

Husita

Zcela nové herní pojetí realtime strategie na světové úrovni ... no nevím, nevím.

Ceská firma Phoenix Arts se jednoho krásného dne rozhodla, že trochu probudí náš poněkud ospalý herní trh, a že pro to použije námět z naší slavné historie. Již podle názvu není těžké uhodnout, že se jedná o léta po roce 1415 - o války husitské. Kdo z nás, Čechů, by odolal volání patriotistické krve a odmítl koupit si tuto ryze českou realtime strategii?

Autoři nám slibují opravdu nevšední zábavu. Skvělou grafiku, detailně prokreslené a proanimované stínované jednotky, velice originální soundtrack a spoustu dalších věcí. Ne, že bych jim chtěl toto všechno upřít. Grafika je opravdu celkem slušná (animace jsem ale už viděl lepší), soundtrack, který je možné si pustit normálně jako audio, je také velice dobrý, ale to nám ještě dohromady nedává dobrou hru, že?



Co vlastně *Husitovi* chybí? Kromě většího počtu jednotek to je především příběh. Tvůrci zřejmě počítali s tím, že do základní školy jsme chodili všichni, a tak není důvodu nás nějak dále zahlcovat nezáživnými daty. Ale to je, koneckonců, jejich věc. Co mě ale zklamalo víc, byl zavádějící text na obalu hry. POHRAJTE SI S HISTORIÍ, stojí tam velkými písmeny, a o kousek níže je, že můžete zabránit bitvě na Bílé hoře, nebo jako křižáci rozdrtit husity u Domažlic na prach. Já hlupák jsem si po přečtení výše uvedených slibů představoval, že scénáře zde budou jednotlivě slavné bitvy první pol. 15. století. Byl to asi největší omyl mého života. Ano, pochopili jste správně. Ve hře *Husita* vás nečekají bitvy, o kterých jste se učili ve škole.

Jednoduše řečeno, hra, jež se pyšní jménem, jakým si říkali naši předkové a kterých se bála celá Evropa, nemá s těmito válčáky nic společného - jen název, vozy, skutečnost, že bojují proti křižákům a směšné čepice.

Prosím. Není tragédií, že samotná hra nedodrží dějovou linii skutečných událostí. Horší však už je, že hra nemá téměř ŽÁDNOU dějovou linii. Samozřejmě, je tady jedna „dynamická“ kampaň, jež je zde označena krásným českým souslovím „postupová hra“, která má zhruba osm bitev. I zde je však linie děje taková ...no ...asi jako u starého dobrého *Dooma*. My hodní. Oni špatní. Oni zemřít. My to zapít. Konec.

Husitova postupová hra je ale přesto jednou věcí docela zajímavá. Váš technologický postup nezávisí na počtu odehraných misí, ale na velikosti vámi zabraného území. Teoreticky byste mohli celou hru vyhrát již v prvním kole. To ale hodně teoreticky. V první misi totiž ještě nemůžete stavět nové jednotky, a se dvěma asi celá válka vyhrát nejde.

Většinou bývá zvykem, že úvodní kampaň je jakýmsi výukovým programem, jak správně hrát, což si odzkoušíte v přípravě

ných scénářích. Zde to tak úplně neplatí. Samozřejmě, některá scénáře jsou těžká, ale velká část jich je taková, že nevlíte armádě, ale řídíte jednu jednotku a plníte daný rozkaz. Jako např. zabít cizího rytíře, probojovat se z obklíčení, nebo také zničit husí farmu, na které se lhnou obzvláště dravé husy.

Tyto mise mají tu nevýhodu, že je odehrajete za pět, nebo když je hus opravdu moc, tak za deset minut. To je škoda, nevím pak, co s načatým večerem. Možná můžete využít nabídky programu a vytvořit si vlastní mise.

Jedna věc mě však utěšuje. Český herní trh je ještě mladý a nezkušený. Pevně věřím, že hry jako je např. *Husita*, posouvají ostatní kupředu. Tím, že jsou celkem dobré, vtipné, ale s velkými chybami. A chybami se přece člověk učí, že?

Pavel Mondschein

▲ Bojuje se jak o život ...cizí.

◀ Vesnická idyla, husa míří na náměstí.

◀◀ Možná se to nezdá, ale ten vpravo je Vilém Tell.

konfigurace

Výrobce	Phoenix Arts Soft.
Distributor	JRC
Systém	DOS
CPU	486
Paměť	16 MB
Harddisk	60 MB
Multiplayer	ano - až 8 hráčů

verdict

Občas velice vtipné, občas velice, velice nudné.

score

6/10