

Her si přečte na HV zán v ky vy to u mino-
zbraní. Z sk te d le it p ední t, ale komu ho
dáte? Zájmců je více.

Počítejte ovšem s tím, že vaše rozhodnutí bude mít výrazné následky. Kromě toho, že když v rámci nějakého questu například zabijete konkrétní postavu, vezme to průběh na vědomí, od vašich akcí se samozřejmě bude také odvíjet to, jaká strana Síly ve vás bude převládat. A vynikající je, že vaše družina vás bude na vaší duševní pouti doprovázet. I jejich charaktery se tedy budou tentokrát měnit podle toho, jestli se chováte jako ochránci slabých a utlačovaných, anebo jestli nebojáky s chutí zadupete ještě hlouběji do země a budete bažít pouze po moci a bohatství. Komunikace s postavami ve vaší družině tak bude působit o poznání realističtějším dojmem než předtím. Ovšem zapomeňte na to, že byste si do družiny přizvali koho chcete, jako minule. Možných NPC je více a doprovázet vás budou jen ti, jež mají podobné zaměření jako vy. Sbohem, kombinace „světlý Jedi“/„temný Jedi“. Musíte se rozhodnout.

Do vaší výbavy pochopitelně přibyla pěkná řádka nových předmětů a zbraní, samotný sou-

Možná to je tím, že se vývojáři nesnažili těžit z popularity konkrétního filmu. Místo toho pouze využili propracovanost zdejšího světa a vytvořili vlastní příběh, který se událostí ze stříbrného plátna vlastně vůbec netýká. Dávno před Impériem, dávno před válkou klonů, v daleké galaxii vzniklo pokračování snad nejlepšího RPG loňského roku. A o The Sith Lords se rozhodně nedá říci, že by to byl nějaký slabý odvar svého předchůdce.

Jedním z největších tahounů celé hry je opět spletitý příběh plný překvapení a nečekaných zvratů, který vás bude s vašimi průvodci vláčet z jedné planety na druhou, a výrazná nelinearita děje. U téměř všech úkolů bude jen na vás samotných, jakým způsobem je splníte. Někdy můžete zvolit klidnou, nenásilnou cestu a dáte vyniknout svému hbitému jazýčku a řečnickému umění, jindy zase necháte promluvit

bojov systém ovšem doznal vlastně jen kosmetických změn. Není to proto, že by tvůrcům došly nápady, ale protože není důvod měnit něco, co nemá chybu. Bitvy tak můžete kdykoliv pozastavit, pečlivě rozvážit veškeré kroky, zadat úkoly svým kolegům a pak se opět vrhnout do víru akce a sledovat úchvatné boje střelnými i sečnými zbraněmi. Zapomenout pochopitelně nesmíme na používání Sil. Chybí vám ve sci-fi kouzla? Zde se jich dočkáte.

Hře Knights of the Old Republic II lze vytknout snad jen jedinou věc: zatímco některé lokace jsou výborně zpracovány se smyslem pro detail, jiné působí dojmem, že jsou zde vlastně jen do počtu. Herní doba se tak sice opět vyšplhala přes úctyhodných 20 hodin, ale někdy i méně je více. Zvlášť v případě titulu jako je tento – který můžete procházet od začátku několikrát a pokaždé bude jiný. Přesto lze bez nadsázky prohlásit, že jestli chce být nějaké jiné letošní RPG lepší než The Sith Lords, bude se muset zatraceně snažit. Knights of the Old Republic II jsou totiž horkým kandidátem na obhájení pozice, kterou právem získali vloni.

PAVEL MONDSCHN – CD PROJEKT

