

American Conquest

Indiáni doplatili na evropanskou roztahovačnost, ziskuchtivost a v neposlední řadě i na geografickou neznalost jednoho z nich. Také by se nám asi nelíbilo, kdyby Kryštof Kolumbus místo hledání nové cesty do Indie vyrazil do Skandinávie, při přechodu Alp zabloudil v husté vánici a obyvatele srdce Evropy pak nazval třeba Sibířany.

Autoři výborné historické RTS *Cossacks* nám nyní v *American Conquest* umožnili vrátit Španělům všechny ty hanebnosti spáchané na nebohých amerických domorodcích – nahánění do rezervací, zabírání půdy a bezostyšné ničení přírody při hledání cenného zlata. Nápis na CD samozřejmě naznačuje, že údělem slušného hráče je zopakovat historii, v kůži španělských conquistadorů vyplnit zemi Inků a se šarmem amerických přistěhovalců ukázat Tekumsehovi, kde je místo pro jemu podobné. A až nebude po Novém světě pobíhat mnoho rudých mužů ochotných postavit se se zbraní v ruce bílým spasitelům, může se o ten kousek země handrkovat jako Evropan proti bývalému Evropanovi třeba v boji o nezávislost. Ale proč si tu historii trochu nepozměnit podle vlastních choutek a nezahrát si za stranu původních obyvatel, když už nám to kampaně i samostatné mise přímo nabízejí?

Začínáme od podlahy

Ať už se rozhodnete pro jakoukoli stranu, čeká vás budování základny, které se od již zmíněných *Cossacks* liší vlastně jen v grafické úpravě budov a nepatrnou změnou spektra činností, jež lze za jejich dveřmi plánovat pro území obklopené panenskou přírodou neprozkoumaného kontinentu. Samotná výstavba příliš prostoru pro tvořivou činnost neposkytuje, a tak se budete muset spokojit s osadou o několika obytných domech, s pevností, mlýnem, skladištěm a dalšími nezbytnostmi, jak je znáte snad ze všech strategií. Právě orgie při soužení mozkových závitů nastávají až ve chvíli, kdy se zpřístupní nabídka různých vylepšení produkčních ukazatelů či útočných a obranných statistik jednotek. Opět zcela v duchu předchozích titulů od GSC Games World jich tu naleznete nepřeborné množství, na rozdíl od mnoha jiných strategií však se zcela jasnou funkcí. Nebudete tedy jen slepě odklikávat a doufat, že snad nějakému střelci neprodloužíte dostřel, když jste přitom chtěli svým pracovníkům pořídit sedmimílové boty.

Není běloch jako rudoch

Nutno podotknout, že „civilizované“ národy (Španělé, Francouzi, Angličané a Američané) se vyžívají v navzájem velmi podobných libůstkách, což se dosti nepříjemně odráží na mizivých rozdílech jak v produkčním řetězci, tak v taktice bitev mezi jednotlivými stranami. To Indiáni očividně ke v tomto směru zavrženíhodné globalizaci ještě nedospěli. Zatímco se běloši pipírají s vymyšlením nových nabíjecích systémů, vylepšují hlavně a zvou si experty z Evropy, rudokožci prostě postaví pueblo, případně pár stanů, pochyťají mustangy a rozmnožují se o sto šest. Na co by jim také byli geologové z Oxfordu, když mohou těžbu surovin nahradit výměnným obchodem? Jen při tom nesmějí na počest pobledeho kupce vyprázdnit příliš mnoho nádob s ohnivou vodou. Bohužel ani výřečnost a dlouhé prsty toho neprotřeješšího šamana nedokážou nahradit technické vymoženosti ze zámoří, a tak se polonazi válečníci vracejí z bitev se sklopenou hlavou (pokud jim nějaká vůbec zbyla) mnohem častěji než se skalpy svých nepřátel.

Do rytmu se umírá lépe

Na bitevním poli se pak ukáže, že k vítězství je zapotřebí nejen síly (a když říkám síly, tak to v téhle hře znamená pár set jednotek) a dokonalé výzbroje, ale také kázně a odvahy. Pokud si totiž důstojník nedokáže u svých podřízených udržet respekt a nedonutí je k zachování přesných formací, přijde vojsko o značné výhody v podobě obranných i útočných bonusů.

Kromě ukřižovaného oficíra potřebuje každý útvar k roli bezchybně fungujícího zabijáka i praporečnicka a bubeníka, jejichž jediným úkolem je dodávat mužstvu odvahu a nenechat se při tom zabít. Můžete si totiž být téměř jisti, že jakmile chlapík s paličkami začne postrádat svou hlavu, zdánlivě vyhraná bitva se zvrhne v defilé desítek dezertérů.

IntelIGENCE počítačového protivníka je na poměry vládnoucí na poli současných RTS vcelku slušná, ale vojenskou taktiku očividně probíral jen prvních pár semestrů. Útoky ze zálohy a posilování křídel jsou mu mnohem vzdálenější než španělská vesnice, ze které se právě vydal potírat Indiány. Hra nabízí i poměrně zajímavou možnost účastnit se vyřikávání účtů pod plachtami válečných lodí, ale už pohled na velmi chudé statistiky jednotlivých plavidel napovídá, že tady si tahanic o admirálské křeslo příliš neužijete.

S chutí do finále

Mise souvislých tažení (naleznete jich tu několik, počínaje objevitelskými plavbami Kolumba a konče bojem o americkou nezávislost v 18. století) počítají s rozmazleností současných hráčů, a tak se nemusíte obávat, že budete jen produkovat jednotky, šikovat je do formací a mlátit nepříteli. Ulehčování Inkům od jejich zlata se změní ve sjednocování indiánských kmenů v sedlech Tekumsehových bojovníků a při masových bitvách poslední kampaně si rozhodně vaše taktické závitky také neodpočinou.

Pokud se vám líbili *Cossacks*, nebudete dobýváním Ameriky vůbec zklamaní. Prakticky stejný princip hry, vylepšený, zcela bezproblémový engine, spousta nových historických informací, to vše nedává jediný důvod k jakémukoli brblání. Nejvyšší mety však hře kromě několika malých nedostatků v ovládní (např. absence nastavení agresivity jednotek a možnosti pozastavení hry) unikají právě pro tu podobnost s předchozími tituly. Trocha inovací navíc by nám rozhodně udělala radost.

Petra „Gef“ Soukupová

Rámeček

technické zpracování

Grafická podoba *American Conquestu* si musí získat srdce každého стратега. Maximální přehlednost, do detailů zpracované prostředí, nádherně vyvedené budovy i jednotky jsou přímo balzámem pro oči po té přešli polygonově hranatých postavíček a prosvítajících švů textur ze záplavy 3D strategií z poslední doby. Kvalita hudebního doprovodu stejně jako zvukových efektů dokazuje snahu autorů nezanedbat ani tu nejmenší drobnost, která by mohla zbytečně kazit požitky ze hry.

american conquest je

- důkazem, že strategiím 2D engine stále ještě hodně sluší
- o mizerných šancích domorodců proti evropským dobyvatelům
- historická RTS jako víno

american conquest není

- nijak převratný
- hrou na jeden večer
- o námořních bitvách

Výrobce: GSC Game World

Vydavatel: CDV

Minimální požadavky: CPU 450 MHz, 64 MB RAM, HDD 1,3 GB

Doporučeno: CPU 700 MHz, 128 MB RAM, HDD 1,3 GB

Multiplayer: ano

Internet: www.americanconquest.com

Verdikt: Výborná příležitost, jak na americké půdě vyprášit kožich těm, kteří byli historií opomenuti.

82 %