



LINDA

linda@score.cz

Flying Heroes

Další světová hra
od autorů *Hidden and Dangerous*.

Hesperia byla země zmiňovaná v antické literatuře. Každý bojoval s každým, bratrovražedné války neměly konce a už to vypadalo, že z prostoru zmizí další země, když v tom se objevil zachránce. Chrabrý Atlanton II se stal novým vládcem země a pokusil se o nemožné. S pomocí velmi jemné diplomacie a notné dávky taktu se mu podařilo nastolit v zemi mír. A protože to byl pohádkově moudrý vládce, věděl, že každá bytost má neukojitelnou touhu a potřebu bojovat. Mladický mír by asi neměl dlouhého trvání, kdyby nepřišel s revoluční myšlenkou. A od těch dob už v Hesperii nebojovali všichni, ale jen ti nejlepší z každého klanu. První památná bitva se konala v Aréně Velikánů.

V Hesperii žijí čtyři hlavní klan: Lizard riders, Sky knights, Hammercraft a Magion. A to je příliš mnoho na takovou zemi, jakou je Hesperia. Stále je tu mnoho neobsazeného území a navíc ne vždy jsou všichni dobře srozuměni s majetkovým uspořádáním. Důvod proč bojovat se prostě vždycky najde.

Není složité vytvořit si vlastní identitu hesperionského bojovníka. Stačí zvolit jméno a jednu z devatenácti vizáží. Můžete mít image piráta, moudrého starce, Američana s kšiltovkou, Františka Josefa nebo třeba zrůdy s šeredným zánětem spojivek. A hurá do světa.

Výbava každého hrdiny se skládá z patřičně nabitých zbraní a nějakého dopravního prostředku. Obojí se u jednotlivých klanů zásadně liší, a proto je ten pravý čas podívat se na tyto rozdíly o něco podrobněji.

Lizard riders:

V šedých horách žili lidé odjakživa. Drsné počasí a tvrdá práce je otužily a udělaly z nich ty pravé horaly. Vedle nich měly hory ještě jedny obyvatele. Byli to obrovští okřídlení ještěři, jimž náramně vyhovovalo horské klima a dlouhé tmavé jeskyně. Postupem času se ještěři stali pravou rukou horských lidí... Když se král Atlanton II rozhodl pořádat turnaje, vytvořili horalové společenství s názvem Flying lizards. Ještěři byli



obrněni a dostali na záda sedačku či kokpit. Jejich největší předností je ohnivý dech a vůbec odolnost vůči ohni. Od přírody pomalí ještěři se někdy nechají svým jezdcem vyprovokovat (kopání do ledvín) k rychlejšímu pohybu, ale pouze na chvíli. Rychle se vzdávají. Ale jak už vás asi napadlo, nejsou to jen takové obyčejné ještěrky. Mají i některé magické schopnosti (umějí učit sebe i pilota na chvíli neviditelnými). V případě nouze vypouštějí tekutinu, která oponenta paralyzuje, bezbranná nehybná oběť může očekávat brzkou zkázu.

Navíc jsou věrní... no prostě ideální do každé domácnosti.

Hammercraft:

Ve starých dobách okupovala jedna velmi vospělá civilizace území dnešní provincie Perm. Státem vychovaní obyvatelé a jejich bohatství bylo prvním cílem hesperských válek. Dnes žije v Permu společenství Ham-

mercraft. Hammercraftští inženýři jsou schopni vytvořit ohromně vzducholoď ze železa a dřeva. Ano, jsou to ony, s kterými zdejší bojovníci snadno ničí nepřátele. Jsou pomalé a poněkud hůře ovladatelné, zato velmi dobře obrněné. Jeden velký plát železa poletující vzduchem. Přímo pod kokpitem je ta nejlepší věc na celé vzducholodi: jakýsi otáčivý držák na zbraně. Navíc vzducholoď unesou mnohem víc zbraní a munice než všichni ostatní. Unesou firebooster, nailgun střílející hřebíky a k tomu ještě klidně torpéda a rakety.

Sky Knights:

V jižní části Deborea provincie nikdy žádní velcí ptáci nežili. Vlastně jich tam vůbec bylo dost málo. Ale jednoho dne vyšlechtili šikovní druidové speciální semínka, po kterých jim ptáčci vyrostli až na 20 metrů rozpětí křídel. Podobně jako obří ještěři stali se i oni výhodnými dopravními prostředky a později i kamarády do boje. Druidové založili spolek Sky Knights. Obrnili své pomocníky, dali jim do zobáku otěže a mezi křídla kokpit. Sky Knigts jsou rychlí a jejich ptáci mohou za boje protivníka klovat (klov, bum, klov, ratata..s. no, nevím) a mají efektivní zbraně. Rytíři bojují pomocí šípů, sekyr (axethrower) a elektřiny (blitzer).

NÁZOR

TOMÁŠ ZVELEBIL

I když jsou *Flying Heroes* bezesporu jednou z originálnějších her, nemusí rozhodně sednout do noty úplně každému. Zejména z počátku je třeba hře nechat nějaký čas na „rozkoukání“, poněvadž na první zahrání vás spíše malinko odradí. V akčních leteckých soubojích je téměř vždy problémem s udržením vysoké hrátelnosti a *FH* se to daří tak ze 3/4. Moje hodnocení zní 78%.

FLYING HEROES

VÝROBCE

Illusion softworks

DISTRIBUTOR

Take 2

KONFIGURACE

Win 95/98

MULTIPLAYER

ano, LAN a internet

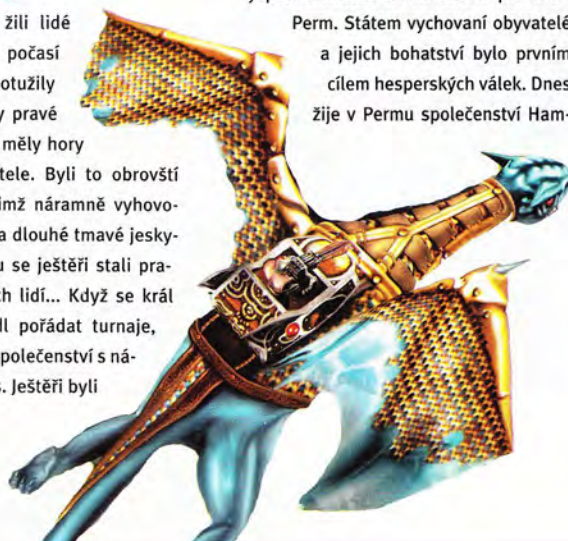
+ Fantasy motivy, krásné souboje, originální „létátka“

- složité ovládání, vysoká obtížnost a poměrně vysoká hardwarová obtížnost.

VERDIKT

Ať jste kouzelník, nebo druid, přijdete si na své.

85 score





A konečně Magion:

Kouzelníci žijící na létajících ostrovech na jihozápadě Hesperie založili, jak jinak, společenství. Svoji sílu a schopnosti demonstrovají tím, že donutí létat věci, které k tomu rozhodně nejsou určeny. O těch více v tabulce. Mágové si pak ve své letecké poezii házejí firebally, zmrazují či škváří oponenty. A samozřejmě kouzlí. Tedy kouzlí, pokud mají manu. Zvyšují svou rychlost, ničí protivníkovu orientaci, uzdravují se, činí se neviditelnými, přivolávají kyselou či ohnivou dešť. Umí ještě spoustu dalších povedených vylomenin. Třeba Armageddon, což je zajímavý název pro kouzlo, že?

Každý klan má šest druhů „létadel“, šest druhů zbraní a nějaké ty speciální dovednosti. V zásadě jsou však síly, výbava i zkušenosti v rovnováze, takže nás čekají opravdu zajímavé souboje.

Můžete vést jednotlivé zápasy nebo se rovnou vrhnout na budování své bojovné kariéry. Rozhodla jsem se nejprve trochu procvičit na samostatných zápasech, abych do toho velkého světa nepřátel jen tak „nevletěla“.

Svého hrdinu zařadíte mezi jeden ze čtyř klanů, zvolíte si oponenty a spojence. V tomto modu si můžete navolit veškerou možnou výbavu se všemi upgrady, totéž lze i u nepřátel. Jedinečná příležitost, jak

si vyzkoušet každou zbraň. Vyberete jedno z prostředí a typ zápasu. Můžete hrát na určitý počet fragů nebo jenom na čas. Na konci vletí ti nejlepší nad pomyslné stupně vítězů. O mnoho zajímavější je šampionát, liga, turnaj, říkejte tomu, jak chcete.

V lize můžete bojovat pouze za Sky Knights a Magion, no co, stejně jsou nejlepší. Před samotným zahájením projdete primitivním tutorialem. Naučíte se létat na všechny strany a střílet. Poté jste slavnostně uvedeni do stavu rytířského či mágského. Boje o města se počítají na měsíce. Z počátku hry obnáší získání většího města tak tři čtyři zápasy. Většina soubojů je na fragy. Za sestřelení protivníka získáváte frag, za vedoucího týmu pak dva... na konci se fragy přepočítávají na peníze. Za ty lze podle očekávání koupit a vylepšit výzbroj nebo létající prostředek, nebo si zaplatit pilota, který bude bojovat po vašem boku. Pokud nejste příliš úspěšní, nebo vám zrovna nějaké ty drobné chybí, můžete si je půjčit.

Další boj je na maximální počet fragů. Hráč, jenž dosáhne předem daného počtu, se stává vítězem, ostatním se rozdělí zbytek odměny spravedlivě podle počtu bodů.

Ve hře je spousta speciálních misí. Objevují se nepravidelně a jsou lépe finančně ohodnoceny než klasické boje.

11 Zásah fireballem udělá z vašeho kondora špačka.

12 Zdání klame. Jak nás upozornili tvůrci, neběží hra v enginu *Hidden and Dangerous*, ale ve zcela novém grafickém prostředí.

13 Draci jsou ještě o něco lepší než létající koberce a vázy.

RYCHLÝ ROZHOVOR S PETREM VOCHOZKOU

Score: Po *Hidden and Dangerous*, možná další velký úspěch Čechů ve světě. Co chystáte teď?

Petr Vochozka: Do *Flying Heroes* vkládáme opravdu velké naděje. Nyní pracujeme na dalších třech projektech (plus s Pterodony připravujeme koncept na další hru) - je to *Hidden and Dangerous 2* a *Mařka: City of the Lost Heaven* (možná si ji vybavíte pod starším pracovním jménem *Gangster* nebo *Mobsters*).

Obě hry jsou plánovány jak pro PC, tak pro PlayStation 2. Protože se jedná o druhou generaci her Illusion Softworks, kdy už máme samozřejmě více zkušeností než na začátku, hry jsou od začátku vyvíjeny s přesným konceptem, takže se v průběhu vývoje skoro nemění a navíc jsou technologicky i hratelně na velmi vysoké úrovni (ještě vyšší, než tomu bylo u *Hiddenu* a *Flying Heroes*). Třetí projekt je zatím neoznámený, jedná se o taktickou akci ze současnosti, pracuje na něm tým v Bratislavě.

Score: Chystáte datadisky s novými zbraněmi a prostředími?

Petr Vochozka: Ano, ale nebude to komerční datadisk, ale volně stahovatelné zbraně, národy, multiplayer módy a arény z www.flying-heroes.com. První várka by měla vyjít zhruba do měsíce a další postupně až přibližně do konce tohoto roku.

Score: V *FH* není vidět žádná krev, nebude to hráčům chybět?

Petr Vochozka: Zato tam lítá peř, krev snad nikomu chybět nebude. Myslí si, že v zápalu boje si toho ani nikdo nevšimne.

Score: Kolik lidí a jak dlouho pracovalo na vývoji *FH*?

Petr Vochozka: Zpočátku to byli pouze Jarek Kolář a Michal Janáček z Pterodony, ovšem po odsouhlasení konceptu a podepsání smlouvy s Illusion Softworks se počet lidí pracujících na plný úvazek na této jediné hře vyšplhal na zhruba 17.



ČAJOVÁ KONVICE



Na čaj o páté si mágové potrpí stejně jako angličtí šlechtici. Takhle ho mají vždy dostatek po ruce.

TRIERA



Když loď plave, proč by nemohla létat? Trochu monthypythonovská logika, ale osvědčila se.

LÉTAJÍCÍ KOBEREC



Je malý a špatně se do něj strefuje. Na druhou stranu moc nevydrží. Po zápase se jednoduše uklídí do skříně.

LAMPA



Obří lampa neskýtá příliš mnoho pohodlí. Nicméně je rychlá a novější modely mají prý i vytápění.

OKŘÍDLENÝ SUD



Kdo by občas nechtěl takový sud plný piva, který by za ním navíc přiletěl až domů?

Jednou z nich je ničení děl. Hráč je omezen počtem životů a za každý sestřelený kanón získává poklad, který se objeví na jeho místě. Další je „zvedání předmětů“, odměnu hráč získá, pokud sebere všechny potřebné předměty. Proti němu hrají oponenti, miny, počet životů a čas. Setkáte se i s hrou na tagy (boj o čas i život) a úkolem sestřelit všechny vyznačené nepřátele.

Takový malý bombónek si na vás připravil i sám Jeho Veličenstvo král na začátku každé sezóny. Piloti prolétávají jeden po druhém převelikou místností se státním pokladem. Mohou přitom sbírat mince, a to tolik, kolik unesou a stihnou. Každý má právě tolik času, kolik si zaslouží. Ti, co byli po celou sezónu hodní a dobře bojovali, mohou zůstat v pokladnici dost dlouho na to, aby si pak mohli pořídít vše, po čem jejich srdéčko prahne. Ale náš král není žádný suchar. Pro své pobavení přidal do pokladnice několik vtípně umístěných děl.

Soupeři nejsou všichni na jedné úrovni, ale rozdělení na ligy. Ti, co mají nejméně zkušeností a zásluh, bojují v lize železné. Ti o něco lepší v lize stříbrné a mistři v lize zlaté. Tím se dostáváte k oponentům. Nejlépe si je můžete prohlédnout, až si budete vybírat soupeře na single match, v boji na to mnoho času není. Celkem se setkáte s dvaceti osmi postavami. Po osmi v prvních dvou ligách a se dvanácti v poslední. Musím uznat, že jsou vytvořeni s notnou dávkou fantazie a vtípu. O každém z nich se můžete dozvědět, jakou má rád zbraň, jeho silné a slabé stránky. Tak například Caesar: má mnoho peněz a to nejlepší vybavení, ale odvalu a talent si

nekoupiš. Tvrdohlavý pankáč na všechno kašle, nejvíc pak na taktiku. S taktikou je na štíru i Kamikadze, Lemonhead zase nemluví hesperiansky. Jen o Hiddenovi se nedozvíte nic. Je dobré znát slabé stránky svých protivníků, vyplatí se to.

Teď něco k místům, kde se vše odehrává. Proletíte se po dvanácti neuvěřitelně rozdílných prostředích. Uvidíte hrady na létajících ostrovech, vnitřek sopky, třpytivé jeskyně, stará města i temná podzemí. Vše je v pěkné grafice, bohaté na detaily i lesklé vodní hladiny. Navíc se mění i počasí a denní doba. Tmavá deštivá noc mnohem lépe kryje než slunečné poledne. Výhledů máte na výběr hned několik. Shora, ze všech stran okolo létátka a pohledem očima hrdiny. Poslední z nich je asi nejdůležitější a nepohodlnější. Při pohledu očima třetí osoby zabírá někdy létátka příliš velkou část obrazovky.

V ovládní nenajdete žádný převrat. Šípky a myš, to je základ. Horší jsou funkce, které jsou nabaleny navíc. Je to asi pa-

desát kláves.

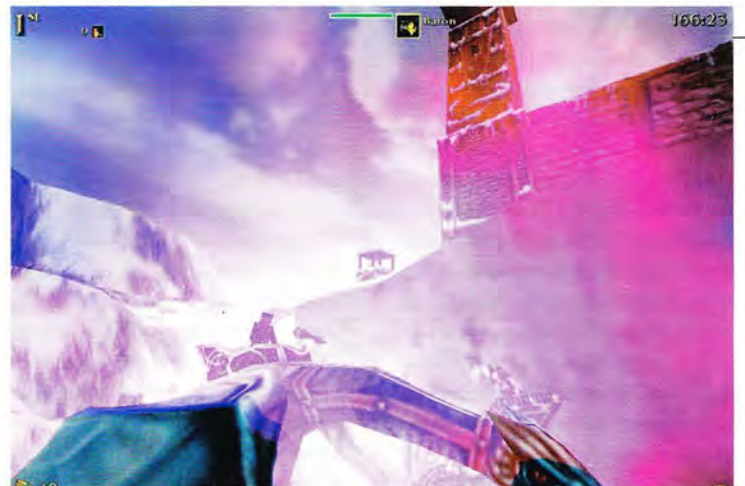
Nejsem chodící encyklopedie, abych si tohle pamatovala, i když je pravda, že zdaleka ne všechny je opravdu nutné používat. Svým spojencům můžete posílat buď psané vzkazy anebo klávesové zkratky. Jsou k nezaplacení, když jste v srdci bitevní vřavy, na dlouhé vyťukávání není čas a vy si potřebujete zavolat pomoc nebo si krýt záda.

Předmětů je přesně tolik, kolik by jich mělo být. Munice i many je přiměřeně mnoho. Naleznete spoustu vylepšováků: zrychlovače, neviditelnost, léky. Občas samozřejmě i jedy a miny.

Zvuky jsou fajn. Co říct víc? Firebally sviští okolo pravého ucha, vodopád šumí nalevo, ohniček praská na levém křídle... cože??

Hra má čtyři obtížnosti, přesto je někdy poměrně náročná a vyžaduje nějaký ten trénink, než se vám poprvé podaří dobýt stupně vítězů.

Flying Heroes je Magic Carpet lehce ovlivněný Quakem. Je originální, dobře zpracovaný a zábavný. Co chtít víc?



- [4] Místo je grafika opravdu impozantní.
- [5] Souboj nad magickými ostrůvky.
- [6] Některé zbraně mají pěkně ulitý design. Ale střílí pěkně.