

Recoil

Že jste ještě neřídili pomocí časové smyčky bitevní tank budoucnosti? V nové hře od Electronic Arts budete mít jedinečnou příležitost.

Katastrofické vize budoucnosti nejsou v počítačových hrách ničím neobvyklým. Ať už příštím generacím hrozí nebezpečí od vetřelců, zvířat, mutantů nebo příliš chytrých robotů, vždy je zapotřebí najít někoho, kdo pomůže. A tím někým jste většinou vy. Můžete běhat po ulicích a do agresorů střílet, můžete sedět někde dobře ukryt a rozdávat úkoly anebo můžete dřepět za počítačem v době o deset let dříve a řídit tank v budoucnosti.

Jak se to může stát? Jen tak si surfujete na internetu a najednou vám přijde odkudsi zpráva žádající vás o pomoc. Nepozastavujete se nad tím, odkud přišla a co to v ní stojí za nesmysly. Jen prostě uposlechnete a pomůžete někomu v nouzi. Pomocí zvláštního programu ovládnete vysoce účinný tank a dáte se do těžkého boje s umělou inteligencí, která ovládla bojové stroje a snaží se zničit lidstvo.

Příliš originality, a to je nám snad všem jasné, autoři hry do příběhu nevložit. Podobné nesmysly, tedy až na to ovládání přes internet a časovou smyčku, najdeme dnes v každém třetím sci-fi trháku ze Západu. U her s akčním jádrem však na příběhu až tolik nezáleží.

Důležitější je zpracování a to, jak se hra hraje, a ne to, proč vlastně nepřátele hubíte.

Samotná hra je soubor šesti singleplayerových a sedmi multiplayerových map. Hra jednoho hráče představuje jakési tažení, přičemž v každé z map řešíte čtveřici úkolů. Povětšinou jde o zničení nepřátelských závodů či získání jejich technologie. Doprovod k těmto úkolům vám samozřejmě dělá celá škála obránců od lehkých pojízdných střílen přes napalované a sonické tanky až po raketometry vystřelující ničivé samonaváděcí rakety.

Ani vy ale nejste bezbranní a s tím, jak se zlepšuje výzbroj vašich nepřátel, i vy nacházíte stále lepší a účinnější zbraně. Jejich celkový počet je něco kolem dvaceti a nechybí ani nukleární rakety, nad nimiž po vystřelení přebíráte kontrolu a určujete směr jejich letu.

I když se zpočátku může zdát, že oněch šest map nepředstavuje nijak závratný počet hodin strávených u počítače, zanedlouho zjistíte, že obtížnost hry, ač volitelná, vám jistě dá zabrat.

Hned na konci první mapy na vás čeká místo, při němž se zcela jistě nemile zapotíte.

Někteří z vás ocení, že hra byla lokalizována, a tak na vás čeká poměrně srozumitelný manuál, o jehož kvalitě by se ale dalo polemizovat. Především překlad je značně humpolácký a některá spojení jsou zcela nesmyslná, jiná jsou pouhým překladem slov bez důrazu na význam. Příkladem je například to, že zaměřený nepřítel je označen závorkami!

Recoil rozhodně není žádná velká herní událost, ale se svou příjemnou grafikou a poměrně dobrou hratelností by mohl oslovit především ty hráče, kteří zrovna nemají do čeho píchnout.

Tomáš Varoščák

Název hry: Recoil

Žánr: akční

Výrobce: Zipper Software

Vydavatel: Electronic Arts

System: Win95/98

Jazyk: anglický

Multiplayer: ano

3D akcelerace: ano

Minimální konfigurace:

P 133, 32 MB RAM, 4x CD, HDD 130 MB

Optimální konfigurace:

P 166, 32 MB RAM, 8x CD, HDD 150 MB

Hratelnost: Průměrná 3/5

Grafika: Velmi dobrá 4/5

Zvuk: Průměrný 3/5

Obtížnost: Vysoká 4/5

Hodnocení: 65%

Verdikt: Poměrně zábavné střelení z tanku, navíc s českým manuálem a za nižší cenu.