



Original War

Martin Klíma strikes back.



Milovníci Dračího doupěte Martina Klímu uctívají, rodiče hráčů Dračího doupěte pravděpodobně proklínají, byť se jedná o jednu z nejméně škodlivých závislostí. Tentokrát nás zakladatel vydavatelství Altar (spolu se silným zahraničním partnerem Virgin Interactive) potěší originální RTS (nejen názvem). Nečeká nás kreslená adventura, což musíme hodnotit potleskem.

Potlesku se *Original War* dostalo i na letošním ECTS, kdy byla předváděčka návštěvníky neustále obklopena. Vzhledem k nesmírně tvrdé konkurenci ve stánku Virgin (zleva *Sacrifice*, zprava *Magic & Mayhem 2*) je to první krůček k velkému úspěchu.

Dobrou trefou byl už samotný název. „Original“ můžeme rovněž přeložit jako původní, prvotní. Skutečně se bude jednat o první pořádnou bitvu, protože se odehraje 2 miliony let před naším letopočtem. He?!? Hned si to vysvětlíme.

Píše se rok 2000+ a politická situace mnoho originality nepobrala. Strýček Sam se svým naditým měšcem plíve přes Atlantik na socana z Rus, do toho se samozřejmě montuje fanatický Arab. Protože peníze jsou skutečně všechno, vedou o prsa Dolly Buster Amíci, dokud se však sovětský geologové nedopátrají vzácného nerostu. Protože jsou jeho ložiska na Sibiři a kluci z Moskvy mají rádi metafory, dostal název Siberit.

Pod prozaickým názvem se ale ukrývá nadpozemská síla a zámořští brzy pochopili, že této čiré energii by dlouho odolávat nedokázali, tudíž se rozhodli pro razantní krok.

Pomocí jejich tajného triumfu EON neboli stroje času se vydá partička nejodvážnějších do prehistorie, aby ložiska Rusákům vytěžila přímo pod nosem. Nezbývá než citovat jejich velitele: „Tahle jízdenka možná zpáteční není!“

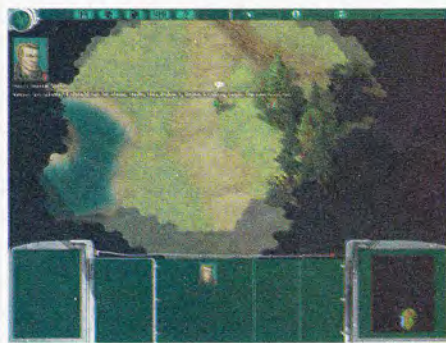
Hlavní postava - John Milligan (jeho smrt = konec mise) - se ocitá sám mezi pterodaktyly a plavuněmi, protože EON plive lidi až v šestidením rozmezí. Bohužel zafungovalo staré dobré pořekadlo: „Kam čert nemůže, nastrčí Rusa.“ a milý John je najednou pod palbou ohvězdičkových partyzánů.

Útěk, volání centrále o pomoc, která vám okamžitě zakáže jakýkoliv rádio kontakt, protože ruský technik už signál dávno napíchnul. To se hned potvrdí, když poručík Morozov vykřikne: „Vysílá zpoza lesíka. Jdeme!“

Situace přinejmenším nezáviděníhodná, ale můžu vás uklidnit. Přestože se k vám postupem času budou přidávat další parťáci z „výletní“ lodí EON, budete mít do konce hry velmi podobné pocity.

Kampaň budete moci rozjet i za ruské bohatýry, ovšem už z intra je patrné, které straně se trochu nadřezuje. Pozor! Ne vybavením a mož-





nostmi armád. Zatímco Amiky zasvěcuje do děje chlapácký hlas typu „ve Vietnamu to byla nuda“, na straně východních sousedů vás čeká agitka „Soudruhu! Udělejte něco pro stranu, ve jménu V. I. Lenina!“

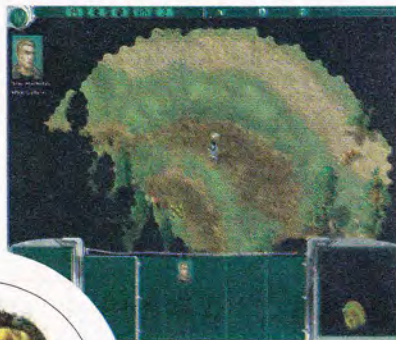
Vozidla US Army nejsou tak bytelná, na druhou stranu jezdí na solární energii, zatímco ruský tank - toť macek, který však musí občas načerpat zásoby benzínu.

Araby si také budete moci vyzkoušet, ale pouze v multiplayeru. Vlastně to není úplně pravda, protože v průběhu se s nimi budete moci spojit a částečně využívat i jejich technologie. (Nebo jim je prostě ukrást.) Po prvních deseti misích se situace pořádně zamotá, vytvoří se nové koalice s jiným druhem „vyšších zájmů“, tím vznikne i mnohem více možností, jak hru dokončit. Tlesk, tlesk.

Postavy jsou rozděleny do čtyř kategorií. Voják je jasný. Jeho stříly mají největší kadenci a údernost, on sám pak vyniká velkou odolností. Mechanik může řídit a opravovat bojová vozidla, kterým se tak zvýší bojeschopnost. Inženýr vám bude stavět a zajímat budovy, vědec pak pomáhá při vývoji nových technologií, může polidškovat opičáky na inženýry (Arabové můžou opičáky polidškovat i na jiná povolání) a především léčit. Každé povolání má svou typickou budovu. Pokud budete potřebovat, můžete v laboratořích proměnit třeba

vojáka na vědce. Ten sice nebude tak výkonný, ale tuto taktickou variantu určitě využijete. Výkonný nebude kvůli nízkým vědeckým schopnostem, protože mu zkušenost jde do statistik vojenských. Vaši svěřenci se tak budou neustále zlepšovat, což s přihlédnutím k jejich docela dobrým hláškám způsobí, že si je časem dost oblíbíte. Skutečně se mi to stalo, když jsem po pěti misích silně trdomyslnil po ztrátě mého vymakaného soldáta.

Před každou misí si vyberete z postav, které jste už posbírali, ty nevhodnější. Zevrubného nástinu, o co v misi půjde, se vám dostane v intru provedeném v enginu hry. Polidštit dostatek opičáků, nasbírat množství surovin (ty posílají z budoucnosti spojenci, takže je EON střílí různě po krajině), obsadit ložiska Siberitu, ukrást vozidla či jen prostě: „Přežít“. Náplně misí jsou neuvěřitelně rozmanité a rozhodně se nebudete nudit.



Autoři si hru skutečně vypláali, a tak se můžeme těšit na spoustu vychytávek. Přes 2D grafiku, která přeci jen není šlágrm tohoto léta, vypadá vše OK, navíc se potůčkem valí vlnky, občas kolem prolétne prapták, prahoch, pratráva pak jde ušlapat, takže můžete podle ní odhadnout, kudy si to hlídky nejčastěji štrádají.

Hudební doprovod obstaral sám mistr Michal Pavlíček, takže máme jistotu, že zvuková kulisa bude výběrové kvality. Viděli jsme, zkusili jsme, přes noc jsme u toho vytvrkli a můžeme s klidným srdcem říci, že *Original War* nebude pro žádné slečinky. Srdce ostříleného stratéga však zaplesá. Jako třešnička na dortu - u nás se dočkáme kompletního počestění.

KDO ZA TÍM STOJÍ Altar Interactive

Kdo nehrál Dračí doupe, ten jako by nebyl. Tento skvost stolních RPG (rovněž zpřijemňovač školních hodin a odpoledních mejdánků, které se často zvrtyly v celonoční bojovku) jsme si mohli zahrát právě díky panu Klímovi, po-tažmo jeho vydavatelství Altar. Interaktivní větve této firmy už o sobě dala vědět super-tuhými logickými *Fish F11-lets*. Kromě toho jsou v Altaru hodní kluci, kteří nás nechali nakouknout do kuchyně a poskytli preview verzi.

NEJVĚTŠÍ PLUS Příběh a citová fixace na vaše bojovníky.

ORIGINAL WAR

Výrobce
Altar Interactive

Distributor
Virgin Interactive

Kontakt
www.original-war.com

Datum vydání
Konec 2000

V kostce
Inovativní a příjemná RTS
á la *Commandos* s vývojem postav.