

171

PLNÁ
HRA

Hitman: Blood Money

ČÍSLO 47
ZNOVU V AKCI!2x
DVD+ BONUSOVÁ
HRA
HITMAN 2
SILENT ASSASSIN
ZDARMACENA: 199 Kč | 349 SK | LISTOPAD 2008
(11,58 EUR - PLATBA PŘEDPIS)TÉMA
škola
hrouVÝTVARKA **Dead Space**BRANNÁ VÝCHOVA **Fallout 3**OBČANSKÁ NAUKA **Fable 2**FYZIKA **vodní chlazení**TĚLOCVIK **Fifa 09 & Pro Evo 2009**DĚJEPIS **Marble Madness**DÍLNÝ **Littlebigplanet**ZEMĚPIS **TURECKO**

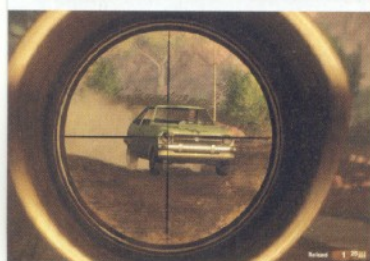
PRO PŘEDPLATITELE ZA 129 Kč / 230 SK





FAR CRY 2

Tohle není pokračování, ale neobratně pojmenovaná původní hra!



167 AGENDA
Poslední zastávka před vydáním Far Cry 2 byla v červencovém Levelu. V článku už jsme si dovolili tvrdit, že to bude jedna z největších akčních pecok roku.



161
Level z letošního ledna přinesl aktualizované informace o rodici se Far Cry 2. Těšili jsme se na všechny fyzikální vychytávky a volnost pohybu. Obávali jsme se krvavých nároků na PC a problematické AI nepřítel.



156
V zářijovém čísle z loňského roku jsme měli čerstvou novinku o pokračování akce Far Cry. Hra nás lákala na zcela nové prostředí (Afrika) a na realistický fyzikální model (model šíření ohně atd.).



171 TRAILER



171 SPECIAL



170 TRAILER

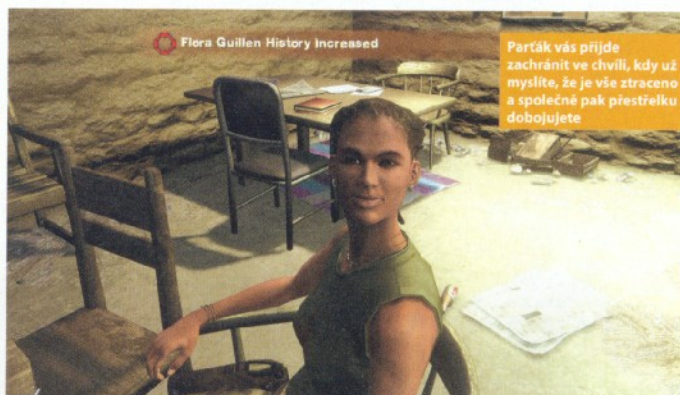
Zajel jsem zebra. Zase. Lekla se vzdáleného štěkotu kalašnikov, vběhla mi do cesty a já nezvládl řízení. Svět je o jednoho černobílého savce chudší. Kdyby se to stalo na safari v Tanzanii, okamžitě bych měl na krku žaloby ochránců zvířat a platil bych pokutu. Jenže ve Far Cry 2 jsem morálního pohledu na zabíjení zvířat zbaven. Aktivisté sem nechodí očerňovat cizí svědomí. Nikdo by s nimi neměl slítování a transparency by během minuty byly plné průstřelů stejně jako okno, co mi právě zezadu rozstříleli milítanti v džípech a jen tak mimochodem přitom vzali další zebra. Jsou vytrvalí, pronásledují mě už deset minut. Že by je ta zničená dodávka zbraní tak rozcílila? Vždyť jsem jen dělal svou práci! Jak by se asi zachoval Clint Eastwood? Vyskakují z rozjetého auta a opětují střelbu. Nejprve střílejí, pak dobíjí umírající, a pak se ptejí. Takové pravidlo tu platí, jestli chcete odejít po vlastních nohou. Tahle země není pro starý ani pro pomalý.

Evoluční poskok vpřed > Zatímco německý Crytek vytvářel pokračování Far Cry pod názvem Crysis, pracovala mon-

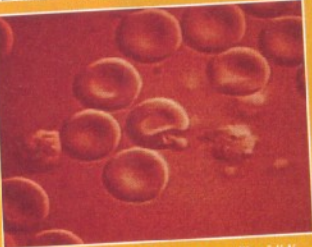
trealská pobočka Ubisoftu na Far Cry 2 s příslibem překonání prvního dílu. Ultimátní cíl byl mnohem náročnější: vymatovat i všechny moderní střelky, které se snaží posunout hranice žánru o pár příček dále. Zatímco původní Far Cry nebylo až tak těžké pokorit, protože jde o čtyři roky starý kus, tituly jako Crysis, S.T.A.L.K.E.R. anebo s profesionálním šklebem odfláklá Mercenaries 2 již postavily před Ubisoft výzvy jak v technologickém zpracování fyzikálního enginu a prezentace grafiky, tak v otevřenosti herního světa a nelineárního vyprávění. Od Wolfenstein 3D prostě už bylo na čase, aby se akční žánr razantně změnil. Šestnáctiletá evoluce přinutila vývojáře odvrhnout přímochařost a hráčům poskytl

možnost rozhodnout se, v jakém sledu se budou herní události vyvíjet. Ani S.T.A.L.K.E.R., jeden z nejlepších exemplářů nelineární akce, se ovšem nedokázal zbavit přítěže tabulek a zbytečné upovídanosti, které akční hru strhávaly směrem k tradičním akčním RPG. Přitom šlo o jeden z milníků, na nějž právě kanadský Ubisoft navazuje s přesvědčením, že lze vytvořit extrémně kvalitní akční hru podle moderních pravidel, tedy bez oněch nadbytečných prvků, aniž by ukřižoval soudržnost hraní, výpravnost a atmosféru.

Do srdce temnoty > Kdesi ve fiktivní africké zemi zuří už ne tak fiktivní občanská válka,



MALÁRIE



Ročně malárií onemocní přes pět set milionů lidí, z toho pro milion z nich je fatální. Nemoc je způsobena parazitickými prvky, kteří se přenášejí na člověka přes komára. Symptomy jsou například horečka, svalový třes, bolest kloubů, dýchání a křeče. Hrdina *Far Cry 2* má malárii od začátku hraní a nemoc slouží jako jeden z iniciátorů nových misí. Pro utlumení příznaků musíte dílat speciální prášky, které jsou k sehnání pouze na určitých místech jako protislužba za splnění misí. Vizualní efekt, jenž doprovází malarické záchvaty, vypadá, jako by se kolem vás „zkazil vzduch“. Vývojáři patrně věděli, že italský překlad názvu nemoci znamená „špatný vzduch“.



Vytahovat kulky kombináčkami - made in *Far Cry 2*!



Pyromaniaci zde dostávají alternativní léčebnou pomůcku své manie

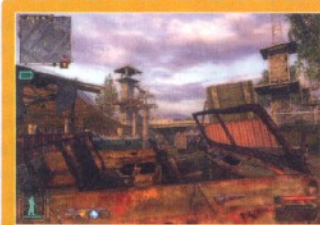
do které je neoficiálně zatažena jedna z neviditelných armád světa – žoldáci, kteří z nejrušnějších koutů planety přišli zbohatnout na cizím utrpení. Konflikt vyvolává snaha místních warlordů ovládnout trh s diamanty, za které nakupují zbraně pro vytlačení konkurence. Kdo na takový nekonečný cyklus nakonec dopláci, jsou civilisté, jejichž neštěstí je odvozeno z nekontrolovatelného běsnění ozbrojenců. Když v úvodní fázi jedete do hlavního města, je to jako dobrovolně se potápět do temného víru, ze kterého není cesty ven. Nad hlavou mizí v oblacích poslední letadla obsazená bohatými uprchlíky, kolem silnice se začínají objevovat rodiny s dětmi utíkající z hořících domovů, za chvíli přichází setkání se samozvanými ochránci zákona na silniční barikádě, a pak už se kolem mihá jen neštěstí, utrpení a anarchie způsobená především dvěma soupeřícími stranami APR (Jednotná odbojová fronta) a UFL (Spojenecká fronta pro osvobození a pracující). Benzin do válečné mašiny přilévá Šakal – obchodník dodávající zbraně na obě strany s tak velkým vlivem, že v podstatě udržuje válku v chodu, aby mohl spekulovat s dodávkami kalašnikovů a raketometů. Šakalovou smrtí by se situace mohla vyřešit, jenže stejně jako zvíře, podle kterého má přezdívku, není snadné ho vystopovat. Hon na Šakala začíná, a pakliže se necháte hrou očarovat, trvá dobrých padesát hodin.

Zbytky rozumu v guláší šílenství > Občanská válka je tancem zfetovaných bílých myšek, jež si ukusují ocásky, oblbunuté vůní krve a vlastní silou. Z externího pohledu jde o iracionální běs, který se nedá pochopit, pakliže se jednou z bílých myšek nestaneme.

Ve hře začínáme jako externí pozorovatel, ale rychle se stáváme součástí rozpáleného šílenství, které dává smysl jen ve chvíli, kdy pod tropickým africkým sluncem bojujeme o život. V okamžicích nebojového procházení krajinou a pozorování následků války se na mysl vráždí otázky, co to má vše za smysl a kde je hranice lidskosti. Na odpovědi ale není čas. Padesát kilometrů čtverečných krajiny je osazeno vesnicemi a stanovišti plnými nepřátel, kteří střelili po všem cizím, aniž by k tomu měli důvod. Nemohou už nikomu věřit, proto jsou automaticky nepřátelští. Záleží jim jen na tom, že rachot kalašnikovů dobře zní. Naštěstí se tu nalézá dostatek relativně přičetných lidí, dalších žoldáků, kteří mají situaci pod kontrolou a jsou ochotni pomáhat jak při klíčování krajinou, zadávání úkolů a udělování rad, tak při poskytování nových zbraní nebo přímo spolupojnicí. Objevují se i osoby, které se snaží dostat z bláta celou zemi, jako je novinář sbírající podklady pro reportážní knihu („Stejně to nikoho nebude zajímat,“ říká trpce) nebo v rozbořeném kostele kněz-padělatel cestovních dokumentů pro své ovečky. Postav je relativně málo, ale jejich přičetnost a cilevědomost je vyděluje z davu a dělají z nich nejlepší přátele v hrozných podmínkách. Když v *Grand Theft Auto IV* zazvonil mobil, o nic velkého nešlo, prostě posilovna, helitour, děvky, šípky, střílečka... Ovšem když vám ve *Far Cry 2* uprostřed džungle zazvoní mobil, vyložené se těšíte, kdo si s vámi bude povídat. Atmosféra postavená na kontrastu zvěstev obyvatel země a racionality komunikativních osob žijících mezi těmi zfetovanými myškami funguje na jedničku. K osobnostem partáků ještě za chvíli, teď přichází na scénu:

Máma Afrika! > Afrika jako kontinent je v akčních hrách přehlížena, konkrétně černá Afrika jako by vývojářům v porovnání s částými motivy severoafričských zemí nic neřekla. Středoafrické prostředí maximálně slouží jako kulisy tuctové hratelnosti (s čestnými

alternativa



S.T.A.L.K.E.R.

V okolí Černobylu se dějí divné věci. Jako jeden z průzkumníků radioaktivitou zamořených zón je můžete svobodně prozkoumávat v akční hře s malými prvky RPG.

© 151

výjimkami jako *Wild Earth* a *Hush*). Chlapci z Ubisoftu ovšem udělali husarský kousek, když do Afriky zajeli na čumendu a pochopili jednak podmanivé kouzlo krajiny, ale také – a to hlavně – její osobitost a potenciál pro herní architekturu. Z afrických kulis udělali jednu z hlavních postav, podobně jako v dokumentech o africké přírodě. Vymenujme několik příkladů. Při dobývání nepřátelské vesnice lze například zapálit suchou trávu po větru a vyhnat tak nepřátele z úkrytů. Vesnice leží v krajině logicky, jak by asi byly postavené v realitě: s přístupem k vodě anebo na klíčových křižovatkách, tudíž jsou dostupné minimálně ze dvou cest: po vodě, anebo po souši. Silnice, po kterých jezdíte, jsou typicky africké a vyžadují precizní řidičské schopnosti, aby sebou džíp přilíhl neházel ve výmolech nebo nespádl z útesu. A co se skal týče, jsou to typicky africké kusy kamene ohlazené prehistorickým mořem do hladka a narušené přirozenou erozí, takže se nedají přelézt a spíše z nich omylem spadnete. Čím dále od vody budete útočit, tím méně bude vegetace pro krytí a těch několik akcí pro sebe využijí nepřítel – je tedy lepší počkat na noc nebo krátký déšť. A ve chvíli, kdy potkáte baobab, tak



Útok na rybářskou osadu probíhá samozřejmě z vody

☛ si budete jistí, že vás přiková svojí masivností k zemi. Zobrazení přírody netrpí přeplácností nebo vmlouvavou snahou nabídnout jednoduché řešení přestřelek. Ne, je takové jako ve skutečnosti a je jen na vás, nakolik s ním dokážete operovat při taktickém plánování.

Udělejte si to sám > Míra svobody rozhodování a pohybu v kombinaci s realističností je až zarážející. Vlastně neexistuje žádná vývojářská umístění překážka, která by bránila vlnit na dobře hlídanou vesnici hned na začátku příběhu, i kdyby se do ní měli podle scénáře podívat až ve čtvrtině hry. Ve volbě další akce vám nebrání tabulkové zkušenosti ani síla nepřátel (ti se postupem hraní stávají jen chytřejší, nikoliv odolnější), ale přesto to nejde. Protože vy sám jste jen člověk. Podobně jako *Dead Space* i *Far Cry 2* aplikuje na hráče nutnost učit se strategii, vžívat se do role postupně skrz jednoduché akce. Zatímco v prvních hodinách nebudete přesně vědět, jak pracovat s odstřelovací puškou, po sedmi hodinách už budete mít v malíku systém, kdy v noci zmapujete tábor, odstřelíte prvního nepřítele, zapálíte trávu, tím na sebe přilákáte pozornost a rychle se přesunete na jinou pozici, kde vás nepřítel nebudou hledat. Pak ve světle zapálené trávy zjistíte, proti jaké přesile stojíte a budete akci opakovat ještě několikrát – nebo jen jednou, ale namísto ohně položíte na místo několik min... A to jde o jednu z jednodušších akcí. Variací existuje celá řada a jejich používáním se stanete součástí hraní nejen příběhové skrz postavy, ale také osobnostně – budete africkým žoldákem, který neustále získává zkušenosti, a tím se stává nebezpečnější a nepolapitelnější stejně jako záhadný Šakal.

Krvavé diamanty > Postupem času se odemykají nové zbraně, víceméně různé účinné modely pistolí, samopalů, odstřelovacích pušek a „zničivěšnehotamstojí“ kalibrů. Používáním se poškozuji až k rozkošným okamžikům, kdy se třeba uprostřed přestřelky zasekne patrona v brokovnici a je nutné ji rychle vylomit anebo se při výstřelu roztrhne odstřelovačka. Netřeba podotýkat, že se to stane vždy, když se to fakt nehodí. Naštěstí se s nefunkčností zbraní potýkají i nepřítelé, jejichž koucky nejsou tak kvalitní jako ty oficiálně zakoupené a rozpadají se poměrně často. Platidlem jsou diamanty, které obdržíte buď za splnění misi, nebo je ve formě minihry nalézáte v kufříčích různě rozházených po krajině. Vývojáři tak nenásilně zakomponovali do hraní apel na hráče-sběratele a často získání kufříku (ten je nutné nejdříve lokalizovat speciálním detektorem) nabízí malou gymnastickou minihru na téma „jak se k tomu dostat“. Jeden konkrétní kufřík mi leží v žaludku: byl mezi pilíři mostu nad hlubokou strží. Seskočit k němu nebylo nic těžkého. Dostat se zpátky na most nešlo. Prostě nešlo. Škálal jsem jak gumidek a nic. Spadl jsem a málem se zabil, kdyby se z něho nic neobjevil parták a nedal mi první pomoc. Chápejte, bylo to trapné...

Já na bráhu, bráha na mě > Pakliže si s partákem rádi popovídáte po telefonu, tak ve chvíli, kdy se zjeví, aby vám zachránil krk, si ho zamilujete. Je to takový trochu Rambo moment – umíráte a náhle příběhne hrdina a odtáhne vás do bezpečí a chvíli s vámi bojuje bok po

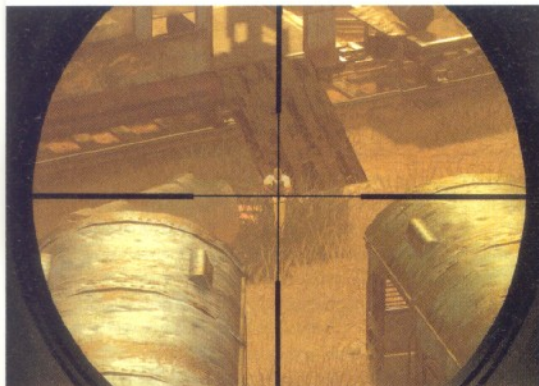


boku, dokud si z masa kombináčkami nevytáhnete všechny kulky (také Rambo moment). Plněním vedlejších úkolů roste ochota ostatních žoldáků občas vám pomoci, a to je jedna z hlavních motivací, proč obráceně řešit i jejich problémy. Je až humorné pozorovat, jak vztahy k postavám autoři utužovali skrz jednoduché „něco za něco“. Jiní vývojáři se snaží krkolomně interaktivně prokombinovat, proč byste měli jako hráči mít rádi některé virtuální postavy, nebo se snaží emoce předat v animacích – a zde je to jasné a jednoduché jako facka. Jste si vzájemně prospěšní a jste společně až po uši v bryndě. Pravda, někdy nastupuje pocit, že partáci jsou šilenější než vy a Šakal dohromady, jako když vysloužilý plukovník Singh chce přinést pesticid, kterým pokryje z práškovacího letadla džungli, aby se neměli kde schovávat! a následně volá o pomoc, když ho „kupodivu“ nepřítelé sestřelí. Ale on je prostě takový. Zřejmě má rád vůni pesticidu po ránu. Stílká z toho mužský šovinismus, ale o té drsné chlapáckosti *Far Cry 2* je. A na feministky nebo hráčky se nikdo z autorů neohlížel. V nevlidné

válce ostatně není místo pro nikoho jiného než pořádné chlapy a mužatky. A zebry.

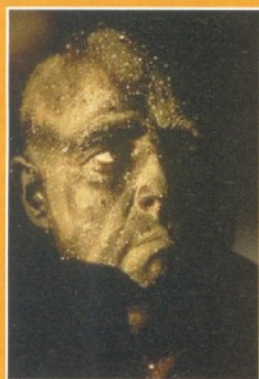
Vyprávěj, babičko, jak to chodí v tej Africe >

Otevřenost herního světa znamená neustálou možnost nabírat mise, ať už příběhové podstatné anebo jednoduché a primitivní, které odemykají další zbraně nebo rozvíjejí charakter partáků. V jakémkoliv případě je to způsob řešení mise, jenž ji dělá zajímavou, ne její zadání. Celkově se dají shrnout do několika množin – něco někde ukrást, někoho zabít, něco vyhodit do vzduchu. Strhujícími je dělá až přístup k řešení, popsany v předchozích odstavcích. Adrenalinovou horečku nechytíte z vyprávění,





FILMOVÁ PŘÍPRAVKA



Pro plné vychutnání událostí ve *Far Cry 2* není od věci věnovat před hraním pár večerů filmům s podobnou tematikou, které jsou navíc příznivými inspiračními zdroji scénáře. Jako první je samozřejmě veledílo *Apokalypsa* Francise Forda Coppoly, kde během vietnamské války kapitán Willard (Martin Sheen) vyrazí proti proudu řeky do Kambodže zajmout plukovníka Kurtze (Marlon Brando). Kurtz, špičkový voják, se skrz válku propadl do temných filozofických úvah o smrti, ovládnutí lidí a bezvýznamnosti života, stal se samozvaným bohem pralesních lidí a páchá nejrůznější zvěrstva. Kurtz je na filozofické rovině jasným předobrazem herního Šakala. Šakal prodává zbraně bez ohledu na morálku stejně jako Nicolas Cage v *Obchodníkovi se smrtí*, který zbrojní sklady Rudé armády nelegálně odprodává do Sierra Leone a Libérie, zemi zmítaných občanskou válkou na západě Afriky. Diamanty jako problém vyvolávající válku naleznete ve snímku *Krvavý diamant* s Leonardem DiCapriem jako zloděm a pašerákem diamantů v Sierra Leone. Poslední film se koncentruje čistě na hrůzy občanské války – *Hotel Rwanda* zobrazuje genocidu mezi dvěma hlavními etniky v zemi pohledem hoteliéra Dona Cheadlea.

nýbrž z toho, jak úkoly pojmete a splníte. Ze začátku například od obchodníků se zbraněmi dostáváte stále stejné mise, ale pomalu se naučíte je plnit jinak – nestřílet po cíli v autě, ale nastražit na silnici výbušninu a stiskem tlačítka explodovat jeho i doprovodná vozidla v jednom záblesku. Anebo odpravit doprovodná vozidla, nechat cíl vystoupit a rozdat si s ním pěkně osobně. Významní nepřátelé nejsou silnější než ostatní a vy na oplátku nevydržíte o mnoho zásahů víc než protivníci, což potvrzuje dojem, že ve válce jsou všichni stejně smrtelní. V jakémkoliv jiném FPS by zabítí navrátili se krále země znamenalo obtížnější soubor – zde stačí několik ran mačetou. Život je křehký a snadno zničitelný, s *Far Cry 2* přichází konec olovo absorbujících hrdinů a jejich nadpřirozené opanceřovaných nepřátel nebo nutnosti řešit přesné rány mezi oči.

Jak udělat hodnotnou hru > *Far Cry 2* je jednoznačně vynikající hra s autorským obsahem, který ji odlišuje od všech konkurentů s nepravděpodobnými scénáři nebo fantastickými prvky. Na intelektuální úrovni ji můžeme chápat jako

KVARTETO V PRALESE?

K tradičnímu postupu se autoři přiklonili v oblasti hudebního podbarvení akce. Engine rozpoznává, kdy se schyluje k přestřelce a podle toho upravuje hudební motivy na akční rytmus. Ovšem zapomeňte na rockové téma – skladatel Marc Canham pracuje s orchestrem a samplami, kterými skvěle umocňuje atmosféru přestřelky. Rychlé tahy smyčků, jež gradují v rychlosti, znějí jako některé skladby z raného období Michaela Nymana. Neobvyklá hudba funguje skvěle a doufáme, že Ubisoft vydá celý soundtrack. Více informací o Canhamovi naleznete na jeho stránce www.marccanham.com.

anti-válečnou hru, alespoň co se týče hodnoty vložených podnětů a úvah. Ačkoliv se obsah odehrává ve fiktivní zemi, není až tak vymyšlený, jak by si možná někteří přáli. Jasně se vyjadřuje k (nejen) africkým krizím a drsně se vůči nim vyhraňuje. Stejně jako proti bezpráví páchaném politickými režimy vycházejí protest-songy, je dílo Ubisoftu velkorozpočtovou komerční protest-hrou, ukazující na problémy rozvojového světa, které k nám maximálně pronikají skrz televizní obrazovky. Obsah jde až na samotnou dřinu nejen v tom, jak o střílení začnete přemýšlet, ale také v konkrétních výrobcích Šakala nebo jiných postav. Jedna například navrhuje zničení humanitární pomoci dětem trpícím průjmem (což kupodivu není tak směšný problém, jak se zdá), aby západní televize dále vysílala drastické reportáže a tím vyvolávaly v lidech pocit, že mají do Afriky nalévat peníze. *Far Cry 2* je interaktivním politickým protestem, při jehož hraní se budete bát – ne zobrazované akce nebo povrchních lekaček, ale názorů, idejí a toho, co v člověku dřímá za svinstva. Možná by se hodilo označení „propagandistická“ hra, jenže samotné slovo v sobě obsahuje zaříté negativní emoce. Propaganda je špatná, v případě *Far Cry 2* jde ovšem o nekonečně vyspělou pozitivní propagandu, která by mohla v mladých lidech vyvolat zamyšlení nad novinovými titulky a starším lidem dokázat, že hry dokážou ve výjimečných případech dosáhnout rovnováhy mezi vyspělostí a zábavností. Viníkem tu jsou jak místní warlordové, tak západní mocnosti dodávající zbraně. Svým morálním poselstvím, kterého ve hrách žel příliš nebývá, se *Far Cry 2* staví bok *Bioshocku*. Chybí kontroverzní témata, jako dětské vojáci nebo drogy, ale nad



tím můžeme přivítat oči osloveni silou zážitku. A to je právě zásadní při odlišení od ostatních FPS, které po dekonstrukci zůstávají povrchními variacemi na základní témata a principy hraní. *Far Cry 2* staví solidní propracované drama, kde vás nechává být hlavním protagonistou od expozice až po katastrofu a věřte, vyžerete si všechno až do dna. Omluvte vulgární jazyk pana recenzenta.

Devět a půl > Možná se teď zmateně díváte na číselné hodnocení a ptáte se: „Proč jen devět, když o tom celou dobu píšeš ody?“ Důvodem je především to, že průkopnickost hry s sebou nese řadu nedotažených prvků, jež mohou s noblesou dotáhnout nástupci. Stejně jako Hillaryho výstup na Everest byl první a legendární, teprve po něm přišli rychlejší, výkonnější, drsnější jedinci. Hillarymu prvenství nikdo nevezme, ale další generace lezců dotáhli jeho čín k dokonalosti. To se snad stane i v případě *Far Cry 2*, která je tu tím Hillarym. Hlavní komplikace naleznete ve hře zejména v oblasti realističnosti. Umělecký vedoucí Clint Hocking říkával: „Nechci, aby mě hra nutila dělat něco, s čím hluboce nesouhlasím, proto naše hra taková nebude.“ Opak je pravdou, pakliže jsem se při otevření hraní nedostal do slepé uličky, a to by byl ještě větší průvih. Po splnění misí jedné frakce jsem musel chtít-nechtít nabírat úkoly i od druhé, aby se příběh pohnul kupředu, byť jsem s nimi bytostně nesouhlasil. Tím mě neviditelný scenárista vracel do ošoupaných bot příběhovitosti ve světě, který se tváří totálně svobodný. Další dvě drobné výtky se týkají umělé inteligence, schopné nepřijemně zaskočit, ale také rozesmát cirkusovými čísly, kdy po vás jdou jako pes po lišce. Několikrát dokonce neváhali najet plnou rychlostí s autem do řeky, kde jsem právě rybařil. Poslední problém se týká umělého natahování hraní. Nepřátelé se pravidelně obnovují a obtěžují, stejně tak vozidla, se kterými jste právě odjeli na druhý konec mapy, se po čase zjeví na svém původním místě. Jde o malé přehmaty v grandiózním díle, ovšem účinně nathávají pocit, že právě existujete jako žoldák v africké zemi. Inu, i mistr tesař se někdy utne a vzhledem k tomu, že autorský tým nemá větších společných zkušeností, možná se mu to přistě povede na desítku. 🍷

FAR CRY 2

PRO Skvěle technicky řešená hra bez častých nahrávacích obrazovek, která zároveň poskytuje svobodu volby nejen v pohybu, ale i v soubojích.

PROTI Na to, jak velké sousto si Ubisoft utřhl, je chyb překvapivě málo a souvislejší hlavně s nedůsledným dodržem realističnosti hry.

VÝROBCE **Ubisoft Montreal**
DISTRIBUČNÍ **Ubisoft**
DISTRIBUČNÍ V ČR **Playman**
ZEMĚ PŮVODU **Kanada**
TYP HRY **akční**
PLATFORMY **PC, X360, PS**
WEB **www.farcry2.com**
LOKALIZACE **texty**
CENA **1199 Kč**



TESTOVÁNO NA SESTAVĚ **NVIDIA SLI**
MINIMUM **CPU 3,2 GHz, 1 GB RAM, 256 MB GFX**
DOPORUČENO **CPU Core 2 Duo, 2 GB RAM, 512 MB GFX**

Otevřená akční hra ve fiktivní africké zemi, kde probíhá zcela reálné zločiny proti civilnímu obyvatelstvu a lidskosti ve jménu těžby diamantů a obchodu se zbraněmi. Jedna z mála FPS, jež vás donutí k zamyslení.



12 partáků
Jakmile si vyberete jednu z dvanácti postav, setkáte se s těmi ostatními během hraní. Jsou to magoři, ale dokážou dobře poradit.

0 dětských vojáků
Bez jasného rozlišení dobra a zla jsou zřetovanými dětskými vojáky problémy afrických konfliktů. Škoda, že se ve hře na problém neupozorňuje.

1 Šakal
Může být hodně šakalů, ti kteří se pší s velkým Š, jsou ale jenom dva: Edward Fox a obchodník se zbraněmi z *Far Cry 2*.

3 způsoby dopravy
Krajinou se pohybuje buď autem, nebo lodí po řekách, ale také rogemem – absolutní nirvána! Dokud vás nesundají...