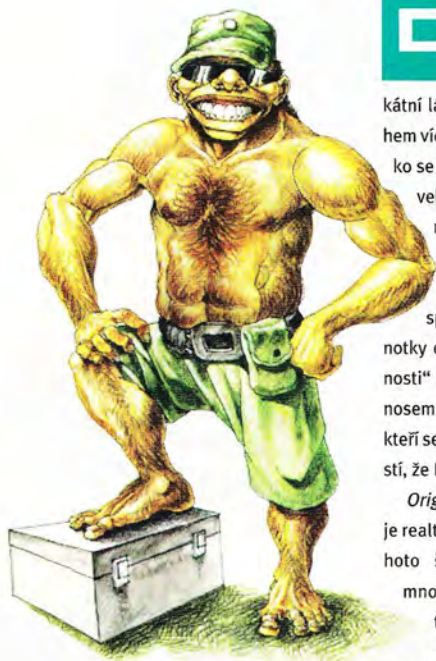




Original War

Takhle chutný český *owar* už
dlouho nikdo neservíroval.



Dějovou zápletku smážeme ze stolu rychle: kdesi na Sibiři jsou nalezena ložiska unikátní látky, která je schopna uvolnit mnohem více energie než atomová reakce. Rusko se díky tomu katapultuje mezi světové velmoci. Amíci z toho valnou radost nemají, protože Studená válka byla dávno zmrazena, stejně jako ambice Rusů na globální moc. Pomocí speciálního přístroje Eon vysílají jednotky do pravěku, aby jim „zlato budoucnosti“ vytěžily před nosem, či spíše před nosem jejich opopředků. První Američani, kteří se objeví mezi opolidmi a mamuty, zjistí, že Rusové přemýšleli podobně.

Original War (dále jen poetické *Owar*) je realtimová strategie s prvky RPG. Do tohoto šuplíčku poslední dobou zkouší mnoho vývojářů nacpat svá dítkta, ale teprve Altar Interactive nám dávají pořádně líznout, jak by to opravdu mohlo chutnat.

Dvě strany konfliktu, setkávající se v daleké minulosti, pro nás znamenají dvě různé kampaně. Komu se zde nadržuje, je jasné od první minuty - intra k oběma tažením jsou jako nebe a velké dudy. U Amíků skvěle provedené listování deníčkem, doprovázené hlasem poctivého dřevorubce, u Rusů ohavná „normalizační“ politická agitka. Ve hře jdou ovšem sympatie stranou.

neplývá. Vyplývá to z faktu, že Eonem se přesunul jen omezený počet maníků, takže každou ztrátu opláćete. Postavy mají kromě důležitosti v boji docela slušné hlášky, takže se s nimi po několika misích parádně sžijete. Ještě jeden důvod, proč ronit potoky slz. Již v Desateru se psalo - „Nikdy vycvičenou jednotku neztratíš“ - a platí to i zde.



[1] Klidná základna. Málokdy ji budete muset stavět větší. *Owar* budovy raději vyvíjí, než buduje nové.

[2] Arabové ohořelí opicáci nesoucí nálož dynamitu. Brzy tu bude horko.



Jako se jinde vše točí okolo zbraní nebo budov, alfou a omegou *Owaru* jsou postavy. RPG prvky se dotýkají právě jich. Každá má základní vlastnosti, jako rychlost, zdraví atd., které se vám sice budou zvyšovat, ale více méně si jich při hraní nevšimnete. Mnohem důležitější jsou čtyři druhy schopností. Ty jsou totožné s povoláními, jež můžou vaši svěřenci zastávat. Diametrálně se od sebe liší a trénují. Hlaste se!



Ať jste imperialista, či zarytý komouš, vždy máte jednu hlavní postavu. John MacMillian a Jurij „Burlak“ Gorky mají přes názorové odchytky mnoho společného. Oba sebevědomí chlapíci bez rodinných vazeb, oba trochu paličatí, především vůči svým nadřízeným. Já si troufám tvrdit, že oba si brzy oblíbíte. To ostatně platí i o ostatních postavách.

Owar jde úplně jiným směrem než kasovní trháky. Zatímco nejprodávanejší hry obvykle nabízejí bitevní pole, které obsypete svými jednotkami a převálcujete protivníka a v případě neúspěchu tento postup aplikujete znovu, *Owar* jednotkami

Ano, pane

Válka bez **vojáků** je jako sex ve tmě. Aktérům samozřejmě může poskytnout jisté potěšení, ale koukat se na to nedá. Proto i zde budou tvrdí chlápci schopni lépe zamířit, a naopak více schytat. V přímém souboji s tankem působí voják trapně, jako lyžař na nuda pláži, ale ukrytý v bunkru dokáže dlouho odolávat velké přesile. Drobnou nevýhodou je, že zkušenost mu nabíhá pouze v soubojích.

Podrž mi hřebík

Přestože politická hantýrka tvrdí opak, **dělníci** jsou si na obou stranách rovni. Je-

jich hlavním úkolem je stavba budov, vedlejším pak sbírání beden s materiálem z širého okolí (o tom později). Úrovně rostou pouze v prvním případě.

Mám ruce od oleje

Starost nad výrobou a údržbou vozidel má **mechanik**. Protože strojům opravdu rozumí, je rovněž nejlepším řidičem. Pokud pošlete vozidlo do bitvy, bude v jeho rukou nejnebezpečnější. Všemi těmito činnostmi se trénuje, jen kromě čistého popojždění.

Hypoteticky vzato

Povolání na výkon služby už máme dost, zbývá pouze mozek, který se bude starat



[3] Zaostřete na ikonky postav a všimněte si zčernalého poručíka Newella. A teď sejměte klobouk, byl to dobrý voják.

[4] Jeden z prvních střetů s komunistickou lúzou.



4

3



o výzkum nových technologií. Od toho je tu **vědec**. Zavře se ve své laboratoři a koumá. Pokud vyleze ze zapařené komůrky plné zkumavek, může hledat naleziště nerostných surovin nebo svou lékárníčkou vracet vojákům chuť do života, a to i těm, kteří evidentně žádnou chuť necítí. (Při extrémním poškození upadne postava do kómatu. Včasný zásah ji může zachránit, ale stačí jedna kulka a už loví na věčnosti.) Vědátor se vyvíjí všim kromě hledání zdrojů surovin.

Gwrhkhsh

Jméno nejznámějšího opičáka. Proč opičáka, když se kolem motá spousta jiných potvor? Protože vědci se mohou naučit jejich (nepřilíh strukturovanou) gramatiku a získat je tak na svoji stranu. Opičáky pak můžete použít jako dělníky. Každá ruka dobrá.

Každý člověk potřebuje prostor. A barák!

Když už jsme nakousli vědeckou laboratoř, musíme doplnit i ostatní budovy, jež

skýtají azyl pro jednotlivá povolání. Vojáci si lebedí v kasárnách, mechanici v dílnách a dělník se nejlépe cítí ve svém skladišti (základ vašeho tábora). Kasárny a skladiště zůstávají více méně nezměněny. Laboratoře a dílny jdou několikrát upgradovat. Vědci vynalezou spalovací motor, dělníci upraví dílny a lup, můžeme vyrábět pořádné nařáky. (Amíci začínají s vozidly na solární pohon, která nepotřebují doplňovat pohonné hmoty na základně, na druhou stranu si musí po chvíli jízdy na chvíli „odpočinout a nabrat sílu“.) V každém stavení můžete předělat postavu na příslušné



povolání. Pokud potřebujete urychleně vykoumat novou technologii a máte jen jednoho vědce, naženete ke zkumavkám ostatní a změníte jim povolání. Výzkum pak probíhá mnohem rychleji. Pokud máte na sobě plášť, zvyšují se vám vědecké schopnosti, tedy pokud se nešouráte v nose. Ale můžete se paralelně zlepšovat i v jiných oborech. Zevlující voják, v jehož blízkosti se staví budova, neleští flintu (ať už si pod tímto slangovým výrokem představíte cokoliv), ale přiloží ruku k dílu, čímž se potřeňuje jako dělník. Slaběji než kdyby se na něj přeměnil, ale přece. Pro velké chytáky je připraven úrovně limit, takže ke konci mise vylepšujete své sekundární povolání.

Zkušenost dostanete i po skončení mise. Pokaždé na vás čekají tři medaile - ne vždy se vás dočkají. Za průběh beze ztrát, za odvážný útok, vlastní iniciativu, technologický objev - to vše může znamenat více bodů pro vaše postavy. V tuto chvíli si můžete dokonce rozhodnout, do které vlastnosti je vložíte.





Učit se, učít se, učít se

Starý Leninův žblebt zde platí pro obě strany stejně. Protože je každá jednotka snad ještě cennější než siberit, musíte si je piplat. *Owar* se v honbě za levely *Diablu* nevyrovná (to ostatně žádná hra), ovšem už dlouho se mi nestalo, že bych každou volnou vteřinku věnoval vývoji postav takovou pozornost (naposledy nekonečné házení hvězdíc do schodů v *Dungeon Masterovi*). Voják se nudí? Šup s ním do laboratoře! Dělník se fláká? Hybaj dělat tanky do dílen!

Na postavách však nebudete makat jenom z plezíru, často můžete do mise nasadit jen jednoho vědce a v případě osudové nehody (takové té kremačnī) za něj musíte mít jakous takous náhradu. A občas se ztrátám nevyhnete.

Kampaně

Před každou misí vás čeká lehký briefing provedený v enginu hry, kde se seznámíte se základními a vedlejšími úkoly. Ty se podle vývoje budou často měnit.

Ze začátku má východní velmoc lehkou převahu ve vybavení, takže prvních pár ruských misí je spíše ofenzivních, po čase se

rozdíly smažou. Mise jsou velice rozmanité a nápadité, takže se nebudete nudit. Napadání nepřátelských ležení, úporná obrana před markantní přesilou, osvobozování parťáků uvízlých mezi soupeřovými tábory, boje o ložiska, sabotáže - stále něco nového.

I kdybyste hráli jednu kampaň potřetí, nemusíte se nutně otravovat již známými zápletkami, protože návaznost misí je závislá na zdarech a nezdarech vašich akcí. Jakkmile přijдете o důležitou osobu, neprozrazíte nepřátelské opevnění, minete ložisko nebo nezajmete jejich vojáka, hrajete jinou hru než minule.

V pozdějších misích vás navíc čekají klíčová rozhodnutí. Do Eonu se totiž dostali i arabští teroristé, kteří si rovněž brousí zuby na velký díl ze siberitového koláče. Časem s nimi můžete navázat spolupráci, nebo se je pokusit vymýtit. První varianta je možná šikovnější.

Paktem s Araby totiž získáte přístup k novým věčičkám. Jelikož se jedná o teroristy, je řeč především o záškodnických zbraních, vyznavači islámu kupříkladu umí navěsit na opičáka kila trhavin a poslat ho jako neinformované kamikadze do nepřátelského tábora.

Siberit - Zlatá horečka II?

K siberitu, motoru jednání všech zúčastněných, se dostanete až ke konci hry, takže do té doby si musíte vystačit s „obyčejnými“ surovinami. Základna potřebuje k chodu elektřinu, kterou můžete získávat buď z elektráren solárních, nebo naftových. Naftové samozřejmě potřebují ropu. To samé platí o autech, ale to už jsme na talíři měli. Klasický materiál obstarávají bedny posílané Eonem z budoucnosti.

Prstolamem

Owar v žádném případě není. Ovládání není jednoduché, protože jednoduchá není ani samotná hra, ale vše potřebné velmi brzy pochytíte a přijmete za své. Adopované ovládání? Díky Pitvě se v něm určitě neztratíte.

Jednotky si můžete grupovat tradičním způsobem do aleluja, ovšem není to jediný způsob. Když dvakrát kliknete na ksichtík postavy v hlavním panelu, ovládáte rázem všechny chlapičky jeho povolání.

Nakonec jsem si nechal dvě věci, které posouvají *Owar* opět o třídu výš. Stejně jako v *Baldur's Gate* můžete hru zastavit, při

PITVA

ORIGINAL WAR: POPIS HERNÍ OBRAZOVKY

- [1]** Nahrávání, ukládání, quit. Především nahrávání si užijete do sytosti.
- [2]** Seznam vašich vojáků. Při větším počtu se zde můžete snadněji orientovat. Takový malý nástup.
- [3]** Cíle mise. Pro sklerotiky, i když občas se úkoly během mise razantně mění.
- [4]** Změna nastavení grafiky a zvuku.
- [5]** Cokoliv by vám ve hře bylo nejasné, můžete si najít osvětlení v přehledně zpracovaném seznamu nejčastějších otázek.
- [6]** Ukazatel stavu beden s materiálem, ropou a siberitu. Poslední kolonka bude dlouho prázdná.
- [7]** Zmenšená mapa, ostatně jako v každé podobné hře.



- [8]** Ikony vašich budov. Červené svítící jsou právě pod nepřátelskou palbou.
- [9]** Ikony vašich vozidel. Zde minimalizovaná, protože vozidlo je v současné době jediné.
- [10]** Ikony vašich postav. Stejně jako u budov i vozidel, můžete si prostor pro ikony zvětšit či zmenšit dle libosti.

- [11]** Ukazatele příkazů, které můžete zadat vybrané postavě.
- [12]** Předchozí a následující selekce.
- [13]** Ukazatel rychlosti hry.
- [14]** Útok proti budovám.
- [15]** Útok proti vozidlům.
- [16]** Útok proti měkkým cílům (rozuměj lidem a zvířatům).
- [17]** Výdrž, zbroj, celková obrana.
- [18]** Rychlost a obratnost.
- [19]** Obrázek, jméno a povolání vybrané postavy.
- [20]** Schopnosti. Odshora - vojenská, dělnická, mechanická a vědecká.
- [21]** Erb vaší armády.

posrkávání kávy a četbě SCORE zadat příkazy a zase spustit. Věřte mi, že o tuto berličku se opřete mnohokrát. Jako by to nestačilo, můžete si libovolně měnit rychlost hry. Čekáte-li na posla jdoucího k vám přes celou obrazovku, zmáčknete párkrát plus na numerické klávesnici a nemusíte otráveně sledovat každý jeho krok, kór když pajdá. Naopak při důležitých bojích si můžete vychutnat každou kulku.

AI

K umělé inteligenci nemůžu mít výhrady. Vaši vojáci si, pokud je necháte chytat letky, najdou nejbližší smysluplnou činnost. Nepřátelské jednotky útočí z těch nejuvážnějších pozic, prchají přesně, když jim

Z maličkostí člověk žív

Chlapíci z Altaru se rozhodně nevláčí. O tom svědčí množství implementovaných detailů, jež na požitek z hraní zdánlivě nemají vliv, což je samozřejmě surová lež.

Prošlapaná tráva vám naznačí, kudy chodí fízlující strážci nejraději; při nahrávání mise si můžete prohlédnout, kudy na předešlých cestách šlapaly vaše botky; pokud jste chytili od dědy infekční senilitu, mrknete se na textový záznam předešlých rozhovorů a nakonec si můžete přerovnat panel zobrazující vaše vojáky, vozidla a budovy. To zní jako pakárna, ale protože dvojklik vám oproti tradicím



(5) Ne vždy můžete pro ústup zvolit vyšlapané cestičky.

(6) Screenshot z multiplayerového klání. Takový počet postav v singleplayeru nepotkáte za několik misí.



nekoná. Setkal jsem se i s názory, že vzhled je nevábný, jeden komentář byl ještě nekompromisnější, ba nepublikovatelný. To jen dosvědčuje, že *Owar* není pro slečinky.

Suma sumárum

Hledáte-li u her čírou zábavu a chcete-li se nechat vláčet příběhem, aniž byste do něho museli iniciativně zasahovat, zvolte obtížnost „Dobrodruh“, nebo raději sáhnete po něčem úplně jiném. *Owar* vám dá ke zdárnému dokončení mnoho zbraní, ale bude po vás chtít, abyste jich užívali s rozmyslem. Na nejnižší obtížnost zůstanou trumfy v rukávu a zbuďte průměrná grafika se skromnými souborji. V opačném případě berte všemi deseti. Když se necháte vtáhnout, už vás to nepustí.

Poděkování

Úplným závěrem musíme poděkovat Altarům za jejich vstřícnost k českému publiku. Na vlastní náklady celou hru počestili, ba dokonce nadabovali (včetně několika opravdu ostrých slov)! Primárně je hra pro Virgin Interactive samozřejmě v angličtině. Počestění má své drobné mušky, na každém z vás však záleží, jestli se další společnosti vydají tímto směrem nebo se k nám naše herní skvosty dostanou „zkratkou“ přes Londýn.



nevystředí obrazovku na požadovanou jednotku, bude se vám větší přehled nad nimi sakra hodit.

Na síti

Technologický strom je dostatečně košatý, navíc si můžete v multiplayeru z fleku vzít Araby.

Pokud se sejde pár podobně smýšlejících hráčů, užijí si kopec zábavy.

Ostrý obraz a dobrý zvuk

Dobrý zvuk rozhodně. O hudební doprovod se postaral mistr Michal Pavlíček a podle mého trefil do černého (solidní rým, ne?). Při amerických taženích si nevíce užijete vláčných tónů a kytarových rifů, které se nesnaží zastřít, že skladatel měl kdy co společného se skupinou Pražský výběr. Akce vedené rudým praporem a jiskrou v srdci naopak doprovází balalajková jam session. U té nevyučují, že někomu může po pár hodinách hraní způsobit duševní problémy.

S grafikou to tak slavně není. Nemůžu si pomoci, ale revoluční průlom, bortící zavedené standardy, či balzám pro oči podobný čučení do akvária se rozhodně

začne téci do bot, obvykle napadají váš nejslabší článek. Dokonce i budovy si stavějí na velmi příhodných místech. Tedy zdánlivě příhodných.

Na ztéeééé!!!

Owar si v davových soubojích opravdu nelibuje, prostředky jsou omezené, a tak vždy, když budete mít pocit, že protivníkovu opevnění je s vaší výbavou neprostupné, zkuste si situaci pořádně prohlédnout. Zamyslete se nad výškovým rozdílem, kterého můžete využít k výhodnějšímu palebnému postavení, nad seskupením vozidel, zkuste odlákat pozornost. Uvidíte, že se cestička najde, středem to půjde zřídka.

ORIGINAL WAR

VÝROBCE
Altar Interactive

DISTRIBUTOR
Altar Interactive/Virgin

KONFIGURACE
P 300 MHz, 64 RAM

MULTIPLAYER
4 po internetu, až 8 po LAN

+ Souznění s postavami a jejich vývoj, variabilita misí a jejich nelineární návaznost, využití opičáků.

- Grafika, po konci mise si nemůžete změnit povolání.

VERDIKT

Jedna z mála strategií, která sloučením s žánrem RPG rozkvetla do plné krásy. Tu však musíme hledat trochu hlouběji, na povrchu jí mnoho není.

