

KOREKTURA OK
Star Trek: Conquest Online

perex

Uf, zase Star Trek. Hlášku "In a galaxy far far away" vystřídá "hvězdný čas XYZBž", místo Yody je tu kapitán Picard, místo hvězdných destroyerů loď s prapodivným názvem Enterprise – a na sedadle Darth Vadera trůní Klingon.

end_of_perex

Znáte šachy? Bezva. A znáte Magic: The Gathering? Taky bezva. Teď si představte (bacha, bude to těžké), kombinaci šachů a Magicu – a to všechno ve světě Star Treku. Máte to? Jo, říkal jsem, že to bude těžké, ale přece jenom to zkuste. Dobrý? Bezva – teď víte jak měl asi vypadat *Star Trek: Conquest Online*. Bohužel nevypadá.

Prvním odstavcem jsem možná mnohé vylekal, některými dokonce otfásl – a jiní si už brousí nože (radikálnější mačety), protože jsem si dovolil pochybovat o hře podle božského (třikrát bouchnout hlavou o zem) Star Treku. Ale co naděláte – stolní hra je stolní hra a její simulace na počítači vždycky bude... ehm... divná.

Hopla – odskočíme si do příběhu. Víte, co je to Q? Ne, nemyslím to písmeno. Tak víte, co je Q? Q jsou bytosti, které mohou cokoli a nemusí nic, bytosti, které se vždy ocitnou tam, kde se něco děje, a všechno ovlivňují, přičemž za nic nenesou odpovědnost (hele, Miloš Zeman je Q). Bytosti Q tu mezi námi (a ufony) žijí, vesele se materializují tu tady, tu onde – a mezitím se nudí. Protože se nudí a protože mohou všechno, vyhlásí jednoho parného vesmírného dne soutěž. Takové šachy, jenomže figurky nejsou ze dřeva, ale z uhlíku a jemu podobných prvků – figurky totiž tvoří lidé, Klingoni a další hašaširové ze startrekovského vesmíru, včetně hlavních postav série *The Next Generation* (Picard, Worf a ostatní). Dále k figurkám patří vesmírné lodě a hromada různého vybavení, políčka na šachovnici zde zastupují planety a sektory. Kdo vyhraje vesmírné šachy, dostane titul "Nejvytvrdlejší Q ze všech Q" – a nenajde-li se lepší zábava, začíná se zas odznovu.

Vrátím se k nakousnuté myšlence – *STCO* působí dojmem deskové hry, převedené na počítače. Pokud je mi ovšem známo, žádná stolní verze není, přesto hra zmíněný dojem budí, a to zejména svým poněkud archaicky vyhlížejícím zpracováním, strohými vizuálními efekty a vůbec odfláklou prezentační stránkou. Jasně, animáčky zdržují, roztomilé modýlky lodí vytrhují od strategického přemýšlení a z fešné Klingonky (huh, není to protimluv?) byste mohli ztratit tolik potřebnou hlavu, ale přece jenom – spartánsky jednoduchý design dnešním hráčům moc nesluší... Abych to shrnul – animace nejsou ve hře žádné – šoupete jenom statickými figurkami po statických polích. Když loď při boji dostane zásah, trochu zabliká, ale to je asi tak všechno, o zvucích raději mluvit nebudu, sprostá slova používám jen nerad.

Hru začínáte se základním paklíkem postav, lodí a bonusů, s tím, že za každou rasu, kterou si zvolíte, dostanete jiný. Vybírat si můžete celkem obligátně z lidí (Federace), Klingonů, Romulanů a Borgů, pro nerozhodné je k mání i mix. Protože *STCO* vychází částečně i z oblíbených moderních karetních her, nemusíte u standardní výbavy zůstat. Nové "karty" se dají jednak koupit, jednak vyhrát při soutěžích – a pochopitelně si je můžete s ostatními hráči vyměňovat (jestli dojde i na dražby, jak jsme si poslední dobou zvykli u on-line RPG, se teprve uvidí). Ať už tedy svou startovní směsku vyhandlujete jakkoliv, začínáte hru na čistém poli s planetami, zónami – a nepřítelem. Vaším cílem je buď po určitém počtu tahů ovládat většinu planet nebo skoncovat s nepřátelským Q (hráč je na bojišti přítomen jako postava – pochopitelně nezabítelná) tak, že ho uvězníte po dobu jednoho tahu na některé ze svých planet.

Hraje se pochopitelně na tahy, každý turn je rozdělen do tří nebo pěti fází (podle toho, hrajete-li základní nebo pokročilou verzi hry). V každé fázi jsou povoleny určité akce, které na začátku odklikáte společně se svým protivníkem, a až oba skončíte, počítač vaše plány vykoná. Pak hurá do fáze další.

Svého cíle (zajetí nepřítele nebo ovládnutí prostoru) dosahujete pomocí planet. Na začátku je jedna vaše, jedna protivnickova a ostatní neutrální, všechny své figury vyjma Q (který začíná na domovské planetě) jsou připraveny v zásobníku. Během první fáze základní hry (Deploy) můžete jednak "vykládat" své figury na domovskou planetu, jednak vypouštět lodě do domovského sektoru a jednak používat speciální předměty (posilovače štítů, komunikátory a hromadu dalších startrekovin) na lodě a postavy kdekoli na mapě. V druhé fázi (Attack) můžete zaútočit lodí na nepřátelské plavidlo ve

stejném sektoru nebo postavou na nepřátelského člobrdu na téže planetě. Boj probíhá tahově prostým vyčíslením škody podle obranného a útočného čísla, boj ovlivňují bonusy a postížení, vyplývající z použitých speciálních předmětů. Ve třetí fázi (Move) můžete pohnout loděmi, transportovat posádku z planety a na planetu nebo (u speciálně vybavených lodí) obojí najednou. Pokud vysadíte na neutrální planetě významnou osobu (každá postava má číslo, určující její vliv), je planeta vaše. Čím více planetám vládnete, tím více dostanete bodů, za které "nakupujete" akce ve fázi Deploy. A to je asi tak všechno, pokročilá fáze hry navíc umožňuje využívat speciální akce, které jsou pro tu kterou osobu či loď poměrně unikátní.

Vzhledem k tomu, že základ hry je založen na celkem jednoduchých a rychle pochopitelných pravidlech, hlavní devizou mají asi být hrací "karty", jejich odlišnost – a z toho vyplývající odlišnost herních strategií. Nevím, asi by to chtělo hrát týdny až měsíce, aby se člověk někam dostal, problém je, že nevím, proč by to někdo dělal.

Star Trek: Conquest Online je... on-line hra. Ačkoli můžete hrát i proti počítači, je hodně vidět, že jde jen o doplněk a jakýsi trénink na opravdové klání. A právě ta onlinovost je hlavním kamenem úrazu, zvláště tady u nás. Partie se hodně (hodně!) protáhnou, a to je bohužel drahé. Hra je totálně nenáročná na hardware a dá se úplně v pohodě hrát i přes modem (doporučených 28,8 Kb/s odzkoušeno – funguje to), problém je však v prodlevách, které nevytvoří síť – ale vy, tím, jak koumáte, tím, jak taktizujete. Prostě vás obyčejná rychlá partie na malé ploše přijde v pohodě na půl hodinky až hodinu, větší partie nebo účast v nějakém turnaji vůbec nepočítám, to abyste si vzali dovolenou a na telefonní účet úvěr. Jinak než na internetu se hrát nedá, je to sice zadarmo (ehm... hru si samozřejmě musíte koupit), ale znovu opakuji – pod cenami za připojení se prohnete skoro stejně, jako při hraní *Everquestu* nebo *Ultimy Online*, přičemž míra zábavnosti se snad ani nedá srovnávat.

Výsledek? *STCO* není špatná hra – pochopíte-li pravidla, asi vás na malou chvilku chytí, ale pro hraní takových her po internetu ještě (alespoň u nás) nenastal ten pravý čas. Je to, jako byste hodiny vysedávali na internetu nad partií šachu nebo go. Když se s přáteli sejdete u nějaké plně srovnatelné deskové hry, bude to levnější – a mnohem zábavnější. Takže asi není co řešit.

Viktor Bocan

Hodnotící tabulka:

Název hry: *Star Trek: Conquest Online*

Výrobce: Activision

Vydavatel: Activision

Minimum: P 75, 8 MB RAM, 4x CD, HDD 50 MB

Doporučeno: P 200, 32 MB RAM, 8x CD, HDD 50 MB, internet

Multiplayer: ano

3D akcelerace: ne

Hratelnost: 7/10

Grafika: 5/10

Zvuk: 3/10

Obtížnost: 5/10

Hodnocení: Nemastná neslaná onlinovka. Jste-li fanatiky na *Star Trek* a máte internet zadarmo, zkuste to.

Verdikt: 50%

HTML:

Hlavní, nejdůležitější a domovská stránka se povaluje na <http://www.conquestonline.com>

