

SimCity 4

Čtvrtá generace nejznámějšího simulátoru velkoměstského života je již mezi námi. Stejně jako jeho předchůdci pochází z dílny hvězdného Maxisu, tedy od autorů *The Sims*. *SimCity 4* nepostrádá humor a mainstreamovou dotaženost svých „předků“, a vy si při jejím hraní budete připadat mnohem svobodněji než v předchozích verzích.

Terraforming

Vývojový strom této hry je neuvěřitelně rozvětvený a dokáže stále překvapovat - i po týdnech hraní. Součástí tohoto titulu se navíc stal virtuální nástroj na tvorbu kopců, ostrovů, řek či kaňonů. Nechybějí tu ani lesy a stáda divokých zvířat nebo pády meteoritů, tornáda, sopky a obří roboti, jejichž prostřednictvím můžete nakonec svůj výtvar zničit. Začneme ale od začátku.

Na rozdíl od akčních her, kde se do „god módu“ musíte dostat cheatováním, máte v *SimCity 4* možnost přepnout se do něho kdykoli. Ale jen před započítím hry budete mít možnost použít takzvané terraformovací neboli hezky česky řečeno zemětvorné nástroje. Vybrat si můžete některý z připravených regionů, mezi nimiž nechybí například zátoka San Franciska včetně slavného mostu Golden Gate nebo malebný a členitý Maxisland. Ať už si svůj kus země vyberete tam nebo stvoříte úplně nový region, můžete jeho části dále tvarovat v interaktivním modeláři. Nabízí spoustu příjemných možností jak získat ostrovy nejrůznějších tvarů, oblé kopce, rozeklaná pohoří, stolové hory, kaňony a hluboké zálivy. Pokud nebudete se svým výtvořem spokojeni, můžete ho vystavit erozi, která jej změní, jako by uplynuly tisíce let, nebo nechat ve vybrané lokalitě vybuchnout sopky či dopadnout meteority. Jedná se prostě o jeden z nejvíce intuitivních nástrojů na tvorbu digitální krajiny, který kdy spatřil světlo počítačového monitoru. Závěrečnou třešničkou na dortu je pak možnost nechat obrůst kopce vegetací, případně vysadit nějaké ty divoké koně, nosorožce a jinou zvěř. Pozdějších následků se nemusíte obávat. Až na místě lesů budete stavět dálnice, továrny a farmy, příroda se tiše a bez protestů vytratí na onen svět... Stejně jako je tomu ve skutečnosti.

Ta zem je tvá zem

V okamžiku, kdy opustíte „božský“ mód, bude vámi stvořená krajina zakonzervována. Další úpravy terénu pak už mohou probíhat jen v malém, ovšem za velké peníze. A to je to poslední, co budete jako starosta právě založeného města potřebovat. Startujete sice s relativně velkým rozpočtem 100 000 simoleonů, ale vaše investice rovněž nebudou nejmenší. Elektřina, voda, silnice, pozemky, průmysl, obchod nebo farmy, to všechno vyžaduje další a další částky. A ta údržba... Nejlepší je začít v relativně malých rozměrech, kdy je velikost obytných čtvrtí ohraničena dosahem školních autobusů a záchronek. Neobejdete se bez farem, které jsou především na počátku základním průmyslem. Budete muset vyhradit pozemky pro špinavé továrny rané industriální fáze s jejich kouřícími komíny. Další plochy obsadí nevzhledné tržnice, stánky s mastnými potravinami a autobazary. V první fázi prostě bude vaše město vypadat navlas stejně jako předměstí jakéhokoli většího města v Česku. Podobnost s malými městy a vesnicemi je mimochodem téměř sto procentní. Jeden z grafů na spodní straně lišty vám ukazuje průběžně poptávku po jednotlivých typech zástavby. Jakmile se uchytí první průmysl a obchod, začnou se do vašeho města stěhovat první lidé. I oni rozjedou své vlastní firmy a budou přispívat do městské pokladny. Dál už se všechno vyvíjí jako v každé strategii s tím rozdílem, že obyvatelé *SimCity 4* se o sebe dokáží v mnoha směrech postarat, takže budete dost často s údivem sledovat jejich nejrůznější samostatné aktivity.

Kamera a zoom

Podívejme se na osudy obyvatel prvních ulic města zblízka. Pomůže nám v tom mnoháúrovňový zoom a kamera s několika stupni natočení. Engine *SimCity 4* je záhadnou směsicí prostorového 3D a plochého 2D zobrazování, přičemž přechody od jednoho ke druhému jsou téměř nerozeznatelné. Krajina je určitě 3D, základy domů si do ní vykusují prostorové základy a podezdívky, jenže samy už jsou zobrazeny jako pouhé plošky. Stejně je to se silnicemi a po nich jezdícími auty. Iluze třídímenzionálního prostoru je ale výborná a přispívá k ní paradoxně právě velmi komplexní a mnohvrstevná 2D animace domů, továren a jiných staveb. Všechny si je můžete prohlížet z několika úhlů daných přednastavením

kamery a jejich vzájemné překrývání vytváří skvělý dojem perspektivy. Každá jednotka má navíc svou časovou osu, ve které se vše proměňuje podle momentální obydlivosti, denní doby a prosperity majitelů. Takže pokud se jim daří a zbohatnou, zboží bleší trh, který už v tuto chvíli nikoho nezajímá, a postaví na jeho místě nablýskanou prodejnu rychlého občerstvení. Jejich montovaný domek pak uvolní místo barevnému dvougeneračnímu, objeví se i bazén. Uvidíte, jak v něm jeho majitelé plavou nebo ho čistí. Pak ale jejich firma zkrachuje a dům chátrá a černá, zahradní stoličky jsou pokácené, dveře začnou vrzat...

Prosperita, nebo konec

SimCity 4 sice nijak neomezuje vaši kreativitu - jsou jednou z mála her, které ji naopak podporují - ale přesto musíte dodržovat určité zásady. Ve chvíli, kdy rozpočet bude příliš dlouho v červených číslech, jako starosta končíte a jsou vypsány nové volby. Rozpočet naštěstí není závislý pouze na startovací částce a jako v každé RTS existují možnosti jeho obnovy a doplňování.

Tím nejdůležitějším příjmem jsou daně získané od obyvatel, obchodníků a farmářů. Jejich celková výše se dá regulovat v rozmezí několika procent, ale základ je závislý na tom, jaké podmínky k prosperitě jim dokážete vytvořit. Naštěstí máte k ruce tým konzultantů, jejichž animované hlavičky uvidíte v jednom z oken spodní lišty. Pokud jsou jejich rady vyslechnuty a požadavky splněny, se spokojeným úsměvem pokývují na nebesky modrém pozadí. Jenže v okamžiku, kdy zjistí, že je ve městě nedostatek požárních vozů, škol, parků nebo dopravně přetížené ulice, začnou rozčileně gestikulovat a nebesky modrou barvou se začne prolínat pekelná rudá. Můžete si být jisti, že ve chvíli, kdy zrudnou všichni, vypukne revolta, a to vás bude stát křeslo. Finanční poradce na problémy dokonce stačí sám. Aby k něčemu takovému nedocházelo příliš často, obsahuje *SimCity 4* jakýsi zpravodajský systém, díky jemuž máte neustále na úplně spodním okraji lišty k dispozici titulky shrnující postoje jednotlivých poradců nebo názory veřejnosti. K obyvatelům se ale můžete dostat ještě blíž, a totiž tak, že si naimportujete simy z *The Sims* nebo vytvoříte nové, kteří vás budou často informovat o vývoji svých osobních financí, změnách zaměstnání, stěhování a podobně...

Statistiky

Jednou z nejužasnějších částí *SimCity 4* jsou statistiky. V podobě grafů, leteckých pohledů i znázornění přímo ve pseudo 3D hrací plochy můžete získat desítky specializovaných informací. Ty vám pak pomohou vyhnout se zbytečným investicím. Tak třeba mapa znečištění spodní vody vám ukáže nejvhodnější místo pro postavení městské vodárny, bez nutnosti stavby drahé úpravní a čistírny. Mapa znečištění ovzduší vás odkáže zase na nejlepší lokalitu, kde založit farmy a ovocné sady. Další obrazovka je vyhrazena pro hodnocení pozemků s možností přepínat mezi pohledem nejrušnějších zájmových skupin. Nejchudší obyvatelé budou rádi bydlet i v sídlišti nedaleko továrny, movitější dají přednost drahým parcelám v blízkosti starostova domu. Zájem bohatých firem a obchodníků se soustředí na rušné centrum města, kde vám naopak zobrazení hustoty dopravy ukáže vhodná místa k upgradu na širší a kvalitnější komunikace. Pokud vaše město doroste opravdu velkých rozměrů, vytipujete stejným způsobem i místa pro stanice podzemky, železnice nebo rovnou pro dálnici.

Grafy už nejsou tak vizuálně atraktivní, nicméně třeba přehled nabídky pracovních míst pro různé skupiny obyvatel dokáže také mnohé napovědět. Nebo vývoj průměrného příjmu na jednoho obyvatele. Pokud totiž chcete, aby město rostlo a pořídilo si kromě vlastní televizní stanice třeba i módní solární elektrárnu, budete potřebovat spoustu bohatých občanů a špičkový hi-tech průmysl.

Modelování společnosti

Ke klíčovým stavbám, jako je třeba právě sluneční elektrárna nebo její atomová obdoba, se totiž dostanete až na určitém stupni vývoje. Stejně to je i s rozhlasovým a televizním vysílačem, lunaparkem nebo farmářskou tržnicí. Jakékoli množství peněz vám neumožní si tyto stavby pořídit už na začátku, pokud vaše společnost nedoroste do určitého stupně vývoje. Ten se měří podle poměru různých příjmových skupin lidí, existence nebo neexistence vyspělého průmyslu, v případě farmářské tržnice pak podle rozlohy polností. Trh, na kterém se prodávají jablka, chřest a okurky, je nejjednodušším příkladem složité provázanosti jednotek v *SimCity 4*. Zlepšuje totiž prosperitu farmářů a zároveň kvalitu výživy, a tím i zdraví občanů, čímž dvojnásobně přispívá do městské kasy. Jednou v daňových odvodech pěstitelů a podruhé v ušetřených výdajích na nemocnice. Podobné je to i s dalšími klíčovými

stavbami. Až od určité velikosti města se například můžete pustit do stavby univerzity, která umožní vznik biotechnologických a počítačových firem. Ty ani jejich dceřiné podniky zase nezatěžují životní prostředí tolik jako klasický těžký průmysl. V lepším klimatu pak stoupnou ceny pozemků a přistěhují se tam bohatí obchodníci. A městská pokladna se tím pádem začne pěkně nafukovat.

Turistické atrakce

Kromě klíčových staveb existuje ještě další typ budov. Jsou to turistické magnety a atrakce, které vašemu městu vtisknou osobitou tvář a přilákají další návštěvníky, obyvatele a podnikatele. Pro jejich postavení stačí mít v městské pokladně 50 000 až 100.000 simoleonů. Seznam toho, co můžete postavit, má několik desítek položek a zahrnuje kupodivu většinou méně známé architektonické realizace naší planety. Zatímco chybí třeba Eiffelova věž nebo Koloseum, najdete tu Tokijskou věž, Modrou mešitu z Istanbulu, Palác krásných umění ze San Franciska a mrakodrapy jako Bank of China či Bank of America.

K přílivu turistů samozřejmě nepostačí pouze nákladné stavby. Pamatovat musíte i na mezinárodní letiště a silnice dotažené až k okrajům teritoria, kde se propojí s vedlejšími územími. Všechna teritoria dohromady se jmenují SimNation - SimNárod. Maximálního rozvoje může určité území dosáhnout až potom, když je propojeno se sousedními, podobně prosperujícími městy.

Destrukce

Poté, co zaplníte všechna hrací pole prosperujícími městy a ta se vám změni v mrakodrapy, až na místě cihlových činžáků vyrostou obytné komplexy pro tisíce lidí, nebe nad nimi zaplní kroužící letadla a noční světla města bude živit nejnovější typ reaktoru, přijde čas vyzkoušet si zbývající „božské“ schopnosti. Bohužel jsou na skladě už jen poněkud přímočará kouzla. Například ohnivá smršť. Nebo pád meteoritu. Erupce sopky dokáže s městem zamávat stejně důkladně, zrovna tak jako návštěva obřího robota. Výčet těchto krajně pochybných „božských“ kratochvílí uzavírají populární ničivé tornádo a vizuálně atraktivní elektrická bouře, při které lze metat blesky, a proměnit tak kterýkoli mrakodrap ve skleněné peklo. Pokud by vám ani tohle nestačilo, lze herní seanci zakončit stisknutím ikony s výmluvným obrázkem dynamitových patron a legendární krabice s táhlem ve tvaru T. A stojíte zase v prázdné, panensky čisté krajině.

Pro a proti

SimCity 4 splnila řadu očekávání, které jste možná chtěli vidět už v *SimCity 3000*. Tentokrát jde všechno mnohem víc do hloubky a celé týdny budete objevovat novinky. Navíc je to titul splňující všechny podmínky pro udělení přívlastku nenásilná hra (až na toho destruktivního boha), což je samo o sobě znakem určité výjimečnosti.

Je tady ovšem také naprosté pohrdání hardwarovým urychlením - hrát můžete na jakékoli kartě s 16 MB RAM a podporou DirectX 7.0, ale připravte se na nepříjemný fakt, že s rostoucím městem se bude váš počítač zpomalovat, a to bez ohledu na původní výkon procesoru. Vzhledem k použité kombinaci 2D a 3D se dá pochopit, proč není úplně volná kamera. Ale proč se jednotlivé pohledy nebo zoomy tak dlouho překreslují? Proč na kartách Radeon, včetně těch s nejnovějšími čipy, při každém posuvu záběru dochází ke zmizení jednotek a posléze k opětovnému překreslování... Tenhle engine, který provází všechny hry od Maxisu a jež je jejich typickou součástí, je prostě někdy poněkud otravný. A úplnou novinkou *SC 4* také není, jedná se zkrátka „jen“ o nejnovější *SimCity*. Ale i přesto je prima zábavou.

Lubor Benda

simcity 4 je

- nejlepší ze série
- skvělou zvukovou kulisou
- trenážérem urbanistiky

simcity 4 není

- příliš akční
- na jeden večer
- úplnou novinkou

SimCity 4

Výrobce: Maxis

Vydavatel: Electronic Arts

Minimální konfigurace: PIII 500, 128 MB RAM, HDD 1 GB

Doporučujeme: P4 1 GHz, 256 MB RAM, HDD 1 GB

Multiplayer: ano

3D akcelerace: D3D

Internet: simcity.ea.com

Verdikt: Málokterá RTS vás přiměje zaplnit celou herní plochu...

85%