

Preview

Blitzkrieg

Panther G, StuG III, M4A3 Sherman, M26 Pershing, SU-100, T-34... Pojmy dobře známé všem vojenským stratégům, a zvláště těm specializujícím se na 2. světovou válku. Tato smutná historická událost je v poslední době u herních vývojářů celkem v módě, a tak není divu, že se blíží vydání dalšího strategického kousku, jenž se snaží z tohoto tématu vytěžit maximum.

Blitzkrieg ze všeho nejvíc připomíná skvělý titul *Sudden Strike*. A to i přes své 3D zpracování. To totiž netkví v tom, že by hráč měl naprostou volnost při práci s kamerou, ale souvisí spíš jen s technikou modelování terénu a všech objektů. A hned v úvodu musím říci, že vizuální stránka hry je opravdu výborná. Pohled na tanky valící se přes zasněžené kopce na nepřítele zdecimovaného dalekonosnou artilerií a nálety bombardérů vám dá ochutnat něco z hrdosti, kterou zažívali velcí vojevůdcové při svých vítězných taženích.

Blitzkrieg nesimuluje jen německou ofenzivu, tedy Bleskovou válku, ale nabídne vám i možnost zahrát si za Spojence a Sověty. Každá strana má pochopitelně celou škálu jednotek, které odpovídají autentické výzbroji dané země. Bojové stroje i upachtění pěšáci jsou zpracováni věrně nejen co se vizáže týče, ale skutečnosti by měly více méně odpovídat i jejich bojové vlastnosti. Jednotky se tak od sebe liší rychlostí, zorným polem, předním, zadním a bočním pancířem i průrazností a silou střelby. Všechny atributy jsou přitom přehledně zobrazeny ve vysouvací liště, případně si je můžete prohlédnout při stisknutí příslušných kláves. Je jasné, že pár pěšáků se samopaly prostě tank nerozstřílí, ani kdyby se při útoku postavili na hlavu a zpívali koledy.

Specifické atributy jednotlivých strojů a vojáků samozřejmě vedou k urputnému taktizování. Nutnost postupovat jinak než stylem „označím všechny tanky a pošlu je támhle, aby všechno rozstřílely“ je ještě umocněna dalšími skvělými (i když s ohledem na již zmiňovaný *Sudden Strike* ne úplně originálními) prvky, jako je například možnost obsazování nepřátelských děl, zaminování silnic či jiného území, využití letecké podpory nejen k útoku, ale i k průzkumu atd. Každá zbytečná ztráta opravdu zamrzí, a to zejména v případě tanků. Ty s vámi totiž v rámci kampaně postupují z mise do mise, což potěší o to více, že jednotky získávají během šarvátek zkušenosti, a zlepšují tak svou bojeschopnost.

Autoři slibují přes 200 různých bojových strojů a kolem 40 druhů pěších jednotek. Ovládání pěchoty je poměrně příjemně obohaceno o možnost volby mezi jednotlivcem a četou, zkrátka nepřijdou ani ti, kdož si v *Sudden Strike* oblíbili možnost schovávat své vojáky do bunkrů a budov. I když trochu zkrátka vlastně možná přijdou – v testované demoverzi totiž vojáky skryté v budovách nepřítel vždy vidí, a odpadá tak moment překvapení, důležitý to element každé vojenské taktiky. Uvidíme, jak bude toto nedotažené ukrývání pěchoty fungovat ve finální verzi. Ovládání jako takové je jinak vyřešeno poměrně dobře, asi nejvíce potěší možnost pauzování mezerníkem, nastavení rychlosti hry a příkaz Ambush, který je jak dělaný pro přepadávání ze zálohy. Trochu naopak zamrzí absence povelů Match Speed (jenž umožňuje plynulý přesun skupiny různě rychlých jednotek) a Hold Fire (nestřílet).

I když rozhodně nemá smysl vynášet ortel dříve, než si na vlastní kůži vyzkoušíme finální verzi, již teď můžeme říci jedno – tahle hra vypadá setsakramentsky nadějně. A již poměrně brzy se budeme moci přesvědčit o tom, zdali jsou naše očekávání oprávněná.

Jiří Sládek

Žánr: reálnodobá strategie

Vydavatel: CDV

Výrobce: Nival Interactive
Předchozí projekty: *Etherlords, Rage of Mages, Evil Islands*
Internet: www.nival.com/eng/blitzkrieg_info.html
Datum vydání: duben 2003