

Civilization: CTP kontra Alpha Centauri kontra Civilization 2

Jelikož recenzi na novou pecku z rodiny *Civilizací* najdete v časopise, nebudu se v tomto článku zabírat maličkostmi a přejdu rovnou k věci: k srovnání všech tří hard-core budovatelsko-válečných strategií, které jsou v současné době na trhu.

Představení

Představme si stručně všechny tři aktéry našeho souboje. *Civilizace 2* je venku již nějaký ten pátek (stovky pátků), ale pořád je to kvalitní a konkurenceschopná hra. Její základní výhodou je cena, která je dnes již výprodejová, a spousta přídatných map a hotových scénářů, které se dají koupit nebo stáhnout z internetu. Navíc je možno sehnat přímo celou kompilaci, která obsahuje originální hru a hromadu datadisků za celkem příjemnou cenu. Hra se velmi podobá staré originální *Civilizací*, má ovšem celkem povedenou izometrickou grafiku a spousta rozšíření spíše kvantitativního charakteru (prostě je všeho víc). *Alpha Centauri* je venku teprve měsíc (dva), u nás se dá koupit s poměrně slušným českým manuálem a pochází od společnosti Sida Meiera, tedy v podstatě od autora *Civilizací*. Její děj se odehrává v budoucnosti ve vesmíru, koncept je stejný, jako u *Civilizace*, jenom je všeho ještě mnohem víc, všechno je výrazně propracovanější a ovládání je dopilováno k dokonalosti (skoro). Navíc hra obsahuje příběh (jakýs takýs), což je u *Civilizací* také rarita. Konečně *Civilization: Call to Power* je horká novinka (recenzi na ni naleznete v papírové části časopisu) a je to klasická *Civilizace* s několika revolučními koncepty a zásadními změnami, několika ošklivými chybami a mizerným ovládáním.

Zobrazení

Všechny tři hry používají izometrické "jakoby3D" zobrazení, ovšem zatímco obě *Civilizace* jsou ploché, *Alpha Centauri* vypadá s prostorovým terénem nejlépe. Pochopitelně toho, že má kopce a údolí, náležitě využívá, takže vlastně přináší opravdový třetí rozměr (nadmořskou výšku) jako další rozměr strategický, na druhou stranu je celková grafika AC spíš sušší (což je logické - cizí planeta je nehostinná, tedy suchá). Grafika C2 je celkem pohodová, CCTP vypadá zdaleka nejlíp, ale přináší řadu problémů - přibližování a vzdalování pohledu obraz nechutně deformuje (hlavně zapnete-li si čtvercovou síť) a hardwarové nároky jsou překvapivě vysoké. Když už jsme u železa - C2 si zahrajete na takřka čemkoli (čtyřosmšestka, libovolné Pentium), AC není také nějak extra náročná - na mé domácí důchodovité stošestašedesátce s 32 MB RAM běhala úplně v pohodě, CCTP na stejné konfiguraci celkem bídně (v podstatě každé dialogové okno se muselo donahrávat a vůbec bylo všechno pomalé a nepříjemné). U všech her můžete použít takřka libovolné rozlišení a všechny běhají v pohodě pod Windows (což u tak staré hry, jako je C2 rozhodně není samozřejmost). Vrhněme se konečně na konkrétní odlišnosti v herních principech. Obecně platí, že to, co existuje u C2, najdeme zřejmě i u AC, jen se to bude jinak jmenovat.

Stavění a těžení

To, co je stejné u všech tří her, je prazáklad - stavíte jednotlivá města, každé město obhospodařuje své okolí (čtverec 5x5, v jehož středu stojí, vyjma políček rohových), ve městě můžete vyrábět vojenské i civilní jednotky, divy světa (v AC to jsou "Tajné projekty"), nebo různé vymoženosti. Trochu se již liší koncepce hospodaření. Z každého políčka "sklízíte" tři komodity, ale zatímco v C2 i v AC je to jídlo, výroba a obchod (podle typu terénu a staveb, které na políčku postavíte), v CCTP je to jídlo, výroba a peníze. Rozdíl je v tom, že podle původního konceptu se sčítá obchod ze všech políček, načež se dle globálního nastavení rozdělí na peníze, vědu a luxus, v CCTP existují rovnou peníze, z nichž se až po odečtení všech útrat a přičtení bonusů oddělí částka na vědu - luxus zde vůbec není, místo něj existuje globální ukazatel pracovní doby (čím nastavíte pracovní dobu kratší, tím jsou lidé spokojenější). Jídlo a výroba funguje ve všech hrách stejně, rozdíl je ještě v podpoře vojenských jednotek. Zatímco v C2 i v AC každou vyrobenou jednotku vlastní nějaké město, které ji také "živí" ze své výroby, v CCTP jsou jednotky všech a jejich podpora jde ze společného fondu (výroba všech měst se nejprve sečte, pak se z ní odečtou náklady na armádu a zbytek se zase rozdělí v původním poměru). Vtip je v tom, že můžete nastavit, jak moc výroby se na podporu jednotek obětuje - čím dáte armádě méně, tím méně mají jednotky maximální energie. Obecně to funguje tak, že v míru máte náklady na armádu nízké, jednotky mají méně energie, ale moc vás nestojí. V okamžiku konfliktu přidělíte zvýšíte, během pár kol se energie doplní na maximum a můžete do války.

To, jaká políčka bude konkrétně město obhospodařovat, nastavujete ručně, hra sama vám nabídne ideální nastavení, v *CCTP* navíc můžete stiskem jednoho tlačítka maximalizovat zisky v některé kategorii, čehož jsem ale třeba já nikdy nevyužil.

Políčka, která město obhospodařuje, můžete roztočnými způsoby zvelebovat - stavět doly, farmy a další výmysly. Jediná *AC* umožňuje postavit více takových staveb na jednom políčku, navíc v *C2* i *AC* k těmto stavbám můžeme řadit i cesty, neboť napomáhají obchodu - v *CCTP* slouží jen k usnadnění pohybu. Stavění takových vylepšení se u *CCTP* výrazně liší. *C2* i *AC* používají původní koncept staré *Civilizace*, kde máte speciální jednotku, která může zvelebovat políčko, na kterém zrovna stojí. *CCTP* přichází v tomto směru s revolucí v podobě fondu veřejných prací. Funguje to tak, že stanovíte, kolik procent výroby má odcházet na veřejné práce (systém stejný jako u podpory armády). Takto získaný fond můžete investovat do stavby zlepšení terénu - prostě kliknete na ikonku silnice a "umístíte" ji někam do krajiny (musí to být na vašem území nebo vedle jiné vaší silnice). Z fondu veřejných prací se odečte patřičná částka (mj. závisí na terénu, na němž chcete stavět) a za několik turnů se silnice na daném políčku objeví, aniž by musela být v blízkosti jakákoli vaše jednotka. Nutno říct, že tenhle systém je naprosto vynikající, protože hlavně v *AC* se mi u konce hry stávalo, že jsem měl desítky "zvelebovačů" a každý turn se jim musel věnovat několik minut (automatizace v jejich případě příliš nefungovala).

Když už mluvíme o městech a cestách, musím zmínit ještě jeden rys *CCTP* - neexistují "superrychlé" cesty. Zatímco v *C2* i v *AC* vynaleznete brzy rychlý způsob přepravy (kamkoli během jednoho turnu), v *CCTP* je železnice jen o něco málo lepší než silnice a následný maglev také není žádný zázrak.

Naopak vynikající věcí je pozdější možnost stavby cest mořskými tunely - unikátní možnost překonávání vodních ploch suchozemskými jednotkami.

V *AC* můžete rovnou výrobu přeměnit na peníze (město nic nevyrábí, ale rovnou vydělává peníze), v *CCTP* lze toto také, ale musíte danou technologii nejprve vynalézt (v tomto případě musíte nejprve objevit taje bankovníctví).

Co se týče samotných měst, velkým mínusem původní *C2* je, že nemůžete nijak využívat vodu - nelze na ní stavět vylepšení ani města. U obou novějších her toto jde, u *CCTP* navíc ke konci hry přibývá nová rovina - oběžná dráha. I v *AC* můžete na oběžné dráze stavět vylepšení a posílat meziprostorovými branami jednotky, v *CCTP* lze ale na orbitu stavět rovnou celá města.

Ve městech stavíte vymoženosti a jednotky, navíc jsou zde divy světa, které jsou v *CCTP* nebývale silné (až moc) - v podstatě se dá říci, že vyhraje ta civilizace, která má divů postavených nejvíce.

Ještě jedna poznámka - v *CCTP* můžete konečně města (jen do velikosti 3) bez jakýchkoliv sankcí rušit - v *AC* je sice můžete vyhladit, ale promítá se to negativně do vašich diplomatických vztahů, v *C2* žádná možnost rušení měst není.

Stavby jsou všude zhruba stejné a k jednotkám přejdeme teď.

Válčení

AC přišla s vynikající myšlenkou hranic. *C2* nic takového nemá a *CCTP* jen velmi omezeně - za vaše území se považují ta políčka, které jsou v dosahu některého vašeho města.

Jednotky v *C2* i v *AC* patří nějakému městu (obvykle tomu, které je vyrobilo), v *CCTP* jednotky žádnou příslušnost nemají, což přináší značné zjednodušení v jejich správě. Jelikož se v *AC* jednotky vyrábějí ručně z vymyšlených dílů, je jich přes třicet tisíc typů, z nichž využitelná je tak jedna setina (maximálně), v *C2* je jednotek něco přes padesát a v *CCTP* skoro sedmdesát - jejich výhoda je ovšem v tom, že jde o notoricky známé "tváře" (mušketýři, kavalerie, tanky) oproti anonymním strojům v *AC*. Boj je nejméně propracován v *C2*, nejvíce v *CCTP*, kde je na něj také kladen největší důraz. Všude mají jednotky svou energii, v *AC* můžete během boje sledovat, jak energie ubývá, u *Civilizací* se všechno děje šmahem. Poškozená jednotka se může doléčovat tím, že stojí, ale v *AC* se tak nevyléčí úplně (pro to musí být ve městě).

V *AC* můžete spojit více jednotek do armády a bojovat s nimi, v *C2* se při útoku na více jednotek brání jen ta nejsilnější, když podlehnou, zahynou všechny (neplatí pro města).

CCTP přináší do bojů novou šťávu. Každá jednotka má ještě jeden atribut, kterým je "útok na dálku". Některé jednotky (třeba mušketýři nebo děla) mají tento atribut výrazně vyšší než standardní útok a hra toho náležitě využívá - při útoku ve skupině se dopředu postaví jednotky "na blízko", dozadu ty dálkové a ty přední je tak kryjí. Boj získává nový a velice zajímavý rozměr (aby to bylo vidět, hra se přepne do speciálního okna, kde na výřezu krajiny vidíme rozmístění svých i cizích jednotek a velmi jednoduše animovaný boj). Navíc má ještě spousta jednotek atribut "bombardování", který funguje tak, že jednotka může jednou za kolo vystřelit na sousední políčko, aniž by byla sama ohrožena tím, kdo políčko brání. Takto se skvěle obléhají města - obklíčíte město jednotkami se silným obranným číslem, na stejné políčko pošlete čtyři kanóny a několik turnů město ostřelujete. Vaše děla jsou v bezpečí a jediná metoda, jak se takovým útokům ubránit, je mít ve městě vlastní bombardovací jednotky.

V AC se vaše jednotky vylepšují s tím, jak procházejí boji, v obou *Civilizacích* existují jen dva stupně - "normální jednotka" a "veterán".

Ovládání jednotek v *CCTP* je děláno stylem *Jagged Alliance* nebo *Heroes of Might and Magic* - najedete kurzorem tam, kam chcete, aby jednotka šla a ukáže se vám nejkratší cesta a kolik turnů bude trvat. Bohužel právě tady je nejvíce programových chyb (budu o nich mluvit později), ale snad to opraví nějaké patche. Jinak můžete jednotky posouvat klasicky numerickou klávesnicí. Ještě bych se měl zmínit o vychvalovaných nevojenských jednotkách v *CCTP* (právníci a další verbež) - ale nejsou nic moc. V podstatě to je jednotka, která nějak znehodnocuje vaše město a jejíž použití neporušuje mírové smlouvy. Vy je ničíte buď vlastními jednotkami stejného druhu, nebo slušně požádáte jejich majitele, aby vyklidily pole, nebo je prostě rozmašírujete (což už ovšem mírové smlouvy porušuje).

Bádání

Věda hraje v *Civilizačních* hrách obrovskou roli. V *C2* a *AC* na ni tradičně padne dané procento rozpočtu, v *CCTP* je to tradičně trochu jinak (už to bylo naznačeno výše). Kromě odečtení peněz na vědu vám přidávají bodíky i městské vymoženosti, tyto bodíky jsou však v *CCTP* nezávislé na penězích (prostě postavíte akademii a máte tři body vědy). V *AC* nemusíte zkoumané technologie určovat přímo (jen směr bádání), v *Civilizacích* ano, což je zjednodušeno tím, že se jedná o technologie známé z běžného života (lety do vesmíru, kvantová fyzika, kolo, atd.) Ve všech hrách můžete klasické dělníky přeměnit na specialisty (třeba vědce), kteří vám přinášejí bonusy ke svému oboru (třeba vědě).

Diplomacie a obchod

Diplomacie je nejpropracovanější u *AC*, kde můžete taktizovat a intrikovat celou hru až do aleluja. V *CCTP* šla politika trochu stranou, aby se zvětšil prostor pro operace válečné. V podstatě ale platí u všech her stejný základ - koho potkáte, s tím pak můžete mluvit. Obchodování má dvě podoby. V *C2* existují karavany jako vojenské jednotky, když je někam pošlete, vynese to jednak okamžitý zisk, jednak se městu, která karavanu vyslala, přičte něco k obchodu, jako k těžené položce. *AC* tento způsob v podstatě kopíruje (vylepšuje), zato *CCTP* opět přináší razantní změny. Vyrobíte-li karavanu, přičte se k vašim existujícím karavanám, ale fyzicky (jako jednotka) neexistuje. Ve speciální obrazovce obchodu pak stanovíte obchodní stezku, která začíná ve městě, pěstujícím nějakou obchodní komoditu (ty jsou volně rozesety po krajině a je to např. cukr, bobří, sloni nebo perly). Cílové město zvolíte tak, aby zisk byl co největší, přičemž hra vám dobře radí, a pak už se každý turn sypou peníze. Obchodní stezka je přímo namalovaná na herní mapě a vtip je v tom, že může kdokoli přijít (obvykle nepřítel) a stezku vám zničit - takže je tu další strategický rozměr, spočívající v ochraně svého obchodu.

Ovládání

C2 měla kvalitní ovládání a *AC* ho dotáhla takřka k dokonalosti, naproti tomu ovládat *CCTP* je něco jako krotit divokou mulu. Nejenže autoři nikdy neslyšeli pojem "user-friendly" a programátoři si v poslední fázi tvorby interfacu vzali dovolenou, ono ani nefunguje to, co fungovat má. Pevně doufám, že se objeví nějaké patche, které tyto problémy opraví, protože jinak zkazí nekvalitní ovládání velkou část požitku ze hry a musím říct, že kdyby nebylo jej, hra by v našem časopise dostala o pět nebo dokonce o deset bodů více.

Velké plus dostává *AC* za automatizaci, která v *CCTP* neexistuje takřka vůbec - jediné, co můžete udělat, je vytvořit si hromadu staveb, které se mají postavit a jejich pořadí si uložit, takže pak u každého města uložené pořadí nahrajete a je po starostech, neboť město staví samo. O odlišnosti ovládání jednotek jsme už mluvili, tak snad zbývá jen připomenout, že *CCTP* zrušila "městské" obrazovky a všechno tak nastavujete v panelu na hlavní obrazovce, což je sice jednodušší a přehlednější, ale přináší to řadu nevýhod a nepohodlí.

Chyby

AC byla již v době vydání takřka bez chyb, navíc již vyšlo několik patchů, které jsou však spíše určeny k vylepšení hry než k opravě zbloudilého erroru.

Jak již jsem několikrát zmiňoval, *CCTP* se chyby nevyhnuly a některé jsou velmi nepříjemné. Jedna z nejošklivějších je asi ta, že se vám neukazuje pohyb nepřátelských jednotek po vašem území a vy si tak dokonce ani nemusíte všimnout, že s vámi někdo válčí, což je chyba ohavná a neodpustitelná. Problém je v tom, že v programu funkce sledování nepřátel je (dá se to zapnout v menu) a že občas funguje - bohužel ne vždy. Další problémy se týkají "pohodlného" ovládání jednotek. Je sice hezké, že někam kliknete a jednotka tam dojde nejkratší cestou (fakt najde nejkratší cestu), problém nastane,

když chcete její cíl ještě během tahu zrušit a jednotku poslat jinam - nejde to. Další ohavností je situace, kdy se vám do předvolené cesty připlete cizí jednotka - ta vaše prostě pochoduje hlava nehlava, a pokud na někoho narazí, zaútočí. Je-li to váš spojenec, hned je oheň na střeše a vám nezbude, než nahrávat pozici.

Je-li chyba i znatelně vyšší hardwarová náročnost bez zjevného důvodu, těžko říci.

Celkově se dá říci, že ovládání *CCTP* je nepohodlné (a nepovedené) - autoři moc neslyšeli o klávesových zkratkách (nefunguje ani ESC/Enter jako zrušení/potvrzení dialogového okna), a když už nějaké použili, vymysleli vlastní pitoreskní kombinace (třeba Shift+2 pro Load). Fakt ale je, že se na to dá po pár hodinách (dnech) zvyknout.

Verdikt

Pokud se z nějakého důvodu musíte rozhodnout jen pro jednu hru a váháte, co si pořídit, váhejte dál.

Alpha Centauri je vynikající počín, skvěle dopilovaná hra, ale *CCTP* má zase obrovské kouzlo *Civilizace* - tedy toho, že bojujete za Skoty, Germány nebo Angličany, že vynalézáte střelný prach a televizi, prostě že se pohybujete po maceše Zemi. Pokud raději stavíte a bojujete spíše v diplomatické rovině, vyřadíte se u *AC* mnohem více, důraz na válku zase ztraktivňuje *CCTP*. Obě hry jsou velmi snadno modifikovatelné, takže se můžeme těšit na přídatné scénáře a předpřipravené bitvy. Nesmíme ještě zapomenout na výrazně levnější, ale jen o málo horší *Civilizaci 2*, která obohacená o několik datadisků může také příjemně potěšit.

Čekáte-li na konci tohoto sáhodlouhého článku jasnou odpověď na otázku, která z her z titulku je nejlepší, máte smůlu. Mně osobně by se totiž nejvíce líbila *Alpha Centauri* v prostředí *Civilizace* s několika inovacemi z *CCTP*. Howgh.

Viktor Bocan