

Těšíme se

Rome: Total War

Člověk je chamtivý a panovačný tvor. My hráči navíc k těmto nepříliš lichotivým vlastnostem přidáváme i slušnou dávku pokrytectví, protože v běžném životě své zavržením choutky nedáváme najevo a pokoutně si je hojíme u svých opečovávaných bedýnek s elektronickými vnitřnostmi. A co je nejhorší, v Creative Assembly to moc dobře vědí.

Vědí to už od dob *Shoguna*, ve kterém nám předvedli, jak má vypadat správná historická strategie s realisticky pojatými bitvami epických rozměrů. A nezapomněli na to ani v *Medievalu*, který při zachování výborného herního systému dokázal kromě nové éry přinést spoustu dalších inovací, jež nás pouze utvrdily v tom, že tuhle sérii není radno brát na lehkou váhu.

Doba bude, je a byla zlá

Zanechme však středověk (ať už ten japonský, nebo evropský) jeho temným intrikám a zavítejme na počátek našeho letopočtu k ještě temnějším intrikám uvnitř země, která se na mapě Evropy roztahovala přímo nepřehlédnutelně. Do časů, kdy se v římském Koloseu pořádaly gladiátorské zápasy, kdy se Spartakus v čele otroků postavil císařské moci a Hannibal převáděl své slony skrz zasněžené alpské průsmyky. Role vůdce takového imperiálního drobečka, jakým v oněch časech Svatá říše byla, není vůbec jednoduchá. I když by se na první pohled mohlo zdát, že na vás nečeká nic jiného než užívání moci plnými doušky, budete si muset dávat pozor na úkladné vraždy, nevypočitatelné členy Senátu a hrozící občanskou válku.

Pokud jste si navykli na tahovou část ve 2D, která byla v této sérii striktně oddělená od režimu válečné vřavy, přijdete o jeden zaběhlý stereotyp. Už žádné posunování vlaječek po nakreslené ploché mapě. Prostě stačí patřičně oddálit náhled z bojiště, a máte prostorové zobrazení celé Evropy, severní Afriky a Blízkého východu jako na dlani. Přesuny vojsk tak nabudou na realističnosti a vy budete moci sledovat, jak se vaše jednotky prodírají hustými lesy nebo procházejí úzkými průsmyky rozsáhlých pohoří. Že se vám naskytne řada nových taktických možností, je asi nasnadě. Takto zásadní změna se dokonce promítne i do diplomacie. Nebude totiž od věci zeptat se nejprve majitele území, jež hodláte pošlapat nehodnými botami svých legií, jestli proti tomu třeba něco nenamítá. Pokud tedy nemáte v úmyslu nebohého souseda rovnou obeznámit s ostřím svého meče.

Budujeme proto, aby bylo co ničit

Autoři se také konečně pustili do pořádné vizuální odezvy vašich nemotorných rozhodnutí ve strategické části, a tak se můžete těšit na rozsáhlá města, ve kterých uvidíte každou budovu postavenou v rámci technologického stromu. A jelikož tady vlastně neexistuje hranice mezi budovatelskou a bojovou částí, najdete tu své domečky samozřejmě i v případě, že se osobně zúčastníte konfrontace s nepřítelem. To ovšem neznamená, že zůstanou stát i po utichnutí válečné vřavy. *Rome: Total War* totiž kromě jiného přináší i realistické boje v ulicích města, kdy se obránci s klidným svědomím snížili k podlému opevňování uvnitř budov, jež se tak často mohou stát terčem demoličních snah.

Městským bitvám se přizpůsobil i dobývací arzenál, jehož řady rozšířily obléhací věže, žebříky a beranidla. A pokud ničením hradeb za pomoci hrubé síly katapultů, praků a balist pohrdáte, ještě stále se vám naskytá možnost elegantního vytunelování jejich základů. Ale i

venku za branami se toho dá zničit docela dost. Bez obilných farem a zavlažovacích kanálů se žádné město dlouho neobjede.

Asi netřeba zdůrazňovat, že si tento přístup vyžádal úplně nový engine. Nízkou hardwarovou náročnost už však zmínit musíme. Ačkoli hra zvládne v jednom okamžiku na bojišti o rozloze 32 čtverečních kilometrů zobrazit až 10 000 jednotek, měla by jí k tomu údajně stačit 4MB grafická karta. A to i přesto, že ke změnám počasí přibylo i střídání dne a noci i s detaily hvězdné oblohy. S novou vymožeností v podobě prakticky téměř dokonalé neviditelnosti jednotek pod rouškou pravidelně se vyskytující tmy přišla však i vymoženost další – hezky je z té roušky zase vydolovat za pomoci rozsvícených loučí. Jen si je nesmíte zapomenout zapálit.

Barbaři, Římané a jiná havěť

Že Římané rádi mlátili především do Galů, Egyptanů a Řeků, se není co divit. Byli nejbližší po ruce. A aby tuto výmluvu mohli šířitelé civilizace vztáhnout i na vzdálenější kmeny Germánů a Keltů, šoupli je do jednoho pytle s Galy a říkali jim prostě Barbaři. Každý z těchto národů má své specifické jednotky, jež se od sebe navzájem výrazně liší způsobem boje. Římané sázejí na disciplinované legionářské těžkooděnce, gladiátory se speciálním výcvikem a elitní pretoriány, Egyptané na impozantní válečné slony a rychlé bojové vozy. Barbarům pak přijde vhod početnost jejich hord a Řekům šiky hoplitů naježené dlouhými kopími. Na každou jednotku také platí jiná taktika. Například takového slona z míry jen tak něco nevyvede, ale když mu katapultem zašlete překvapení v podobě zapáleného prasete, nejspíš zapomene na tvrdý výcvik a nadělá víc paseky ve svých řadách než mezi nepřáteli. O podobnou demoralizaci se můžete snažit i mezi lidskými protivníky. Nevěřili byste, co se spartánskou odvahou nadělá sprška povápněných hlav uříznutých z krků jejich bývalých spolubojovníků. Chybí tu snad už jen námořní bitvy.

Nejen mečem vládne Řím

Stejně jako v předchozích dílech ani tady by vám sebelepší válečnické dovednosti nebyly téměř k ničemu bez diplomatických intervencí, obchodu, ždímání daní z nebohého obyvatelstva a záškodnických radovánek za pomoci speciálních jednotek. Pokud je však vaše nadšení zaměřeno poněkud jiným směrem než zrovna na zvelebování říše, není nic jednoduššího, než její správu svěřit spolehlivému guvernérovi. Nechybějí tady ani úkoly, kterými vás neustále bude někdo zahlcovat, a vaše snahy o jejich splnění budou brány jako nejpřísnější měřítko hloubky vaší loajality. Ale jelikož jsme se ze středověké Evropy zmítané rozmary katolické církve přesunuli o pár století zpět na přelom letopočtu, bude nám tu život místo papeže znepríjemňovat jen Senát. A od toho exkomunikace opravdu nehrozí. Na druhou stranu, nejen církevní hodnostáři byli zkorumpovaní až do morku kostí. I demokratičtí pohlaváři dokážou své oblíbence trochu protežovat, takže se koukejte snažit – protekce se vždycky hodí.

Když vás omrzí Senát

Vedle komplexní kampaně, kde si do sytosti užijete všech výše jmenovaných radovánek, vám *Rome* přichystá možnost válčení v kratších bojových taženích, ve kterých si můžete vyzkoušet roli Spartaka v čele povstání otroků, Hannibala při jeho slavném přechodu přes Alpy nebo samotného Caesara, jemuž je největším trnem v oku ten zatracený galský druid Vercingetorix. Pro nedočkavé vojevůdce je tu pak již tradičně přichystána nadílka patnácti samostatných bitev a opomenut nezůstal ani editor scénářů a možnost otestovat si generálské schopnosti i po síti v konkurenci až osmi hráčů.

Nevíme jak vám, ale nám to připadá, že se buď Creative Assembly nehorázně vytahují, nebo si ty jejich Vikingy nestihneme ani pořádně užít. *Rome: Total War* totiž vypadá tak dobře, že svého staršího bratříka v mechanikách asi dlouho zabírat místo nenechá.

Petra „Gef“ Soukupová

Shogun: Total War a Mongol Invasion

Simulace správy středověkého Japonska z roku 2000 v sobě spojovala 2D tahovou strategii a epické reálné bitvy kompletně zpracované ve 3D. Tahová část se týkala obsazování území a jejich následného zvelebování, najímání a přesunů vojsk – to vše okořeněné trochou diplomacie – a neopomíjela ani drobné detaily v podobě úkladného maření životů za pomoci vycvičeného specialisty. Boje pak vynikaly především megalomanským přístupem k početnosti armád, různorodosti jednotek a množstvím statistik, jež určovaly, kdo nakonec bitevní pole opustí jako vítěz. Hra zahrnovala několik režimů od souvislé kampaně až po samostatné mapy zaměřené pouze na boj.

Datadisk vydaný rok po *Shogunovi* přinesl řadu nových samostatných bitev i válečných kampaní v rolích mongolských generálů a samotného chána Kublaje. Motiv poslední zmiňovaného tažení proti Japonsku ve 13. století se autorům dokonce zalíbil natolik, že nám nabídli možnost ozkoušet si jej za obě strany konfliktu. Další kvantifikace se týkala hlavně nových jednotek, ať už těch řadových, využitelných pouze v boji, nebo speciálních, kterým nečinily potíže ani radovánky ve stylu špionáží či zákeřných vražd. Opomenuty samozřejmě nezůstaly ani nové budovy a drobná vylepšení herního systému včetně editoru map.

Medieval: Total War a Viking Invasion

V roce 2002 se japonské klany změnilly na mocnosti středověké Evropy a všechno se to tu opět pralo o moc, peníze a slávu. Zákeřné vrahouny doplnili katoličtí obraceči na víru a rozmazlená princata. Vše včetně budov a jednotek se připodobnilo evropským poměrům. Politické a církevní intrikaření nabylo na důležitosti, takže se není co divit, že posílily i RPG prvky velitelů armád. V bojové části se větší velkorysosti dostalo zejména dobývání hradů a s tím spojenému rozšíření destruktivních obzorů za pomoci obléhacích strojů. A když už autoři byli u těch hejblátek, sestavili nám i pár lodí.

V tomto čísle recenzovaný vikingský datadisk přinesl osm nových národů, jejichž zástupci nasadili své životy v přidavném souvislém tažení o nadvládu nad britskými ostrovy. A jelikož se jednalo vesměs o nespoutané bojovníky (Vikingové, Skoti, Irové a další), přibýly i odpovídající jednotky divokých berserků a podobných zuřivců. Zatvrzelé obléhatele jistě nepotěší, že obránci dostali do rukou odporný nástroj v podobě vroucího oleje a zápalných šípů. Herní systém pak došel vylepšení zejména zavedením jakéhosi předbitevního náhledu, ve kterém se dá zkoumat rozestavení nepřátelských formací.

Žánr: reálné strategie

Vydavatel: Activision

Výrobce: Creative Assembly

Předchozí projekty: *Shogun: Total War + Mongol Invasion*, *Medieval: Total War + Viking Invasion*

Internet: www.totalwar.com

Datum vydání: červen 2003