

Preview

## Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy

**Světelné meče, Síla a boj dobra proti zlu ve vesmírném měřítku – to všechno se k nám opět vrátí v pokračování slavné série *Jedi Knight*. Tentokrát však necháme Luka i Kyla na zaslouženém odpočinku a půjdeme do všeho pěkně od začátku. Honem do škamen, vyučování začíná.**

Akční hra *Star Wars Jedi Knight 2: Jedi Outcast* patřila mezi nejúspěšnější tituly loňského roku, a to jak svým hodnocením ve specializovaných magazínech, tak i z komerčního hlediska. Není tedy žádným překvapením, že se společnosti LucasArts (majitel licence), Activision (vydavatel) a Raven Software (výrobce) dohodly na vývoji dalšího pokračování. Ačkoliv se jedná o další díl série *Jedi Knight*, není to *Jedi Outcast 2*, jak se původně očekávalo. Bude to zcela nový projekt, který bude na své předchůdce navazovat jen volně – a ponese podtitul *Jedi Academy*. Jak lze z tohoto jména vyčíst, neocitnete se v roli ostříleného ochránce dobra, ale naprostého zelenáče, jemuž ještě teče vesmírné mléko po bradě.

### Nováček zachránce

Příběh začíná pár let po událostech vykreslených v *Jedi Outcast*, na Akademii na planetě Yavin 4. Sem přicházíte jako jeden z mnoha učedníků Jedi, abyste pod vedením Luka Skywalker, Kyla Katarna a dalších mistrů ovládli Sílu a byli připraveni bit se za mír, pořádek a maminčiny doma pečené koláče. Mise, jichž se ve hře zúčastníte, budou zpočátku jen součástí vašeho výcviku, postupem času se však před vámi začne odvíjet klasický „starwarsovský“ příběh plný odvahy, zrady a nebezpečí. Po celé galaxii totiž začala jistá tajemná skupina šířit zkázu a chaos, a ačkoliv jste se ještě neprobojovali mezi Mistry, bude záchrana světa spočívat i na vašich bedrech ... No ano, zase to padne na vás. Asi se tohoto prokletí nikdy nezbavíte.

Vzhledem k tomu, že nebudete řídit kroky žádného slavného bojovníka, neodolali výrobci pokušení dát vám možnost vytvořit si postavu dle vlastního gusta. Vybrat si budete moci rasu, pohlaví, druh oblečení a dokonce i tvář. Tvůrci se nechali slyšet, že možnost vyrobit si vlastního hrdinu je největším vylepšením od dob *Jedi Outcast*. Inu, doufejme, že se mylí. To by totiž bylo na novou hru zatraceně málo. Ale nepředbíhejme.

### Jdeme přes mrtvolky

Kromě vlastního hrdiny si budete moci vybrat i meč. A nemluvíme zde jen o jeho barvě. Už vás nebaví máchat kolem sebe stále tou okoukanou čepelí? Tak si vezměte dvě – do každé ruky jednu. Okouzli vás zbraň, kterou ohrožuje svět Darth Maul? I vy si můžete pořídit hůl se světelnou čepelí na obou jejích koncích. Postupem času se vám budou zpřístupňovat stále nové a nové druhy, takže se asi nenajde nikdo, kdo by hru dokončil se stejným mečem, jež dostal do začátku. Prsty na jílcí legendami opředené čepele také nesevřete až po dokončení několika misí jako v *Jedi Outcast*, ale hned v úvodu, a projdete s ní údajně až sedmdesát procent celého děje.

Trošku se nám změnil i systém soubojů. I nadále se sice nemusíte nic učit a místo toho se spoléhat na bezhlavé mačkání tlačítka myši, ale kdo do způsobu provádění úderů pronikne, ten se může těšit na propracovanější komba než minule. Hvězdy a otočky jsou minulostí, teď vás čekají lepší chvaty. Ostatně třeba dvojité meč k tomu přímo svádí.

Nezbytnými úpravami prošla i Síla. Tvůrci připravili několik nových „kouzel“ a ta stará trošku pozměnili. Jednotlivé druhy navíc půjde kombinovat a s některými bude možné během soubojů provádět efektní komba. K bojům samozřejmě budete moci využívat i celou škálu

střelných zbraní. Některé již můžete znát z minulých dílů série, jiné jsou zbrusu nové. Chybět nebudou ani různá vozidla, která budete moci využívat jak pro přesuny z místa na místo, tak i pro likvidaci nepřátel.

### **Dvakrát ve stejné řece**

Jedna věc se ale bohužel nezměnila: technické zpracování. I tentokrát se lidé z Raven Software rozhodli sáhnout po poněkud stárnoucím enginu z *Q3A*, konkrétně po stejné verzi, kterou jsme viděli v *Jedi Outcast*. Chápeme, že vydání hry je nutné koordinovat s premiérou posledního dílu druhé (nebo spíš první?) filmové trilogie, ale hrozí nebezpečí, že *Jedi Academy* pak bude vypadat spíš jako datadisk a ne jako samostatný titul.

Naštěstí alespoň struktura misí by měla být postavena na jiném principu. Postup hrou by totiž měl být nelineární a vy sami si budete určovat, kterým směrem se vydáte. Bohužel zatím není jasné, jestli si budete vybírat jen pořadí misí a nakonec stejně budete muset projít všemi, nebo zda se budou jednotlivé cesty diametrálně odlišovat. Druhá možnost je pochopitelně o poznání lákavější – a možná se jí i dočkáme. Tvůrci totiž prozradili, že postupem času se budete moci rozhodnout, zda se přikloníte k cestě Světla, nebo Temnoty. Podle toho si budete moci vybírat nové druhy Síly (obě strany mají pochopitelně různé typy), a dokonce vás v závislosti na vaší volbě čekají dva zcela rozdílné konce hry. Tak to už je lepší.

### **Starý známý vesmír**

Vývojáři se pochopitelně drží licencí jako klíště, a tak všechny rasy a většinu nepřátel budete mít možnost znát již z filmů. Dokonce i podoba navštívených světů bude kopírovat své předlohy ze stříbrného plátna, ale bude jich prý dvakrát více než v *Jedi Outcast*.

V *Jedi Academy* – jako v ostatních dílech série – vás čeká samozřejmě i multiplayer. Tvůrci také hodlají vydat zároveň se hrou editační nástroje pro amatérské mody, takže bychom u monitorů mohli strávit ve výsledku víc času, než jen nějakých deset hodin, jak bývá u akčních titulů v poslední době bohužel zvykem.

A kdy se *Jedi Academy* asi dočkáme? Předpokládané datum vydání je zatím stanoveno na podzim letošního roku a zdá se, že by se ani nemuselo moc odsunout. Po technické stránce totiž programátory žádná těžká práce nečeká a v současnosti jsou již hotové úrovně, postavy, soubojový systém i samotný příběh. Zbývá tedy jen vše doladit, otestovat a přidat skripty i animované sekvence. A to se stihnout rozhodně dá.

*Pavel Mondschein*

### **Žánr akce**

**Vydavatel** Activision

**Výrobce** Raven Software

**Předchozí projekty** série *Jedi Knight*, série *Star Trek: Elite Force*, série *Soldier of Fortune*

**Internet** [www.lucasarts.com/products/jediacademy](http://www.lucasarts.com/products/jediacademy)

**Datum vydání** podzim 2003

### **Ach, vy vtipálci**

Ačkoliv mělo k oficiálnímu ohlášení *Jedi Academy* dojít v prvním dubnovém týdnu, prosáčky na veřejnost první informace ještě koncem března. Vývojáři se rozhodli, že když už k tomu došlo, tak si alespoň nenasytné zvědavce pěkně vychutnají. Vytvořili „oficiální“ stránky, na kterých poodhalili hlavní zápletku – která se prý bude odehrávat ve světě komiksu *X-Men* od společnosti Marvel. Série se v souvislosti s tím měla přejmenovat na *X-Wars*. Mezi hráči propukla panika. Překvapivě málokdo si totiž uvědomil, že zmíněná informace se na stránkách Raven Software objevila 1. dubna. A co je to za den? Tak vida.

### **Trocha techniky**

Ačkoliv bude *Jedi Academy* využívat stejný engine jako *Jedi Outcast*, k jistým změnám přece jenom došlo. Úpravami prošel především animační a modelovací systém GHOUL 2, takže postavy by měly vypadat realističtěji. Do jádra programu byl také zakomponován systém Arioche, který zodpovídal ve hře *Soldier of Fortune 2* za vykreslování exteriérových lokací. Zdá se tedy, že nás už nečekají jen ony úzké rokliny z *Jedi Outcast*. Mírně se prý vylepšil i skriptovací systém, díky čemuž bychom se během hraní měli setkávat s četnějšími a hlavně propracovanějšími událostmi.