímo o Prsten moci, i když na svých cestách budete moci narazit na legendární partu dobrodruhů a zachránců Středozemě v podobě NPC postav. Budou vám zadávat různé úkoly, které můžete přijmout, nebo je naopak nechat být a jít svou vlastní cestou. Velký důraz je zde kladen na vaše přesvědčení, které budou ovlivňovat i předměty, jež budete mít ve svém vlastnictví. Pokud tedy například získáte pochybné brnění z dolů v Morii a rozhodnete se ho vyzkoušet, musíte

počítat s tím, že rázem posílíte Sauronovu armádu a již nebudete moci bezpečně navštívit lokace, v nichž jste se doposud vyskytovali.

Kings of War

Vývojáři z TimeGate Studios, kteří se proslavili například skvělými strategiemi *Kohan: Immortal Sovereigns* a *Kohan: Ahriman's Gift* (již jste mimochodem mohli nalézt v GameStaru 46/2002), oznámili vývoj dalšího titulu. Jedná se o realtimovou strategii *Kings of War*. I tentokrát se bude hra odehrávat ve fantasy prostředí série *Kohan*, ve kterém hrstka nesmrtelný hrdinů (Kohanů) bojuje proti starověkému zlu, snažícímu se zničit celé lidstvo. Svět pomalu, ale jistě začínají ovládat d'ábelské síly a vy budete mít za úkol zvrátit již téměř ztracenou situaci. Na výběr budete mít ze šesti ras a pěti politických frakcí. Autoři slibují přizpůsobivou umělou inteligenci nepřátel a nové pojetí ovládání jednotek i celkového herního systému. Kromě singleplayerové kampaně, jejímiž misemi se proplétá poutavý příběh, se můžete těšit i na unikátní multiplayerové módy. *Kings of War* bude samozřejmě zpracován ve 3D a poběží na novém enginu Engage. Vydání hry je předběžně plánováno na polovinu příštího roku.

Halo: Combat Evolved

Vynikající xboxová first person akce *Halo* od týmu Bungie se již brzy dočká PC verze, na které pracují vývojáři z Gearbox Software. Na letošní výstavě E3 byla dokonce předváděna hratelná demoverze, jež vypadala velice slibně. Příběh hry je totožný s tím, který jste si mohli prožít na herní konzoli od Microsoftu. Majitelé PC se dočkají mnohých vylepšení, mezi něž se řadí i možnost přepnout na rozlišení až 1600 x 1200. Čekají vás též nové zbraně a bojová vozidla. Fanoušci multiplayerových klání jistě uvítají klasické a týmové multiplayerové módy (např. King of the Hill, Capture the Flag, Race, Oddball a deathmatch) se šesti novými mapami, hratelné až v šestnácti bojovnicích. Jak se však bohužel zdá, budou chybět kooperativní boje v základní kampani. Stejně jako v xboxové verzi se i zde vžijete do role specialisty, určeného pro boj s obzvláště nebezpečnými nepřáteli. Ocitnete se na obřím, uměle vytvořeném planetárním prstenci kdesi ve vesmíru. Brzy však zjistíte, že zde nejste sami. Nové území objevila i neznámá rasa agresivních Covenantů, kteří vám půjdou po krku. Budete se pohybovat především v rozsáhlých exteriérech a nebudou chybět ani mise uvnitř opuštěných základen. O kvalitách hry se ostatně budete moci sami přesvědčit na vlastní oči již v průběhu letošního léta, kdy by se titul *Halo: Combat Evolved* měl objevit na pultech obchodů.

The Sims 2

V režii vývojářů z Maxisu vzniká druhý díl legendární simulace reálného života *The Sims*. Na začátku *The Sims 2* si opět vyberete jednoho či více simáků, jejichž vzhled si můžete přizpůsobit k obrazu svému. Nyní však se svým človíčkem prožijete celý život! Vaše virtuální já bude stárnout a vyvíjet se na základě chování a rozhodnutí v průběhu hry. Každý človíček bude mít svou DNA, tvořenou souborem psychických a fyzických vlastností. Pokud se dva milenci rozhodnou mít děťátko, zdědí po nich človíček jak dobré, tak i špatné stránky. Na základě výchovy rodičů se pak malý raubíř bude vyvíjet a trauma z dětství se s ním může táhnout třeba po celý zbytek života. Zkrátka a dobře, v *The Sims 2* bude na každíčkové situaci zálehet mnohem víc než v předchozích hrách. Díky tomu budou noví *The Sims* realističtější a s největší pravděpodobností ještě návykovější hrou. Jen si představte situaci, kdy máte pod kontrolou malé sourozence. Sestra je sportovkyní tělem i duší, neustále poskakuje, cvičí a začíná s matkou posilovat. Bratr se naopak nejraději válí u televize a s břichem plným pizzy sleduje fotbalové zápasy. Za pár let vyroste dívka v krásnou slečnu s vypracovaným tělem, chlapec naopak ztloustne a stane se z něj nudný povaleč. Není snad nutné dále rozvádět, kdo

ze sourozenců bude mít více přátel a kam se bude ubírat jejich další život. To vše je samozřejmě ještě podpořeno novým grafickým zpracováním, jemuž autoři navlékli slušivý 3D kabátek.

Cossacks II: Napoleonic Wars

Po úspěšné historické reálné strategii *Cossacks: European Wars* a datadisku *Cossacks: The Art of War* vývojáři z GSC Game World pilně pracují na pokračování nazvaném *Cossacks II: Napoleonic Wars*, které se konečně přesune z 2D do třetího rozměru. *Cossacks II* simulují několik slavných evropských konfliktů, které se odehrály v období od šestnáctého do devatenáctého století. Již samotný název hry napovídá, že se autoři soustředili především na napoleonské války. Své schopnosti si prověříte v průběhu šesti kampaní, složených z celkem šedesáti misí, a v dalších dvanácti scénářích a deseti simulovaných historických bitvách. Na výběr budete mít z deseti evropských národů. Ve hře se setkáte zhruba se stovkou odlišných jednotek, budete moci postavit až 160 typů budov a provést 80 různých upgradů. Můžete se těšit na rozšířený systém diplomacie, několik nových formací a bojových taktik. V dnešní době samozřejmě nemůže chybět ani multiplayer, a tak se vám nabízí módy deathmatch, Historical Battle a European Conquest přes LAN nebo internet.

Full Throttle: Hell on Wheels

Letošní E3 neopomenula ani hráče adventur. Společnost LucasArts zde totiž mimo jiné představila i pokračování klasické kreslené adventury *Full Throttle*. Potěšující zprávou pro všechny fanoušky tohoto žánru je skutečnost, že *Full Throttle: Hell on Wheels* se bude odehrávat v duchu původní hry. Měli bychom se tedy dočkat množství humorných scén a vtipných hlášek v podání drsných chlapíků. Hru tvoří dvacet unikátních lokací zasazených do postapokalyptického světa, na jehož silnicích vládou motorkářské gangy. V tomto prostředí se ocitnete znovu v roli Bena Throtla, známého motorkáře a vůdce gangu, který si říká Tchoří. Na jeho rychlém motocyklu navštívíte taková místa, jako jsou ropné rafinerie, vrakoviště aut a letadel nebo různé motorkářské bary, kde budete nuceni řešit sérii adventurních hádanek a puzzlů. Život mezi motorkáři není žádný med, a proto přijde řada i na pěstní souboje, v nichž můžete využívat nejrůznějších „zbraní“, které jsou zrovna po ruce – židle, láhve, řetězy, páčidla nebo dokonce i kytaru. *Full Throttle: Hell on Wheels* by se mělo na trhu objevit koncem letošního roku ve verzích pro PC a konzole Xbox a PlayStation 2.

Greyhawk: The Temple of Elemental Evil

Pod hlavičkou Atari představila společnost Troika Games připravované RPG *Greyhawk: The Temple of Elemental Evil*, které by mělo být k dostání ve druhé polovině letošního roku. Znalcům mnohé napoví již název, neboť Greyhawk je jeden z nejstarších světů Dungeons & Dragons a The Temple of Elemental Evil je známý modul z první edice pravidel. Tvůrci legendárního RPG *Arcanum: Of Steamworks & Magick Obscura* se však rozhodli přejít k novému zpracování podle třetí edice pravidel D&D. *Greyhawk* bude mít několik začátků, rozdělených na základě přesvědčení skupiny hrdinů. Těch si vytvoříte až pět a vrhnete se do hry, kde budete moci nabírat další pomocníky. Přesvědčení jednotlivých bojovníků však musí odpovídat skupinovému. V souvislosti s tím se dočkáte i odlišností v průběhu hry a různých konců, což jednoznačně zvyšuje chuť na opětovné dohrání. *Greyhawk* bude obsahovat kromě hlavní příběhové linie a s ní spojených úkolů i spoustu vedlejších questů, přičemž k úplnému prozkoumání fantastického světa budete potřebovat stovky hodin. Nemusíte se však lekat obrovského záběru – budete-li ignorovat postranní úkoly, doberete se závěrečného konce zhruba za třicet hodin čistého herního času. Systém soubojů se autoři rozhodli rozdělit na tahy. Na hru budete nahlížet z izometrického pohledu, pozadí budou renderovaná a postavy ve 3D.

Operation Flashpoint 2

První informace o pokračování *Operace Flashpoint* byly velice kusé. Vyčnívalo z nich jediné slovo – Vietnam. Spouště fanů to dělalo vrásky, protože původní hra umožňovala využívat nejrůznější bojovou techniku. Co ale s ní v neprostupném pralese? Záhy se však ukázalo, že není proč se trápit. Duch jedničky zůstane zachován. Hra bude opět zasazena do prostředí smyšleného konfliktu, tentokrát sedmdesátých let. Ovšem ne na místa fiktivní, nýbrž inspirovaná skutečností. Vaše schopnosti prověří spolu s Vietnamem bojiště střední Evropy a Afriky.

Setkáte se s osvědčenými principy, jako je možnost řídit jakýkoli stroj či velet jednotkám. Velkých změn se dočká vizuální zpracování. Těšte se na realističtější vegetaci a skvěle vypadající techniku, vybavenou větším množstvím střeleckých pozic a propracovanějším modelem poškození. Ani pěchota nepřijde zkrátka. Do vítku dostane ladnější animace a sekundovat jí budou i zvířata. Zatímco původní *Flashpoint* měl velké rezervy například ve vizuálním ztvárnění vody, dvojka vyždímá v tomto směru z grafických karet maximum. O modernizaci se postará modifikovaný původní engine, díky kterému můžeme očekávat opravdu rozlehlé mapy.

Noví Piráti od Sida Meiera

Firaxis a Atari oznámili kromě datadisku *Civilization III: Conquests* též novou hru s názvem *Sid Meier's Pirates!*. Pamětníci si jistě pamatují na klasiku *Pirates!*, která před více jak patnácti lety skvěle kombinovala prvky akce, strategie a RPG. Nyní se mistr Sid Meier na základě ohlasů obrovského množství hráčů rozhodl pro její znovuzrození v podobě titulu, který bude k dispozici v průběhu příštího roku. Opět se dostanete do úžasného světa pirátů, spojujícího již zmiňované prvky v poutavý celek, okořeněný působivým audiovizuálním zpracováním, jež je v dnešní době již samozřejmostí. Na vlastní kůži si ozkoušíte život mořského vlka a jistě oceníte avizovanou svobodu rozhodování. Můžete se stát kýmkoliv budete chtít – urozeným loďním kapitánem ve službách krále nebo podlým pirátem, potápějícím všechny lodě pro pouhé potěšení. Velký důraz autoři kladou na RPG prvky a otevřený konec hry – neradi by virtuální piráty jakkoliv omezovali v dalším zkoumání mořských dálav.

Unreal Tournament 2004

Pod přísným dohledem Atari bylo na E3 2003 v Los Angeles předváděno i nové pokračování skvělé multiplayerové akce *Unreal Tournament 2003*. Na vývoji *Unreal Tournament 2004* spolupracují Epic Games a Digital Extremes a datum vydání je plánováno již na letošní podzim. Autoři slibují nové módy (např. Assault a Onslaught), módy, mapy (přesně 20 zbrusu nových arén) a ovladatelné pozemní, vzdušné i vesmírné bojové stroje, které měly původně být již součástí předchozího dílu. Kromě těchto novinek nabídne *Unreal Tournament 2004* i veškerý obsah svého staršího bratříčka, obohacený dvěma oficiálními bonus packy. V novém pokračování budete moci ovládat i oblíbené postavy ze starého známého *Unrealu* (bude tu například Skaarj, Necris, Xan Krieger a další). Tím však výčet nových prvků rozhodně nekončí. Těšit se můžete též na podporu hlasového chatu přes LAN a internet, speciální UnrealTV vysílání, díky němuž budou moci stovky diváků sledovat právě probíhající zápas, na předělaný interface, vylepšenou umělou inteligenci botů, podporu zaměřovacích křížů pro různé zbraně, umožňující nosit v každé ruce jednu, a na další vychytávky.

03G0331

Krátké zprávy:

NHL 2004

EA Sports

podzim 2003

Ani letošní rok se nestane výjimkou a EA Sports na podzim vydají další titul z úspěšné sportovní série *NHL*. Mezi nejvýraznější novinky by mělo patřit vylepšení Dynasty módu, umožňujícího detailnější správu vašeho klubu, a komplexnější práce s hokejkou při vedení puku i bez něj. Kromě toho se můžete těšit na přítomnost většího množství soubojů a fyzicky náročného hokeje. Samozřejmostí jsou aktuální soupisky hráčů z třiceti klubů NHL a dvaceti národních týmů.

FIFA 2004

EA Sports

říjen 2003

V dalším pokračování oblíbeného fotbalu chtějí autoři inovovat především fyzikální model pohybu míče a chování hráčů v poli. Taktika a rozmístění hráčů by se měly přizpůsobovat situaci v poli a přihrávky mezi hráči budou vyžadovat o něco přesnější míření. *FIFA 2004* nabídne více než 700 týmů a 20 tisíc hráčů. Ve hře bude rovněž přítomen rozsáhlý mód kariéry, v němž se na několik sezon ujmete role manažera klubu.

Need for Speed: Underground

EA Games

1. čtvrtletí 2004

V novém pokračování populární závodní série *Need for Speed* usednete za volant dvaceti licencovaných vozů značek jako Mitsubishi, Toyota, Subaru a dalších. Tyto vozy si budete dále upravovat a vylepšovat, a to mnoha různými způsoby. Všechno však něco stojí, a tak si na upgrady budete muset nejprve vydělat, nejlépe pod rouškou noci v nebezpečných závodech. Konečně se tak splní sen všem, kterým v *Hot Pursuit 2* chyběla kariéra.

Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Remedy Entertainment

3. čtvrtletí 2003

Slavný počítačový akční hrdina Max Payne se vrací. Stejnomená hra, která použitím speciálního zpomaleného módu „bullet time“ dala do té doby obyčejným přestřelkám zcela nový rozměr, se ještě letos dočká pokračování. Ani ve druhém dílu, nazvaném *Max Payne 2: The Fall of Max Payne*, by toto zpomalování času a uhýbání kulkám nemělo chybět.

Dungeon Siege II

Gas Powered Games

2004

Gas Powered Games a Microsoft Game Studios oznámili, že pracují na pokračování akčního RPG *Dungeon Siege*, jehož vydání je plánováno na rok 2004. Nový *Dungeon Siege II* překvapuje především úžasným grafickým zpracováním. Podle dostupných informací by hra měla nabídnout podobný herní styl jako předchozí díl, takže se opět dočkáte jednoho hlavního hrdiny, který se v akčních soubojích střetne s hordami rozličných nepřátel.

Star Wars: Republic Commando

Lucas Arts

léto 2004

Společnost Lucas Arts vytváří další first person akci z oblíbeného prostředí Hvězdných válek. Pracovní název nové hry je *Star Wars: Republic Commando* a bude určena pro PC a konzoli Xbox. Autoři slibují temný a intenzivní zážitek, umocněný realističností vylepšeného *Unreal* enginu, na kterém tato akce poběží. Vžijete se do role člena elitního komanda speciální jednotky „Republic Special Operations“ a zúčastníte se série velice náročných misí, odehrávajících se hluboko za nepřátelskými liniemi.

Datadisk k Raven Shieldu

Red Storm Entertainment

podzim 2003

Pod hlavičkou Ubi Softu vzniká datadisk k povedené taktické akci *Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield*. Přídavek se nazývá *Athena Sword* a nabídne několik nových prvků. Rozhodně nejzajímavější je další kampaň, skládající se z osmi misí. V ní se s týmem specialistů podíváte do mnoha lokací, mezi nimiž nebude chybět například Itálie, Chorvatsko či Řecko. Pro fanoušky multiplayeru autoři připravují osm nových map a pět módů.

Civilization III: Conquests

Firaxis

3. čtvrtletí 2003

Vývojáři z týmu Firaxis v čele se slavným Sidem Meierem tvoří další datadisk k vynikající tahové strategii *Civilization III*. Bude se jmenovat *Civilization III: Conquests* a pochlubí se zbrusu novou kampaní, jež bude zachycovat osm zajímavých historických událostí, jako např. boje Mayů a Inků nebo spory o vládu ve feudálním Japonsku. Datadisk navíc přinese osm nových civilizací.

Hordes of Underdark

BioWare

2. polovina 2003

Vynikající RPG *Neverwinter Nights* se kromě datadisku *Shadows of Undrentide* dočká ještě jednoho přídavku nazvaného *Hordes of Underdark* (doposud byl znám jen pod označením XP2). Co tedy můžete očekávat? Především to budou hordy dotěrných potvor, jako jsou beholdeři, mind flayeri nebo krvelační temní elfové. Autoři do hry přidají také množství nových prestige class (speciální rozšíření pro jednotlivá povolání).

Conflict: Desert Storm II

Pivotal Games

3. čtvrtletí 2003

Pokračování úspěšné third person týmové akce *Conflict: Desert Storm* vás opět zavede do válkou sužovaného Iráku. Na výběr budete mít dva druhy speciálních jednotek (americké Delta Force nebo britské SAS), se kterými projdete spoustou nových, nebezpečných misí. Můžete se těšit na vylepšenou grafiku, umělou inteligenci i přátelštější ovládání.

Shadow Ops: Red Mercury

Zombie Studios

léto 2004

Tato vojenská first person akce, běžící na poslední verzi *Unreal* enginu, na první pohled oslňuje vskutku realistickým grafickým zpracováním. V singleplayerové kampani o zhruba dvaceti misích se vžijete do role člena speciální jednotky Delta Force a podíváte se do mnoha koutů země. Samozřejmostí je i podpora multiplayeru.

The Matrix Online

Monolith Productions

2004

Na úspěších trilogie bratří Wachowských se snaží svézt i nová on-line hra *The Matrix Online*. Příběh se odehrává po událostech třetího snímku *The Matrix Revolutions* a uvrhne vás do úžasného virtuálního světa ve vynikajícím grafickém zpracování a s reálnými souboji v mnoha různých bojových stylech.

Dungeons & Dragons Online

Turbine Entertainment

2005

Fanoušci RPG z fantastického prostředí *Dungeons & Dragons*, jásejte! Tvůrci slavné série *Asheron's Call* pracují na vývoji MMORPG, ve kterém se tisíce hráčů setkají v úžasném světě od Wizards of the Coast. Těšte se na propracovaný vývoj postav a soubojový systém, silný příběh i spoustu dalších novinek.