

KOREKTURA OK

Z 2

Vyvíjí: Bitmap Brothers

Vydává: Virgin Interactive

Dokončení: začátek roku 2001

*** perex

Dvakrát tak dlouhé jméno, stejný princip hry – hordy robotů se opět střetávají v další bitvě na (ehm) život a na (ehm) smrt.

*** perex

V roce 1996 přinesla nová reálná strategie s originálním názvem Z nové prvky do stojatých vod C&C klonů. Namísto klasické stavby základen a těžby surovin byla krajina v Z rozdělena na sektory - čím více dílen bylo v každé oblasti, tím rychleji vyráběly tamní továrny nové jednotky. Jejím nástupce s neméně originálním jménem Z 2 se spoléhá na obdobný herní princip, a opět tak vyčnívá z masy připravovaných strategických her.

Na první pohled každého zaujme přepracovaná grafika - tentokrát již plně 3D. (Že by se Bitmap Brothers chtěli přejmenovat na Polygon Brothers?) Nový engine neovlivňuje jen vizuální stránku hry – díky trojrozměrnému prostředí má každá jednotka realisticky zpracovaný „line of sight“ (česky by se dalo říct území dohlednutelnosti), takže nebude problém schovávat své roboty za stromy, kameny či terénními nerovnostmi. K tomu je ještě nutné přičíst střídání dne a noci i proměnlivé počasí, které mají drastický vliv na taktiku boje.

Protože jsou obyvatelé světa Z známí zbabělci, posílají místo sebe do bitvy opět roboty. Ve svém arzenálu mají jak robotí pěchotu (tentokrát posílenou o mediky a techniky), tak džípy, tanky a děla. Mimoto se na bojištích premiérově objeví i vzdušné a námořní jednotky. Všechny stroje budou, jak se již stalo dobrým zvykem, potřebovat svého řidiče, ale podle vyjádření autorů již ve hře nepůjde o zběsilé honičky band řidičů dvou nepřátelených stran k opuštěným kusům bojové techniky. Oba tábory budou nyní mít přibližně stejné množství barevně odlišených těžších zbraní – „férovost“ hry tak zůstane zachována.

Výroba nových jednotek přeci jen doznala určitých drobných vylepšení – teď už půjde umístit je v počátečním sektoru budovy podle libosti, čímž se citelně ulehčí začátek hry. Vývojáři zatím stále nemají jasno v systému využívání surovin, ale s největší pravděpodobností nás i tentokrát mine jakákoliv nutnost těžby surovin – podle počtu obsazených sektorů by vám měla automaticky přibývat energie.

Stejně jako některé ekonomické části je mlhou obestřena i dějová linie. Bitmap Brothers zatím prozradili, že se můžeme těšit na lineární kampaň a třicetice rozličných misí proložených (stejně jako minule) zábavnými videosekvencemi. Je na místě připomenout, že artworky a videa s roztomile vypadajícími roboty patřily ještě dlouhou dobu po vydání prvního Z k vyhledávanému artiklu – mnozí z vás si jistě vzpomenu na červené androidy opékající si jídlo nad ohněm, či na sveřepé výrazy robotických generálů.

Hra po síti patřila u Z k oblíbeným kratochvilím množství hráčů, měla však jednu podstatnou chybu – stačila sekunda či dvě zaváhání a vaše šance na vítězství díky závodům k opuštěným vozidlům drasticky klesly. Autoři slibují, že se vyvarují předešlých chyb a že tentokrát budou mít všechny bojující strany rovnocenné šance. Doufejme, že se jim dílo povede – Bitmap Brothers patří k posledním přežívajícím legendám ze „staré školy“.

Michael Galuschka