

Poražený vůdce Zla vstává z mrtvých a zase dělá problémy

Rané 21. století – zuřivá válka o tibérium dávno skončila, roztržštěné frakce teroristické organizace NOD se utápějí ve vzájemných potyčkách a zdá se, že není nejmenší šance na jejich znovusjednocení.

Poté, co byl Kane, charismatický vůdce Bratrstva NOD, prohlášen za mrtvého, nenašel se nikdo s dostatečně silnou osobností, aby dokázal povolát rozhádané skupiny bývalých spolubojovníků pod jeden prapor. O udržení křehkého celosvětového míru se stará odvěký rival Bratrstva – Globální obranná iniciativa (GDI). Její velení je umístěno na supermoderní orbitální stanici Philadelphia, odkud jsou pečlivě monitorovány a řešeny všechny ozbrojené konflikty. Hlavním cílem GDI je likvidace zbytků přeživších teroristů a vše nasvědčuje tomu, že konečné vítězství dobra je jen otázkou času. Celá situace se ale mění v jediném okamžiku – údajně mrtvý vůdce Kane je naživu a NOD se opět stává smrtelně nebezpečnou silou. Doposud snadno postupující vojska jsou vystavena drtivým protiútokům a vojáci Bratrstva obsadili důležitá ložiska nevyčerpatelného zdroje energie – tibéria. Prioritou číslo jedna pro ozbrojené síly GDI se stává co nejrychlejší (a tentokrát snad definitivní) likvidace fanatického Kanea. Válka může začít.

Když se řekne real-time strategie (RTS), málokoho napadne v první chvíli něco jiného než právě Command & Conquer (C & C), hra, která rozhodně přitáhla pozornost i neskálních fanoušků počítačových her. Určitě ne náhodou patří série C & C ke komerčně nejúspěšnějším hrám všech dob. Zásluhu na tom má více faktorů – zahraje si ji každý a na (skoro) jakémkoli počítači. Hezky to vypadá, dobře se to hraje a nepotřebujete si k tomu kupovat nejmodernější nadupaný počítač – co víc si přát. Command & Conquer: Tiberian Sun je opravdu kvalitní produkt, který dávali dohromady profesionálové. Nečekejte od něj žádnou žánrovou revoluci, tu vážně nepřináší, ale hodiny kvalitní zábavy zaručeny máte, a to není rozhodně málo.

Co vás tedy v Tiberian Sunu čeká a nemine? Určitě oceníte jeho filmovost; nejde jen o shluk za sebou poskládaných misí, ale o ucelený příběh, který se před vámi rozvíjí prostřednictvím celooobrazových videosekvencí. V nich vystupují lidé, kteří se herectvím živí, takže vás jejich výkony zajisté neurazí. V roli vrchního velitele ozbrojených sil GDI generála Solomona uvidíte Jamese E. Jonese, známého třeba z Barbara Conana, jeho podřízený (a vaše role v kampani GDI), plukovník McNeil, je herec Michael Biehn (Terminátor, Skála). Hrané scény sice nejsou pro hru nezbytností, ale v této kvalitě určitě potěší a pomohou vás vtáhnout do děje.

Tiberian Sun nabízí volbu hry za obě strany; můžete tak stanout v řadách GDI a pokusit se jednou provždy eliminovat nebezpečí plynoucí z existence Kanea a potažmo celého Bratrstva NOD, nikdo vám ale nebrání, abyste se připojili k rebelům a zkusili dovést ke konečnému vítězství je. Ve hře se navíc vyskytuje ještě neutrální rasa mutantů, nazývaná "Forgotten", jejichž mutaci má na svědomí dlouhodobé působení tibéria na jejich organismus. Mají velmi silné jednotky a smrtící arzenál. Například mutantský Hijacker se dokáže zmocňovat a využívat různých soupeřových jednotek a po jejich zničení "jít o dům dál". Specialitou mutantů je, že tibérium je dokáže léčit, na rozdíl od lidských jednotek, pro které je tato látka smrtelná. Mutantům nikdo nedůvěřuje a oni na oplátku nedůvěřují nikomu – vy si za němůžete zahrát v několika speciálních misích, a to ať si zvolíte jednu, nebo druhou stranu. Oběma stranám jde v důsledku o jedinou věc – o kontrolu světových nalezišť tibéria, obnovujícího se zdroje veškeré energie. Kdo má pod palcem tibérium, ten má pod palcem celý svět.

Kampaň sestává za každou stranu z devatenácti misí, jejichž náplň a úkoly se liší. Najdete tu samozřejmě vyhlazovací podniky, ve kterých zvítězí ten, kdo vytěží více surovin a následně z nich vybuduje v co nejkratším čase silnější armádu. Jsou tu ale i různé průzkumné a ochranné mise, které zaručují, že se hra nezvrtně v nudně monotónní kombinaci "postav základnu – vybuduj armádu – vyhlad' nepřítel". Některé z misí jsou dokonce nepovinné. Můžete je přeskočit a pokračovat bez jejich splnění, ale nijak výrazně si tím nepomůžete. Naopak, pokud si dáte práci s jejich splněním, bude vám odměnou ulehčení postupu v následujících misích.

Taktika boje se liší nejen podle jednotlivých misí, ale i podle toho, za jakou stranu bojujete. GDI jako hlavní vojenská síla Země je vybavena širokou škálou těžkých bojových prostředků s devastující silou. Její těžkotonážní obr zvaný Mammoth nemá mezi pozemními jednotkami rovnocenného soupeře. To, co se Bratrstvu NOD nedostává v hrubé síle, nahrazuje svou pokročilou technologií, založenou na dlouhodobých výzkumech tibéria. I v tomto dílu C & C se setkáváme se stealth technologií – neviditelné tanky jsou opravdovým postrachem pro nic netušící nepřátelské síly. Tato technologie se dá v Tiberian Sunu nově použít i na budovy – vybudujete-li stealth

generátor, můžete před očima nepřátel zneviditelnit celou základnu. Další novinkou jsou krtkovací obrněné pěchotní transportéry, které se dokážou zavrtat do půdy, nepozorovaně pod zemí procestovat napříč celou krajinou a vynořit se na nejneočekávanějším místě v týlu cizích vojsk. Pochopitelně proti stealth i krtkům existuje detekční technologie, jinak byste proti nim byli prakticky bezmocní.

Design jednotek je převážně na vysoké úrovni, s jedinou výjimkou. Velikost pěšáků (či spíše malost) je trochu přehnaná. Opravdu by si zasloužili víc než těch pár rozpořbovaných pixelů. Ale vzhled a animace ostatních jednotek tento nedostatek naštěstí vyvažují. Na každé straně najdete na dvě desítky různých typů jednotek, některé jsou staří známí z minula, spousta je tu ale zcela nových. Větší "kukatelnosti" pomohla i mírná změna pohledu na bojiště – vše sledujete s izometrického nadhledu, vynikne tak detailní zpracování terénu a vůbec celé krajiny.

Terén hraje v bojích velkou taktickou roli, neboť může být výrazným pomocníkem, či naopak zrádnou pastí. Pokud přeceníte nosnost ledu na zamrzlé řece, stanete se svědky neradostného pohřbu cenných těžkých strojů do chladných vln. Škoda že umělá inteligence jednotek (vlastních i cizích) nedosáhla trochu vyššího stupně. Při přesunech početnějších bojových celků raději zapomeňte na udržování nějaké smysluplné formace. Vavřín nejtupějšího člena týmu by si jistě zasloužilo těžební vozidlo – kromě známých problémů při vykládání surovin (dva harvestery a jedno silo je kombinace, která vás přivede k šílenství) má toto vozítko také tendenci vybírat si cestu k surovinám pokud možno právě skrz nejhustší koncentraci nepřátel. Existuje tu sice možnost vyznačování trasy, ale ta mi přišla celkem těžkopádná, zvláště pro větší skupiny vozidel.

Co se týká ovládnání, oproti předchůdci se nijak výrazně nezměnilo. Přibylo několik zlepšení, ale žádná revoluční změna se nekoná. Takže pokud jste už C & C hráli, nebude vám ovládnutí Tiberian Sunu činit nejmenší potíže. Jedna výtku k ovládnání: v Tiberian Sunu slouží pravé tlačítko pouze k deselekcii jednotek, prakticky všechno ovládáte tlačítkem levým. Osobně považuji za lepší kombinaci levé tlačítko myši: výběr jednotek, pravé: cíl postupu. Ale možná že někomu tenhle systém sedí víc (a počet prodaných kopií hry naznačuje, že takových lidí je asi spousta).

Pokud si tedy Comand & Conquer: Tiberian Sun koupíte, máte jistotu, že se setkáte s povědomým produktem, který vám přinese zábavu na dlouhou dobu. Přemluvíte-li ke hraní někoho dalšího, potom v síťovém klání poznáte, zda strategie fungující proti počítačem řízeným jednotkám obstojí i proti lidskému protivníkovi.

Radek Friedrich