

Recenze akce

Unreal 2: The Awakening

Geniální first person 3D akce *Unreal* se konečně po pěti letech dočkala svého druhého pokračování. Tento herní pojem věčně se peroucí o přízeň hráčů s konkurenčním *Quakem* v posledním půlroce opravdu boduje. Vedle multiplayerového *Unreal Tournamentu 2003* se nyní objevuje na trhu čistokrevná akční střílečka *Unreal 2: The Awakening*. Je ale, bohužel, určena výhradně pro jednoho hráče.

Akční legenda

Při vzpomínce na první díl *Unrealu* se většině fanoušků akčních her vybaví vlastnosti jako převratná grafika, hutné přestřelky s tvrdými a inteligentními nepřáteli a v neposlední řadě také strhující atmosféra. A právě díky ní *Unreal* do značné míry převyšoval všechny tehdejší tituly podobného ražení. Nikdy nezapomenu na scénu, kdy jsem na konci jakési chodby stiskl důležité tlačítko, světla v řadě na stropě začala postupně zhasínat a někde nedaleko ve tmě prořizlo zlověstné ticho hrůzné zavrčení Skaarje. Z toho pak člověku někdy opravdu běhal mráz po zádech a v návalu panického strachu začal bezhlavě střílet kolem sebe. *Unreal* také sázel spíše na umělou inteligenci nepřátel než na jejich počet, a proto se nikdy nezvrhнул v bezhlavý masakr ve stylu *Serious Sama*.

Všechny tyto skutečnosti způsobily, že se *Unreal 2: The Awakening* stal jednou z nejočekávanějších akčních her poslední doby. Nyní, když se hra konečně dostává na pulty obchodů, se tedy nabízí otázka, zda druhé pokračování kráčí ve stopách svého předchůdce, a dokáže tak naplnit všechna očekávání svých příznivců. Odpověď však není jednoznačná. Autoři se totiž ve druhém dílu rozhodli vydat trochu jinou cestou. Pokud se tedy znovu těšíte hlavně na ponuru atmosféru, musím vás hned v úvodu trochu zklamat. *Unreal 2* totiž tuto složku malinko podceňuje a preferuje především rychlou akci, při níž se hromadí kupy mrtvých nepřátel. V situacích, v nichž byste se v jedničce báli nahlédnout za roh, jestli na vás náhodou nevyskočí mazaný Skaarj, máte ve dvojce jasno – vyskočí jich přinejmenším pět, ovšem s poloviční inteligencí a tupě se řítící vstříc smrti.

Žádný sladřák nečekejte

Ani příběh druhého pokračování nemá s původní hrou vůbec nic společného. Tentokrát se přenesete do přibližně tři sta let vzdálené budoucnosti. V roli bývalého mariňáka Johna Daltona, kterému byl svěřen úřad jakéhosi vesmírného šerifa, se budete starat o pořádek ve svém sektoru kdesi, jak sám Dalton říká, v „řiti na konci ničeho“. Nicméně i v těch nejzapadlejších končinách vesmíru vás mohou potkat nečekané události, které přinutí ochránce pořádku k tvrdé akci.

Všechno začne na jedné planetě ve výzkumné laboratoři, kterou přepadnou staří známí Skaarjové. Postupně se dozvíte o sedmi částech starobylého artefaktu, které se pak pokusíte všechny získat. Jestliže složíte artefakt dohromady, a vytvoříte tak mocnou zbraň, určitě pak nebudete pochybovat o tom, že události plné intrik v závěru nabudou velmi dramatický spád. Opravdu stojí zato prokousat se až na konec a zjistit, jak to všechno dopadne. Žádný růžový sladřák nečekejte...

Jedno mají obě hry přece jen společné, a to na svou dobu úchvatné grafické zpracování. *Unreal 2* v podstatě využívá upravený engine z graficky dokonalé multiplayerové akce *Unreal Tournament 2003*. Kromě detailně zpracovaných modelů postav i kompletních herních prostředí potěší hráčovo náročné oko i celá řada přitažlivých vizuálních efektů. Zvláště plamenomet chrlící proud ohně svou realističností předčí i vyhlášený *Return to Castle Wolfenstein*. Na výbornou se autorům podařily zpracovat také zvukové efekty a hudební

doprovod, který podobně jako v prvním dílu dokonale podbarvuje dynamičnost akce a dotváří atmosféru. Jediná věc, kterou lze autorům po technické stránce vytknout, jsou naprosto nic neříkající herní animace, které většinou znázorňují pouze nudná přistání vašeho raketoplánu na mateřskou loď. Když k tomu ještě připočtete nepřiměřenou dobu nahrávání a nemožnost otravná videa přeskočit, stává se z těchto neherních pasáží opravdu frustrující záležitost.

Americký hrdina a ti ostatní

Hlavní hrdina John Dalton je svérázná postava. Lze ho popsat jako klasický prototyp dnešního amerického vojáka vycvičeného k zabíjení, jemuž svaly přerostly mozek a který je připraven pro čest a slávu okamžitě plnit všechny rozkazy. Jeho vyjadřování se nese v duchu rádobly vtípných poznámek, patřících spíše do běčkových akčních filmů. Je ale docela pravděpodobné, že tento životní postoj některým militantně laděným naturám imponuje. Mnohým z vás však tento přehnaně drsný voják tělem i duší pravděpodobně k srdci příliš nepřiroste. Naštěstí John není jedinou postavou, s níž se v tomto titulu setkáte.

Celou hrou vás budou provázet i půvabná navigátorka Aida, konstruktér Isaak a pilot Ne'Ban. Na ně narazíte v prostředí svého vesmírného korábu jménem Atlantis, kam se vracíte po úspěšném splnění každé mise. Autoři totiž pro hru zvolili zcela jinou koncepci, než s jakou jste se mohli setkat v původním *Unrealu*. Titul je rozdělen na celkem dvanáct misí a dříve než se pustíte do akce, proberete si s Aidou všechny důležité úkoly. Isaak vám pak prozradí některé podrobnosti o vašem zbrojním arzenálu. Od těchto vašich společníků se také formou nepříliš obsažných rozhovorů dozvídáte některé podrobnosti o příběhu a všech postavách i mimozemských rasách, které v něm figurují.

Jakmile se přenesete přes poněkud nudnou pasáž odehrávající se na mateřské lodi, může začít samotná akce na povrchu různých planet. V této části hry už autoři projevují značnou nápaditost a posílají Johna Daltona na nejrůznější fantastická místa. Kromě více méně klasických lokací, jako jsou výzkumná laboratoř, vojenská základna nebo elektrárna na obrovské vodní přehradě, zavítáte rovněž na řadu míst vybudovaných mimozemskými rasami. Honba za částmi artefaktu vás tak uvrhne do útrob obřího žijícího organismu, který se rozprostírá téměř kolem celé planety, nebo do rozsáhlého komplexu napůl tvořeného biologickou hmotou, kde jakási vetřelecká rasa experimentuje s částmi těl různých tvorů.

Boj na život a na smrt

Úhlavními nepřáteli v celé hře se vám stanou stejně vycvičení vojáci, jako jste vy sami, navlečení do monstrózních brnění. Nenechte se zmást prvními misemi, v nichž budete bojovat se Skaarji (první setkání s touto nepříjemnou potvorou, která z ničeho nic skočí na střechem výtahu, je vůbec nejpůsobivější pasáží z celé hry) a jejich nohsledy nebo o něco později se zmutovanými pavouky v genetické laboratoři. Největší část hry patří boji se žoldáky ze zneprátených armád. Bitvy s nimi jsou vždy velmi nepříjemné, neboť vycvičení vojáci používají stejně účinné zbraně jako vy, schovávají se za různé bedny a dokáží rozlišit a efektivně využívat zbraně vhodné nablízko a na dálku. A tím vůbec nejnepříjemnějším setkáním je pak to s těžkooděncem nosícím na rameni raketomet. Závěrečné boje o artefakt pak znovu režírují dobře vyzbrojení Skaarjové a v úplně poslední misi nakonec potkáte...
Nechte překvapit.

Do boje samozřejmě vyrazíte ověšeni patřičně širokým arzenálem zbraní. Při jeho navrhování autorům nápaditost nechyběla, a proto můžete nepřátelské objekty likvidovat na dvanáct, když připočítám i alternativní módy zbraní, tak na dvacet čtyři různých způsobů. Kromě tradiční automatické pušky, raketometu, odstřelovačky či brokovnice, která v druhém módu vystřeluje efektní ohnivé náboje, dostanete k dispozici i několik speciálních zbraní. Mezi ně patří například zmiňovaný plamenomet nebo malá létající koule, která v primárním módu krouží kolem nepřítele a zasypává jej přívalem střel. V sekundárním módu pak poletuje kolem vaší

hlavy a drží nad vámi stráž. Do rukou se vám pak dostanou i takové výstřednosti, jako je třeba puška vystřelující malé pavouky.

Vytvoření co nejpestřejší nabídky zbraní však bohužel vedlo k jejich absolutní nevyváženosti. Je sice hezké, že vám Isaak hned po dokončení první mise zdokonalí nalezenou energetickou zbraň, ale k čemu vám pak bude v dalším postupu platná, když už pro ni v průběhu hry nenaleznete munici? Tento problém se týká i některých dalších zbraní. Skutečnost je pak taková, že v boji opravdu využijete pouze tři nebo čtyři zbraně a ostatních si ani nevšimnete. V úzkých chodbách v boji nablízko se nejlépe uplatní stará dobrá brokovnice a na rozlehlejších místech ji nahradí automatická puška, popřípadě raketomet nebo odstřelovací puška. S použitím výhradně tohoto vybavení jste v podstatě schopni projít celou hrou.

Hromady mrtvol

Z velké části *Unreal 2* není nic jiného než klasická akční střílečka viděná z vlastního pohledu, během jejíhož hraní povraždíte stovky nepřátel a spotřebujete několik nákladů střeliva. Ovšem průběh jednotlivých misí se zdaleka neodehrává podle stále stejného nudného scénáře „jdi dovnitř, najdi artefakt a rychle zmiz“. V několika questech se totiž dostanete do situací, kdy budete nuceni zabezpečit hladký průběh důležitých operací. Budete muset například hlídat vědce, jenž získává z počítače důležitá data, nebo střežit vchod do vaší vesmírné lodi, která musela nouzově přistát. V těchto momentech dostanete k dispozici speciální silová pole a obranné věže, které vhodně rozmístíte po okolí a s jejichž pomocí snáze odrazíte útoky všech protivníků.

Během několika takových operací se na vaši stranu přidají vojáci s různými zbraněmi, kterým můžete udělovat jednoduché rozkazy typu „hlídej přední dveře“ či „zabezpeč kontrolní místnost“. Vaši spolubojovníci vám v některých zvláště vyhrocených střetech s nepřáteli nejednou zachrání holý život. Sice se může zdát trochu podivné, že rozkazy musíte zadávat přímo tváří v tvář každému vojákovi, když vám pak všechny hlášky běžně sdělují pomocí vysílačky, ale i tak je tato část hry zajímavým zpestřením. Právě tyto taktické prvky částečně vyzdvihují hru z šedého průměru akčních stříleček a zajišťují, že se budete po celou dobu hraní dobře bavit.

Není všechno zlato, co se třpytí

Tyto příjemné vlastnosti hry však bohužel nemění nic na její zoufale krátké herní době. Každou misi dokončíte v průměru za hodinu až hodinu a půl klidného hraní, což ve výsledku znamená, že hrou prosvítíte za nějakých dvanáct až patnáct hodin. A co dál? Jakmile rozlousknete poslední problém, nemáte už díky naprosté lineárnosti hry co prozkoumávat. Nenajdete zde žádné tajné místnosti, které byste třeba napoprvé mohli přehlédnout, ani možnost pokusit se vyřešit některé herní problémy odlišnou cestou. Protože se navíc autoři rozhodli ponechat síťová klání pro více hráčů čistě v rukou na podzim vydaného *Unreal Tournamentu 2003*, chybí tu bohužel i multiplayer.

Všechny výše zmíněné klady a zápory vedou nevyhnutelně k závěru, že v podobě *Unrealu 2* před sebou máme pouze lehce nadprůměrnou 3D střílečku zabalenou do pozlaceného grafického kabátku. Během jejího hraní se ale rozhodně nudit nebudete. Všechny mise splníte s chutí a dostatečně si užijete perfektní akci, jež se pro milovníky tohoto žánru stane skutečnou lahůdkou. Avšak přílišná lineárnost a krátká herní doba srážejí *Unreal 2* do kolen. Zda se tedy rozhodnete investovat nemalé peníze do skvělé zábavy, která však nepotrvá déle než patnáct hodin, záleží pouze a jen na vás.

Libor Vacata

Výrobce: Legend Entertainment

Vydavatel: Infogrames

Minimální konfigurace: PIII 733, 256 MB RAM, HDD 3 GB, 32MB 3D karta

Doporučujeme: P4 1,6 GHz, 384 MB RAM, HDD 3 GB, 64MB 3D karta

Multiplayer: ne

3D akcelerace: D3D

Internet: www.unreal2.com

Verdikt: Výborná akční zábava na několik málo hodin.

80 %

unreal 2 je

- typická akční střílečka
- plný vizuálních efektů
- charakteristický množstvím unikátních zbraní

unreal 2 není

- nudným zabíjením všeho živého
- nekonečnou zábavou
- výletem do muzea artefaktů

Posádka lodi Atlantis

Aida

Aida je mladá půvabná navigátorka, která na vaší lodi zastává funkci prvního důstojníka. V minulosti působila několik let ve službách vojenské výzvědné služby, kterou se rozhodla v důsledku jistých nepříjemných událostí opustit. Prozkoumává svěřený sektor vesmíru a z jejích úst se dozvídáte podrobnosti o jednotlivých misích.

Isaak

hlápek s věčně dýmající cigaretou vraženou do koutku úst se stará o bezproblémový chod veškerého technického vybavení lodi. Ačkoli v minulosti často řešil své problémy útekem k alkoholu, jako hlavní konstruktér vám pomáhá vybavit zbrojní arzenál a implantuje do zbraní nově objevené technologie.

Ne'Ban

Malinká postavička navlečená do modrého skafandru zastává funkci pilota vesmírné lodi Atlantis. Pod sklem přilby byste však marně hledali lidského tvora. Ne'Ban je zvláštní druh organismu parazitujícího na jiné živočišné formě. Speciální ochranný oblek musí nosit proto, aby v našem prostředí mohl vůbec přežít.

Skaarj

Záludná a vychytralá mimozemská rasa zvaná Skaarj, která vám v prvním *Unrealu* natropila spoustu potíží, se vyskytuje i ve druhém pokračování. Její příslušníci vystupují sice pouze ve dvou misích, o to víc jich však na vás bude ze všech stran dorážet. Skaajrové jsou instinktivní lovci s neobyčejnou fyzickou silou a schopností používat četné zbraně. Jejich obrovské zatahovací drápy mohou kořist doslova rozřezat na kousky. Neuvěřitelná pohyblivost, dlouhé skoky a schopnost uhýbat vašim zásahům činí ze Skaarjů velmi obtížně zranitelné cíle. Ve hře se vyskytuje hned několik druhů příslušníků této rasy a někteří Skaajrové jsou velmi dobře obrnění a vyzbrojení.

Unreal 2: Typická mise

Explozivní záchrana

Na planetě Severnaja má John Dalton za úkol najít a zachránit dva mariňáky, kteří jako jediní přežili z celého předchozího výsadku, a pak hned zmizet. Ovšem plnění zadaného úkolu se začne vyvíjet úplně jinak, než bylo původně plánováno Johnovými nadřízenými.

00:00 Povrch planety

Na přistávací ploše není ani stopa po komkoli, kdo mohl přežít. Nedalekou obrovskou budovu by však bylo záhodno prozkoumat. Ve skalnatém terénu je potřeba se opatrně plížit vpřed.

00:05 Přátelský kontakt

Po několika metrech narazíte na živého člověka. Ten vás poprosí, abyste mu pomohli dokončit jeho úkol. Což znamená vyhodit do vzduchu dvě protilehlé budovy.

00:11 Hlídka

Stráže, které vám stojí v cestě, zneškodníte pomocí odstřelovací pušky, kterou najdete po cestě na zemi za skalnatým výběžkem. Protože jsou však přední dveře budovy zavřené, musíte nejdříve najít její zadní vchod.

00:21 Pronásledování

Nepřátelé se vás v budově pokoušejí zastavit laserovými ploty a raketometry, ale vy jejich techniku zneškodníte granáty EMP.

00:30 Aktivace roznětky

Najdete třetí nálož, ale jakmile ji aktivujete, hrozí, že s vámi vyletí celá budova do povětří. Na útěk máte pouhých pět minut.

00:31 Nepřátelská protiakce

Nepřátelé se brání. V časovém presu je potřeba zneškodnit další stráže, které vám ze všech stran ztěžují ústup.

00:33 Raketomet

Z deště pod okap: přede dveřmi na vás čeká „rozlučkový výbor“ s raketometry. I zde se vám osvědčí stará dobrá odstřelovačka.

00:35 Odlet

Než vyletí celý areál do povětří, musíte uniknout na palubě kosmické lodi. Závěrečná animovaná sekvence vám pak za odměnu představí ohromující pyrotechnickou show.