

Praetorians

Zvěd spatřil na skále nad průsmykem jednotku lučištníků. Po zběžném prozkoumání okolního terénu dostala kavalerie příkaz obejít výčnělek a vysvětlit těm záškodníkům náš názor na povahu správy zdejší země. Zbytek vojska přihlíží zásahu mimo dosah střel, připraven kdykoli zakročit. Z blízkého lesa se najednou snese sprška šípů a v zápětí se vynoří i lehká pěchota. Jezdci jsou definitivně odříznuti a ponecháni napospas nepřátelským kopiníkům, již se právě objevili za ohybem cesty. „Doktorá!!!“

Tak tenhle výkřik ze rtů jen tak nevyпустíte. V souvislosti se zdejšími felčary vás totiž napadnou maximálně příkazy typu: „Odvlečte ho z bitevního pole, svažte do kozelce a zamezte mu v jakékoli iniciativě!“ Na to, jaký má pupek, je ten človíček opravdu odvážný a Hippokratovy přísahy se drží až s neuvěřitelným nasazením, nedbaje nepřátel ani předsmrtné křeče vlastních pacientů. Ale jinak je to docela sympaták, hlavně proto, že většinou nepřežije prvních pár ostřejších střetů. To setníci jsou jiní kabrňáci. Kam je postavíte, tam tuhnou až do ukončení válečné vřavy. V pohodě si vykuřují, tedy vlastně dodávají svému vojsku odvalu a udržují kázeň, a nablýskanou čepel svého svátečního meče na nepřítel vytahnou jen v případě, že o to přijde zhurta osobně požádat.

Ale pěkně od začátku. *Praetorians* vás posadí do role vůdce některé z nesčetných legií římského impéria a vyšle vás tu do Galie, ondy do Anglie či Egypta plnit vrtochy samotného Julia Césara. K ruce dostanete několik jednotek pěchoty, lučištníků, kavalerie, pár zvěďů - a starejte se. Nejen o sebe a o cíle mise, ale také o hrdinu. Smůla je, že pokaždé o jiného, přestože pod vašim dohledem nesmí v žádném případě vypustit duši. Jak si s ním pohraje osud po té, když přežije vaši péči, vás už nemusí trápit, konec mise znamená i loučení s hrdinou. Proč se tedy někdo obtěžoval se zakomponováním několika málo RPG prvků, je v tomto světle dosti velkou záhadou.

Nové jednotky lze v omezené míře najímat ve vesnicích, k jejichž nadvládě se nedoberete jinak než hrubou silou. To takhle zlikvidujete jedinou vojenskou základnu široko daleko, za pomoci pěchoty vybudujete tu svou k obrazu Říma a můžete rekrutovat, co hrdlo ráčí. Ale pozor, na vesničany musíte být hodní, jsou totiž jedinou „surovinou“ potřebnou k výcviku vojska. A jelikož osady nelze jen tak postavit na každé větší louce, stávají se pro svůj vzácný výskyt velmi důležitým strategickým bodem. Nebude tedy od věci, když každý takový zdroj nosičů výzbroje opevníte strážní věží, jedinou budovou, kterou umí ta vaše čeládka postavit. Tedy, oni toho svedou víc, třeba opravit most nebo sestrojít katapult, balistu či obléhací žebříky, ale to se k obraně nechráněné víscky nějak nehodí.

Nejlepší strategii ale představuje několik lučištníků s doprovodem legionářů schovaných v lese, kteří dokáží v nečekaný okamžik zasypat nepřítel salvou střel. Do neproniknutelného hvozdu se totiž může dostat jen pár typů jednotek, bázlivé čtyřnožce ani dlouhými zbraněmi vybavené kopiníky mezi stromy prostě nedostanete. Pro překvapivý přepad ze zálohy se výborně hodí i lán obilí, stačí sebou plácnout na břicho, a nikdo vás neuvidí do té doby, než si půjde pěkně zblízka spočítat počet zrn v klasech. Jednotky se v této hře vůbec řídí pravidlem, že všestrannost je pro slabochy, dobrý voják umí zacházet s jednou zbraní proti jednomu nepříteli a o zbytek se postará někdo jiný. Takový kopiník dokáže nadělat pěknou paseku v každé kavalerii, ale do řeky ani do hustého porostu nepůjde ani za zlaté prase. Naproti tomu lehká pěchota je rychlá, vleze doslova všude, ale moc toho zrovna nevydrží.

Bojovat tu budete proti barbarům (španělští autoři tak poněkud zjednodušeně sjednotili galské a germánské kmeny, obávám se, že tohle jim naši západní sousedé ještě spočítají) a Egyptanům. První jmenovaní mají oproti Římanům silnější jízdu a poněkud ztrácejí u

střeleckých jednotek, Afričané pak sázejí na početnou a levnou pěchotu podpořenou silnými válečnými vozy a jezdci na velbloudech. Taktika jednotlivých národů se ovšem příliš neliší, pokaždé budete potřebovat jak kontaktní bojovníky, tak rychlou jízdu, a bez střelců se rovněž neobejdete. A aby tato rovnoprávnost byla téměř dokonalá, obléhací stroje mají všichni stejné. Odepření variability mezi národy je však plně vynahrazeno při plnění jednotlivých misí. Obsazování vesnic se střídá s obranou či dobýváním pevnosti nebo třeba s naháněním nepřátelských vojevůdců. Kampaň se snaží neunavovat smysly jednotvárnou podobou lokací, a tak vás pokaždé čeká naprosto odlišný terén. Jednou se budete potýkat se zasněženou pahorkatinou v Anglii, podruhé s písečnými dunami v Egyptě. Hru vám její technické zpracování příjemná i po jiných stránkách. Nad detailně vykresleným velmi členitým terénem se neustále honí spousty mraků, několikrát za misi vás stihne písečná bouře, případně chumelenice nebo vydatný liják, a pochodující legionáře je radost poslouchat. Asi největší slabinu *Praetorians* představuje ovládání. Nelze tady tvořit klasické formace z různých typů vojáků, jednotce nemůžete přiřadit několik klávesových zkratek a hlavně se hra nedá pozastavit. Takže než si na začátku mise stačíte označit bojovníky a rozmístit je do potřebných pozic, nepřítel si to vesele cválá přímo do vašeho úsměvu. Větší bitvy se pak mění v zoufalé bušení do klávesnice a zběsilé závody v klikání. Při dobývání nepřátelské pevnosti se tak občas nevyhnete ztotožnění se s počínáním šíleného účetního. Zatímco katapulty a balisty sklízejí lučištníky na hradbách jako přezrálé hrušky, na druhé straně hradu zaměstnávají protivníkovu jízdu nastrčené obléhací věže, aby si s nechráněnou bránou mohlo v klidu pohrát několik beranidel. Numerická klávesnice takhle zabrat už dlouho nedostala. Podtrženo, sečteno, *Praetorians* jsou zábavní. A to především díky velmi dobré umělé inteligenci, rozdílnému chování vojáků na různých druzích povrchů terénu a díky několika dovednostem většiny typů jednotek. To ale nic nemění na tom, že ony opomenuté sliby vývojářů (epická kampaň s jedním hrdinou v hlavní roli, markantní rozdíly mezi národy) by hře mohly přidat pěkných pár bodů k dobru.

Gef

praetorians jsou
o rozmachu Říše římské
zkouškou hbitosti prstů
typičtí členitostí terénu

praetorians nejsou
tak dobří jako *Commandos*
pro choleriky
učebnicí vojenské taktiky starověkých civilizací

Výrobce: Pyro Studios

Vydavatel: Eidos Interactive

Minimální konfigurace: PIII 500, 128 MB RAM, HDD 600 MB, 16MB 3D karta

Doporučujeme: PIII 800, 256 MB RAM, HDD 600 MB, 32MB 3D karta

Multiplayer: ano

3D akcelerace: D3D

Internet: www.praetoriansgame.com/

Verdikt: Velmi slušná RTS, ale čekalo se od ní víc.

80%