



Original War

Vynikající strategii od Altar Interactive jsme nemohli odbýt pouze recenzí.



Vydal:
Altar Interactive

Recenzováno:
SCORE 86

Demo na:
--

Postavy



Přestože by nebyl problém napsat na *Owar* podrobný návod, jak projít jednu misi po druhé, nebylo by to vůči vám fér.

Hra nabízí tolik dějových zvrátů, z nichž většinu bychom vám chtěli nechtě museli prokecnout. Takový hřích by nám pravděpodobně při posledním soudu neprošel, takže vezměte za vděk několika cennými radami, které se vám při hraní určitě šiknou.

Postavy jsou tím nejdůležitějším, co ve hře máte. Proto si dejte sakra záležet, nejen aby nepadli za oběť vašim taktickým experimentům, ale aby pracovali na sto procent. Každou volnou chvilku věnujte trénování, a to nejen primárního povolání. Kupříkladu obranné číslo se počítá z dosažených levelů u všech povolání, takže voják na max. desáté úrovni se brání mnohem hůř než voják, který má všechna povolání na osmé.

Přestože se ze začátku zdá, že nejdůležitějším povoláním jsou mechanici, neboť zpočátku hrají auta prim, nezanevřete na vojáky! Časem za prvé získáte možnost montovat do vozidel počítače místo lidí, pro vojáky navíc vyvinete velmi zajímavé zbraně. Amíci sniperovky (dokážou zabít řidiče bez poškození vozidla), Rusové bazuky (zhoubá všech budov).

Při určování hlavního povolání pozorně sledujte vrozené indispozice. Ne všechny postavy jsou na vše talentované. Zatímco jedna může za tisíc „mechanických bodů“ získat jeden level, najdou se tací, co za stejnou zkušenost poskočí o tři - právě ty nejsnáze vycepujete až na maximálních deset.

Pokud vás trápí, že opičáci nemohou sami iniciovat stavbu, ale vždy pouze přicmrdávají, v klidu dosmr-

Budovy a vehikly

kejte. Nepůjde to nikdy. Nicméně ne každý lidoop musí nutně zůstat u dělnického povolání, změnit ho můžete třeba na vojáka (jen Arabové), ovšem s flintou si moc netyká.

Vozidla budete časem moci ovládat z řídicí centrály - nikdy do ní nestrkejte mechaniky zelenáče, protože počet ovladatelných vozidel se rovná jeho úrovni. To samé platí pro obranné věže a vojáky. Jejich obrana a útok se počítají násobkem vlastností postavy a věže (nebo bunkru). Časem se dopracujete k samoobslužným obranným dělům, těm pak můžete zvyšovat obranu, útok a přesnost zvyšováním úrovně základních budov a vylepšováním počítačových technologií.

Boj

Na začátku hry si dobře nastavte možnosti útěků. Doporučujeme zaškrtnout jak útěk raněných jednotek (ve žlutém zdravotním pásmu), tak nevojenských povolání. Využití výškových rozdílů nemá cenu okecávat. Snažte se samozřejmě útočit co nejvíce svrchu, ale hra nabízí i další možnosti. Krytí za stromy či jiné překážky rozhodně snižuje možnost zasažení, většinou by se dokonce měla dát najít poloha, ve které nepřátelská věž bude váš útok úplně ignorovat. Mobilní jednotky si pro vás bohužel dojedou.

Mějte stále na mysli, že soupeř při hromadném napadení útočí většinou na vaši nejslabší jednotku. Pokud dobýváte jeho základnu a vaše tanky to schytávají od obranných děl, zkuste na chvíli proběhnout jejich palným polem prostým vojákem. Dělo se musí přetočit, začne pálit po vojáky a vaše vozidla tak získají cenné sekundy pro svou práci. Samozřejmě si dejte na vojáka sakramentskýho majzla.

Kamery

Až se dostanete k arabské technologii kamer, snažte se je umísťovat nenápadně a do korun stromů či křoví. Protivník tak vůbec nebude tušit, že území monitorujete.

Zoufalci

Nejčerstvější Koutek Zoufalců rozřízne dotazem Petry M. z Lito-měřic. Od svého bratra si půjčila vřetecnou strategii *Civilization II*, ale má v ní nemalé problémy. Nezávisle na tom, kolik měst má, vždycky jí trvá vývoj libovolných technologií strašně dlouho. Oponenti již skoro jezdí v tancích a ona má stále jenom kopiníky. Co s tím?

Nejdůležitější věcí je dobré nastavení poměru daní, výzkumu a luxusu svých poddaných vůči sobě a obchodu. Finance na obchod se dají získávat z políček kolem města, přičemž

nejvíce se jich většinou rýžuje z oceánů, plání a travnatých ploch. Výhodná je rovněž „výstavba“ karavan a zakládání obchodních cest s jinými městy. Vždy je dobré mít maximálně tři obchodní cesty vedené z každého města.

Dnešní druhý dotaz je zaměřený na obtížnou strategii *Shogun: Total War*. Čtenář Patríxon se snaží ze všech sil, ale z každé bitvy mu hned utečou všechny jednotky, což znamená smutnou prohru. To se stává i v případech, kdy nastaví počíta-

čem řízené soubroje. Jak hrát a vyhrát?

Pravděpodobně sis již všiml skutečnosti, že jsou boje v *Shogunovi* skutečně náročné a je nutné znát několik důležitých taktik. V první řadě si pamatuj, že je klíčová výška. Vždycky se snaž útočit

z vrchu, nebo alespoň ze stejné výškové úrovně jako tvůj protivník. Pak je důležité vědět, že kopiníci platí na kavalérie, kavalérie na lučištníky a lučištníci posléze na kopiníky. V tuhých bojích se vyplatí zapauzovat hru a pořádně si rozmyslet další kroky. Rovněž hraje

velkou roli moment překvapení a pokračování v silném tlaku, jakmile se pár nepřátelských jednotek pokouší z boje uprchnout. Hodně štěstí, či spíše čistou hlavu, v *Shogunovi* jí vážně budeš potřebovat.



Transport

Transport materiálu z jednotlivých skladišť nemusí nutně probíhat zdoluhavým zadáváním úkolů každému opičákovi. Stačí ve skladišti určit, co a kam se má přenést, a jakmile se dělník dostane do blízkosti skladiště, okamžitě na tom začne makat.

Follow

Při překonávání průsmyků či při delších taženích můžete snadno zformovat karavanu. Zvolte jednotku, klikněte pravou na jinou, a ta jí pak bude věrně doprovázet jako kačenka na provázku.

Zadávání útoku

Raketometry, bazuky a částečně i děla mají problém s rychlými jednotkami, nretřují je úplně přesně. Dá se toho využít - když budete svá vozidla udržovat v pohybu, často raketa neškodně buchne do trávy za jejich zadkem. Má-li auto otočnou zbraň, můžete mu shiftem zadat několik waypointů, ono bude kolem nepřátel kroužit a pražit po nich. Vadí vám, že si pak nemůžete vybrat koho sejmout dřív? Zůstaňte v klidu, můžete... stačí myši vybrat nepohodlného nepřitele a máte možnost zadat na něj příkaz Prioritní cíl. Tím vaším manikům a tankům řeknete, koho mají poslat do kytek dřív.

Zajímání vozidel

Rozflákat nepřátelské auto na cucky nemusí být nejlepší taktika, protože co je doma, to se počítá. Auto začne hořet, řidič vyskočí, koupí dávkou ze sapíku, vy k hořícímu autu pošlete svého opraváře a - „Mám to zadarmo!“ Jen dávejte pozor na své rakety a děla - když mechanik vystoupí a těžké zbraně se ho snaží sejmout, často přitom dorazí i jeho auto, u kterého stojí. Buď dejte těžkým zbraním jiný úkol nebo svévolný útok na řidiče zakažte úplně. Osobně pak vyberte zbraň, která to s ním skončí, aniž by sejmula jeho (za chvíli už vaše) auto.

Siberit

Jakmile se dostanete k ložiskům siberitu (či alaskitu), začíná úplně jiná hra, protože nové technologie, ve kterých tento nerost využijete, převyšují ty klasické o několik tříd. Nejsilnější siberitová bomba (znáte atomovku v RA2?) je schopna srovnat se zemí středně velkou základnu. V multiplayeru může obrátit sebeztracenější souboj, ovšem lze tomu předejít.

Její příprava je totiž velmi náročná, a i když si předěláte všechny postavy na vědce, zabere vám několik minut. Jakmile zjistíte, že všechno, co má ruce a nohy, maká v soupeřově laboratoři, připravuje zřejmě tuto lahůdku.

Multiplayer

Pokud ho překvapíte, můžete je všechny pobít, protože sebelepší voják ve vědeckém plášti je tanku prachbídňým konkurentem.

Při výběru mapy si všimněte, že na každé z nich je ještě několik her - někdy jsou to různé týmové varianty, ale často se jedná o různé méně tradiční typy her. Navíc můžete v každé mapě a hře měnit nejrůznější nastavení, od počtu lidí a hustoty zásilek až po různá specifická nastavení. Často se tak dá vytvořit docela jiná hra - hrajete-li o to, kdo udrží kopec pět minut, použijete zatracené jiné prostředky, než když je potřeba udržet ho hodinu. Nejlepší je ale zahrát si hru nejprve s defaultním nastavením, než se v tom začnete vrtat.

Nejprve obecně

Multiplayerové strategie pro *Original War* se diametrálně liší od ostatních RTS. Zapomeňte na všechno, co víte o *Starcraftu*, *AoE* nebo *C&C*. Stejně jako v kampaních i v multiplayeru se všechno točí kolem lidí. Hlavním cílem vašich útoku jsou ti soupeřovi lumpové a hlavní, co musíte chránit, jsou vaši gerojové. Potřebujete své staré ostřílené (ale nepostřílené) hrdiny. Dobrý velitel se v *OW* pozná podle toho, jak nakládá s lidmi.

Další věc, o kterou musíte dbát, jsou samozřejmě suroviny. Když je jich na mapě dost, je lepší nejprve trochu rozvinout technologie a postavit až nákladáky řízené počítačově, dálkově nebo vestavěným Opíčákem. I když je o materiál nouze a postavíte nákladáky hned, stejně je po objevu příslušných technologií recyklujete a nahradíte je automatickými. Těžbu siberitu byste měli zahájit co nejdříve - už proto, že siberitové motory jsou rychlejší a nevyžadují žádnou údržbu.

Nepodceňujte obranu, pokud soupeř postaví rychle pár jednoduchých vozidel, může se vám to škaredě vymstít. Je-li základna na kopci, stačí obranné věže, na rovině však potřebujete i jedno dvě autíčka.

Američani jsou univerzální. Umí dělat jak lehká a rychlá vozidla, tak těžká a silná, umí využívat všechny druhy energie, používají jak počítačem říze-



Američani

Neznámého vojína, který se zapomněl do svého dopisu podepsat, děsně trápí hra *No One Lives Forever*. Nachází se zrovna v úrovni *Savercracker 5* v nějakých kancelářích, kde všechny kompletně vystřílel. Našel spoustu věcí, ale neví jak vyřešit problém „Locate Elevator“, což by měla být brána do dalšího kola. Jak ji otevřít?

Toť otázka, ale odpověď je snazší, než bys čekal. Stačí se dostat do zamřížované budky, kolem které jsi již nepochybně procházel, a použít hackovací schopnost na vypínač po levé stěně (zařízením *Code Breaker*). Tím se otevře výtah, do které-

ho už stačí jenom naskočit a těšit se na další úroveň.

A máme tu další čtenářské trápení, tentokrát se týkáající kontroverzního titulu *MDK 2*. Xena se již pár dní snaží vyřešit jeden problém, ale stále bez úspěchu, a tak se rozhodla nám napsat. Nachází se v úrovni, kde hraje za doktora, a narazila na chlapíka trůnícího v nějaké kouli, který po ní hází bomby. Doktor se může proměňovat v obludu, ale neví, co s tím?

Tvůj problém se dá vyřešit několika způsoby, přičemž jeden z nich je následující. Proměň se v obludu a obratně vylez na krabice. Až budeš





ná, tak dálkově ovládaná vozidla, staví obranné věže a v nejhorším případě dokážou vleký konflikt vyřešit siberitovou raketou. Jejich specialitou je využívání laserových zbraní a také Morphling, který je se svou měnitelnou geometrií kol určitě nejlepším podvozkem ve hře. Jejich speciální vojáci, ostřelovači, spolehlivě zastaví útok arabských minometčků a ruských bazukérů, kdyby došlo na osobní vyřizování účtů. A vynález uspávacího střeliva do jejich pušek, to je dobrá metoda, jak odradit nepřátele od úmyslu řídit tanky osobně.

Univerzalita však s sebou přináší i problémy - ostatní strany, které se na určitý druh boje specializují, jej zvládají lépe. Američan si stejně musí vybrat, jestli se bude zprvu soustředit na počítačové nebo radiové řízení vozidel, nebo jestli bude vynalézat spíš lasery nebo děla, a pak stojí proti protivníkovi, který je na svůj způsob boje uzpůsoben lépe.

V běžné mapě mají tedy Američané dva hlavní možné směry rozvoje: zaměření na optoelektronické technologie (radary, snipeři, lasery a dálkově ovládaná vozidla), nebo zaměření na zbraň a počítače (děla a těžká děla, raketomety, Morphlingy a počítačem řízená vozidla). Zaměření na optoelektroniku je lepší tehdy, když máte ve hře dobré mechaniky, jejichž zkušenosti využijete při dálkovém řízení, a když je ve hře málo surovin, protože výroba laserů je levnější. Když máte méně zkušené lidi a více materiálu, jsou zase lepší počítačem řízená auta (jejich vlastnosti nezávisí na mechanických, ale na stupni rozvoje počítačových technologií) a děla, která se vyvíjejí a vyrábějí podstatně rychleji než lasery. Nakonec je pak stejně dobré oba směry spojit - raketomety nebudou plně účinné, pokud k jejich navádění nepoužijete radary, lasery zase potřebují podporu raketometů a dvojitě lasery, americkou nejsilnější zbraň (Siberitovka je spíš malá přírodní katastrofa), nemá cenu stavět na jiném podvozku než na Morphlingu - tyto zbraně totiž potřebujete aspoň dvě a musí nepříteli dostat mezi sebe, aby se plně projevila jejich síla, a na to je pohyblivý Morphling lepší než pomalé pásové podvozky.

Rusové

Neznají solární technologie, takže začnou ropou, neznají dálkové řízení, takže půjdou do počítačů. Co nejdříve by měli začít těžit siberit - nejen že je na něm závislá spousta jejich technologií, ale je-li v základně jen jedno ropné ložisko, brzy jim nebude stačit.

Zásadní pro obranu je technologie zpomalovacích polí - zpomalovače jsou poměrně nákladná a nedostupná technologie, ale když se vám podaří umístit je do obrany, šance Arabů v podstatě končí a jejich eliminace je otázkou času. Pro Amíky si však musíte dojet včas, protože siberitovou bombu vaše zpomalovače nezastaví. Také pozor na jiné Rusy - pokud také znají technologii zpomalovačů, tau-pole na ně nebude vůbec působit!

Rusové umí stavět největší bojové monstrem ve hře, Behemota. Obrovská palebná síla i dostřel, rakety, kulomety, plamenomety, děla... téměř nezničitelný podvozek... ale také několikanásobně vyšší náklady na výrobu a velmi pomalý pohyb. Je málo věcí, které dokážou Behemota zastavit, ale přece jen existují: arabské samohybné bomby nebo předem nalčené miny a americké dvojitě lasery (které pomalého Behemota snadno dostanou mezi sebe). S dostatečnou palebnou podporou menších vozidel však dva Behemoti bez problému projedou nepřátelskou základnou a za nimi zůstávají jen kouřící trosky. Důležité je poslat Behemota co nejbližší nepříteli, aby se mohly zapojit všechny jeho zbraně, mají totiž různý dostřel. Behemoti bez problémů projíždějí lesem, ale nesnažte se je stavět na kopcovitých mapách, mohou jezdit jen po rovině. A musíte se rozhodnout - buď Behemoti, nebo Siberitovka. Obojí je totiž velmi nákladné na čas i na siberit.

Pokud mapa není vhodná na řešení hrubou silou, přicházejí na řadu časoprostorové finesy. Ruský bazukér je výborná jednotka - má silnou zbraň a ničí spolehlivě těžkou techniku i budovy. Velký problém mu ale činí rychlá auta s rotačkami nebo plamenomety a normální vojáci (o snipelech ani nemluvě) a v těžké zbroji je tak pomalý, že ho klidně umlácí holými rukama opičák, aniž by bazukér stihl podstoupit a vystřelit. Jakmile však vynaleznete zpomalovací či teleportovací granáty, může bazukér dotěrného tvora či stroj zpomalit natolik, aby získal patřičný odstup, a pak ho dalším granátem teleportovat o pár desítek metrů dál.

nahoře, tak se k tobě ten chlapík vydá a ty ho v ten moment musíš napašnout a dát mu malou lekci slušného chování. Tento proces je potřeba opakovat do té doby, než přijde o svůj štít. Jakmile o něj přijde, stačí ho už jenom zásobit tím zeleným slizem a brzo se odporoučí do věčných lovišť.

Až z dalekých Košic k nám přilétí dotaz od Romana P. na hru *Project IGI*. Hrozně moc se mu líbí, ale narazil na takový elementární problémek v podobě žebříků. Ptá se, jak se po nich leze.

Je to docela prosté. Stačí, když si k nějakému žebříku stoupneš, a po

chvilce se objeví zelená ikonka zobrazující chlapíka lezoucího po žebříku. V tento okamžik zmáčkni „Use“ a postavička se sama pustí do lezení. Nebylo to až tak komplikované, vid?

Deus Ex pro změnu děsně trápí Romana P. Naprosto souhlasí s verdiktem poroty, že si tato hra získala označení nejlepší kousek roku 2000, nicméně to neřeší jeho dotaz. Zrovna se nachází na začátku mise v Area 51, kde exploduje vrtulník Jocka. Zajímá ho, zdali je možné zabránit této ex-

plózi, aby sympaťák Jocka zachránil. Je mu ho děsně líto a věří, že nějaké řešení existuje.

Ano, máš pravdu. Toto řešení skutečně existuje a nyní si vyslechni jak ho uskutečnit. V hangáru před odletem vrtulníku si promluv s technikem v růžových montérkách

a zjistíš, že se chová podezřele. Zajídi za Everettem, pověz mu o svém podezření a on ti vzkáže, ať ho zabiješ. Jdi to udělat a posléze pokecej s Jockem. Ten objeví ukrytou bombu a odstraní ji, po čemž může s klidnými trenkami odletět a ty můžeš spát.

A již tradičně tu máme dotaz na hru *Baldur's Gate 2*. Nejprve by čtenáře Mr. T. zajímalo, co vlastně pěkného získá do vlastnictví Cleric (zloděj třeba získá cech). No a potom ještě neví, kde získat druhou



Arabové

Z ostatních technologií stojí za zmínku hlavně teleport (nic nepotěší nepřítele tolik, jako útočná technika objevující se přímo v jeho základně - jen je občas problém tam dostat žilového vědce, aby cílové místo teleportu připravil) a hackování vozidel, které vám umožní dostat nepohyblivá nepřátelská vozidla pod kontrolu, ze zbraní pak dalekonosná raketa, jejímuž dostřelu se nemohou zbraně ostatních národů rovnat. Největší slabinou je pak absence optoelektroniky, která způsobuje, že Rusové 'nevidí' - nemají radary a mají jen přibližnou detekci zásilek na mapě. Arabové jsou pravým opakem Rusů, jsou rychlí, mobilní a nijak důkladní. Jsou jen dvě možnosti, jež mohou Arabové udělat - rychle útočit a dotírat na nepřítele, nebo prohrát. Arabové nemají prostředky pro vleklou válku: nestaví automatické obranné věže, nevyrábějí těžké zbraně a podvozky ani jeřáby a buldozery a hlavně neumí postavit siberitovou raketu.

Jejich budovy jsou málo odolné, ale rychle se staví. Stejně tak auta málo vydrží, ale na těch pár trubek taky není potřeba moc materiálu. Arabové tak můžou zkusit poměrně rychlý útok už z počátku hry. Nevadí, když se nepřítel ubrání: vaši mechanici získají zkušenosti jak za útok na nepřítele, tak za následné opravování svých poškozených vozidel.

Arabové nemají počítače, takže jsou odkázáni na ruční nebo dálkové řízení a dobrý mechanik je u nich k nezaplacení. Mimochoodem vůbec nemusíte zkoušet střílet do vlastních aut a pak je opravovat - žádná zkušenost za to není.

Arabové mají o hře nejlepší přehled. Jejich specializace na optoelektroniku jim dává možnost umísťovat skryté kamery a společně s biotechnologiemi i detekci živých tvorů všude na mapě, jednu z nejužitečnějších technologií vůbec. Biotechnologie jsou vůbec další jejich silnou stránkou. Montování opic do aut se určitě vyplatí aspoň do nákladáku, po rozvoji biotechnologií i do útočné techniky. Stimulační drogy jsou dobré, pokud chce hráč útočit lidmi - dávají jim vyšší odolnost a umožňují jim bojovat, dokud nejsou na cucky.



část halapartny. Za odpověď předem děkuje.

To děláš dobře, protože se říká, že se slušností nejdál dojdeš :-). Tak a nyní k tvým problémům. Cleric jako odměnu za své dobré služby získá některý z chrámů umístěných v lokaci Temple District. Jaký, to záleží hlavně na jeho přesvědčení, dobří získají Helmův chrám, neutrální Lathanderův a zlí Talosův. Druhá část hledané halapartny, tedy čepel, se skrývá ve vlastnictví Sahauginů v podmořském městě, kam se dostaneš ve čtvrté kapitole. Je možné ji získat jejich vyvražděním, popřípadě ukradnout.

A jsme zase jednou ve finále, které se dnes bude točit okolo nesmrtelné Lary Croft ve hře *Tomb Raider: Chronicles*. Ramirez se dostal až do potápějící se ponorky k umírajícímu důstojníkovi, ale neví, kudy z tohoto podvodního pekla ven.

Je třeba se dostat do řídicí místnosti a uvnitř prosvětlit ventilaci. Touto ventilací posleze prolézt do následující místnosti a vypnout tam proud. Potom už nepochybně snadno najdeš dveře, od nichž ti dal kapitán klíč, a pak už téměř není co řešit.

Kombinace

Arab má nejlepší předpoklady k tomu, aby poslal do boje lidi. Zatímco snipeři jsou na nic proti automatizované technice a bazukéři nezvládají lidi, arabští minometčíci jsou poměrně univerzální, pokud jsou krytí vojáky. Biodetekce umožní Arabovi najít na mapě Opičáky, a ty pak změnit na vojáky. S využitím informací z kamer a biodetekce může připravit léčky pomocí dálkově odpalovaných min nebo se nepozorovaně připlížit až k základně a odpálit důležitou budovu pomocí časovaných min.

Problém nastává, jakmile se podaří nepřítelům vybudovat dostatečnou obranu. Arabovi ještě zbývají samohybné bomby (nejlépe řízené dálkově, přece nenechají vybuchnout opičáka nebo dokonce dobrého mechanika), ale ty stojí dost siberitu a skutečně dobrou obranou jen těžko proniknou. Také má materiální převahu, protože zakopaný nepřítel ovládá jen malé území, kam dopadají zásilky - ale na to, aby nepřítel postavil Siberitovku, mu stačí trocha materiálu a spousta času.

Co ještě stojí za zmínku, je možnost Arabů pokusit se uzpůsobit hru hned z počátku svým možnostem. Celkem rychle po zahájení těžby siberitu se mohou naučit siberit kontaminovat. To dává jejich vědcům možnost úplně zničit siberitové ložisko a navíc učinit na nějakou dobu jeho široké okolí neobyvatelné. Bohužel vědec kontaminaci dlouho nepřezijí.

V týmové hře se určitě vyplatí národy kombinovat. Arabové a Američani jsou sice spolu poměrně dobří, Arabové prudí nepřítele, zatímco Američani budují technologie, ale přece jen je mnohem zajímavější kombinace Rus & kdokoliv. Protože když spojencem postaví Rusům radar, dostávají jejich dalekonosné rakety a pomalé těžké stroje zcela nový význam. Téměř doslova se dá říci, že dobrý spoluhráč otevře Rusům oči a nechá tak procitnout jejich strašlivou sílu. Rus pak třeba Arabovi může za odměnu postavit nějaké těžké vozidlo, které by sám nedokázal, nebo s pomocí časoprostorových technologií dopravit Amíkovy dvojité lasery do nepřátelské základny, kde způsobí opravdovou pohromu. Na skutečný boj vás však žádné řeči a teorie nepřipraví. Takže nezbyvá než najít vhodného protivníka a natrhnout mu... dát mu za vyučenou.

P.S.: Za konzultaci děkujeme Vladovi a Robertovi z Altar Interactive.

