

preview

Black & White 2

Kdo by neslyšel o *Black & White*, rozporuplné božské strategii – na jedné straně oslavované pro svou originalitu, na té druhé zatracované pro jistou zmatenost a malou motivaci ke hře. Nové pokračování bude tak trochu o něčem jiném, ale to po nekonvečním datadisku *Creature Isle* asi překvapí jen málokoho.

Sliby – chyby. Troufám si tvrdit, že tohle rčení u počítačových her nějak neplatí. Spousta výborných titulů, jimž se nedostalo pořádné mediální masáže, se přes svou kvalitu nedočká zrovna lichotivých prodejních čísel. Naproti tomu i jen lehce nadprůměrná dílka se jménem obřích vydavatelů za zády se leckdy dostanou do žebříčku těch deseti nejlepších. Hra *Black & White* byla i v tomhle ohledu jiná. Odvážně neotřelý námět hry na boha, který si ke komunikaci s člověčenstvem vychovává zvířecího prostředníka, s ještě netradičtěji pojatým herním systémem byl dlouho před vydáním proklamován jako ta nejúžasnější hra, jakou jsme kdy měli možnost spatřit. Nakonec to sice nebylo vůbec špatné, ale přívlastek „božská“ vystihoval jen její námět, v žádném případě kvalitu. A kupodivu se ani neprodávala tak, jak by se dalo vzhledem k masivní reklamní kampani předpokládat. Přispělo k tomu i značné množství nedostatků, jejichž eliminace by – alespoň podle slov autorů – měla být hlavní předností nového pokračování.

Black, or White?

Přes veškeré snahy vyprofilovat svého prostředníka z říše zvířat dle jasných představ o odstínu barvy duše svého božského já nebylo v prvním dílu dlouho k poznání, jestli se výchovný proces nebohého chlupáče ubírá k tomu správnému okraji barevného spektra. Tak s tím je ve dvojce konec. Žádná překvápka ve formě krvavých rituálů zcela nečekaně prováděných mazlíčkem, jehož dosavadním nejostřejším záznamem v curriculum vitae bylo omylem zašlápnuté dobytče. Sympatie k přičmoudlým chlapíkům s kopytem místo jednoho chodidla a umolousanou štětkou na konci ocasu se projeví už při prvním pohledu na zem postiženou přítomností tlapy čtyřnohého obrazu vašich zvrhlých choutek. Podkuřování holt v téhle hře není zapovězeno ani obyčejným travinám. A to podkuřování s nebývalým nadšením a nepopíratelnou grácií. Stébla si klidně uschnou jen proto, aby mohla velkému zvířeti alespoň trochu připomenout atmosféru jeho vysněného světa. Nebo že by to přece jen bylo vyjádřením spontánních emocí? Nevěřte kytkám, určitě mají v záloze pár podzemních odnoží. Aura šlápot svatouškovského stvoření naopak u všeho zeleného v dosahu vyvolá bujaré pučení. Zdejší flóra nejspíš doufá, že božský poskok není býložravec.

Nejen zvířetem živ jest bůh

Black & White byla převážně budovatelská strategie, ve které se agresivní choutky zaměřovaly jen na přerostlou potvoru ve vaší péči. Čím silnější hypertrofii podlehla, tím jistější jste si samozřejmě mohli být, že z arény na rozdíl od nebohého nepřítele odejde v jednom kuse. Doba ale pokročila a hráčovým megalomanským choutkám už nestačí komandovat svět za pomoci síly jen jednoho (byť opravdu impozantního) poskoka. Nic na tom nezmění ani to nevyčválané kuře z ostrovního datadisku z loňského roku. A tak na vás čekají ohromné armády obyčejných lidiček, ochotných kvůli vašim rozmarům obléci těžkou zbroj, vzít do ruky i něco ostřejšího než jen cep nebo vidle a riskovat svůj bídný život na bitevním poli. Nádech epických bojů přiblíží i možnost mohutného opevňování měst (doba od minule opravdu pokročila) a pro námořní taktiky je přichystáno i zaoceánské stěhování národů. A to doslova. Prostě naložíte veškeré své vyznavače do ohromné flotily a vyplujete

vstříc lepším zítřkům na nový kontinent. A že tahle činnost nebude probíhat tak úplně bez problémů a intervencí nepřítele, na to můžete vsadit krk. Bůh už tady prostě není ten čerstvě pasovaný nováček z prvního dílu, jehož zájmy se snižovaly k malichernému hledání zatoulaných ovcí.

Cukr a bič

Co s tím vším však bude mít společného váš hýčkaný mazlíček? Ten tomu bude velet. Takže si tentokrát dejte na výchově opravdu záležet. Jestli bude úspěšným generálem, záleží jen a jen na jeho zkušenostech. Aby vám autoři trochu zpříjemnili rozmazlovací proces, umožnili přehledné udílení odměn za jakoukoli vylomeninu, jakou stihne stvoření svěřené do vaší péče provést i za dobu, po níž jste zrovna neměli moc času na rodičovské povinnosti. A abyste si zbytečně neotloukali své božské ruce, dali vám k dispozici i nějaké to náčiní, ohřebovaným palcátem počínaje a brkem na šimrání po zádech konče. Jak už jistě tušíte, tentokrát se bez ikonek herního rozhraní asi neobejdete.

Vaše výchova a tím i inklinace potvory ke zlounským praktikám se projeví také na náladě místních obyvatel. Zatímco dobrák bude kdekoli vítán s jásotem, před tím opačně orientovaným vaši věřící raději sklopí zrak, ohnou hřbet a vyhnou se mu obloukem. Jak by také ne, když prvně jmenovaný může budovat města a proti nepříteli je zabezpečovat bytelným opevnění, kdežto ten druhý jen najímá vojska a posílá je na smrt v malicherných sporech se svými sousedy.

Příslušníci lidského pokolení už také nejsou těmi naivními anonymními osadníky z prvního dílu. Každý si tu žije vlastním životem, má svou minulost, někteří se dokonce mohou podílet na zakládání měst, najímat vojska, a hlavně – jejich víra nemusí být vždy tak pevná, abyste si mohli být jisti, že tím jediným bohem jste pro ně vy.

Na papíře to vypadá výborně, ale...

Originalita je jistě chvályhodnou věcí, bohužel až tak vzácnou a ceněnou, že jsme si kvůli ní v nekonvečních hrách už navykli tolerovat i značné nedostatky. A nejen my. I vývojáři často trpí představou, že dobré aspekty se nám musejí dávkovat jen po troškách. „Máme neotřelý koncept, dotaženost nápadů, ale komplexnost herního systému hledejte jinde.“ Důkazem budiž třeba původní *Black & White* nebo lednová strategie *Impossible Creatures*. A tak přihlížejícímu hráčstvu nezbyvá než doufat, že ho nakonec nezavalí nesourodá směsice geniálních originálních nápadů, které však o sobě navzájem nebudou vlastně vůbec vědět.

Petra „Gef“ Soukupová

03G0000

Ukazatel poškození v Moulyneuxově pojetí

Kolik krve si ještě může daná jednotka dovolit ztratit před tím, než se jí pouštění žilou stane definitivně osudným, se ve většině her dozvíte podle barevného ukazatele životní energie. Ne tak v *Black & White 2*. Zcela v souladu s ignorací různých menu, která měla v původním titulu zpříjemnit ovládání (a nakonec byla příčinou spíše zbytečné složitosti myších manévřů), se tady o zdravotním stavu svého prostředníka dozvíte jen z jeho vizáže. Z postřeleného drobečka crčí červená, v ranách se ježí letky šípů a zabodnutá kopí se dokonce při pohybu pohupují. Doba sice pokročila, ale ne natolik, aby si Peter Moulyneux troufl do své hry zakomponovat i ochránce zvířat.

Žánr: strategie

Vydavatel: Electronic Arts

Výrobce: Lionheart

Předchozí projekty: *Black & White*, *Black & White: Creature Isle*, *Dimitri*, *Project Ego*

Internet: www2.bwgame.com
Datum vydání: 4. čtvrtletí 2003