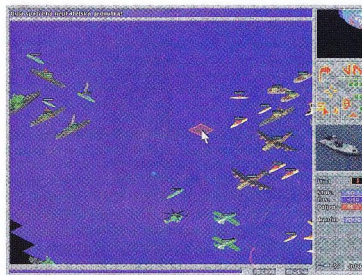


Signus - The Artefact Wars

Korporace - nejvyšší stadium militarismu!

► Transportér s artefaktem je už skoro v bezpečí.

►►► Stíhačka Mystik. Ve vzduchu to nejlepší v čem můžete sedět.



● Pohyblivé dělo Goliáš. Výkřik artefaktové technologie.

►► Pán si přeje vyrobit..?



Korporace jsou bič boží, to ví každý čtenář sci-fi. Zatímco si zubožené děti praskají drogy do rozpíchavých žil ve vytlučených kabinách magnetoplánů na úpatí nekonečně vysokých mrakodrapů, které prý pronikají skrz vrstvy smogu a údajně je z jejich nejvyšších pater vidět slunce, zatímco se depresivní lovci androidů opíjejí v barech a kolem hlav jim krouží duhové holografické obrazy, korporace se hamižně sápe po dalších prostředcích moci. Pro jídáský cent kšeftují s plutoniem, pašují Větrfelce na palubách transportních lodí; horečnatě vyvíjejí přístroje na dálkové ovládní mysli,

Signus se neskládá jen z náhodně pospojovaných misí, ale je vlečen dějovými událostmi, ke kterým se často připeletete blíž, než by se vám líbilo.

vyhazují si navzájem laboratoře do vzduchu a najímají žoldáky tak bezskrupulózně a hnusně, že by se po jediném rozhovoru s nimi obrátili na pokání i představitelé naší politické scény. V podivuhodném vztahu oficiální vlády, armády a megakorporací tiše kolují úplatky a zakázané technologie; úředníci mhouří oči nad tím, jak si konsorcia odepisují z daní vlastní ozbrojené složky a jak občas fyzicky odepisují ozbrojené složky trustů jiných.

A shánějí záhadné artefakty. Ovšemže. Lara by vám o tom mohla vyprávět celé dlouhé dva díly.

Nedosti na tom, že manažeři, ředitelé a představitelé dozorců rad nejprve vytunelovali, pak zadlužili a nakonec zcela zničili rodnou Terra v systému Sol; ti nejhorší desperáti naložili sebe sama do fotonových hvězdoletů a vyrazili k nejbližší obyvatelné planetě Arconis. Na ní už existoval inteligentní život, tak inteligentní a duchovní, že už nechápal pojmy „akcie“, „Win 95 compatible“ a „svoboda držet zbraň“. To se mu hrubě vymstilo, protože kdo zmíněné tři zásady nezná - a zvláště tu poslední - nemá v oku kolonisty právo na existenci. Arkoňané zaraženě čekali a divili se, proč na ně z oběžné dráhy přišli technolo-

a díky vrozené lenosti zapomenu všemkerou technologii (protože hvězdolety přiletěli manažeři a desperáti, nikoliv technici, rozumíme si?), se nakonec oklepali a vyvolali na svět znovu démona superkorporace. Jmenoval se Toricon a znovuoobjevil původní kosmické lodě a znalosti v nich obsažené. Skupina jiných společností vytvořila konsorcium s poněkud triviálním názvem Konsorcium a začala se hrabat v sutinách alienských měst. To se Toriconu nelíbilo - a válka mohla začít.

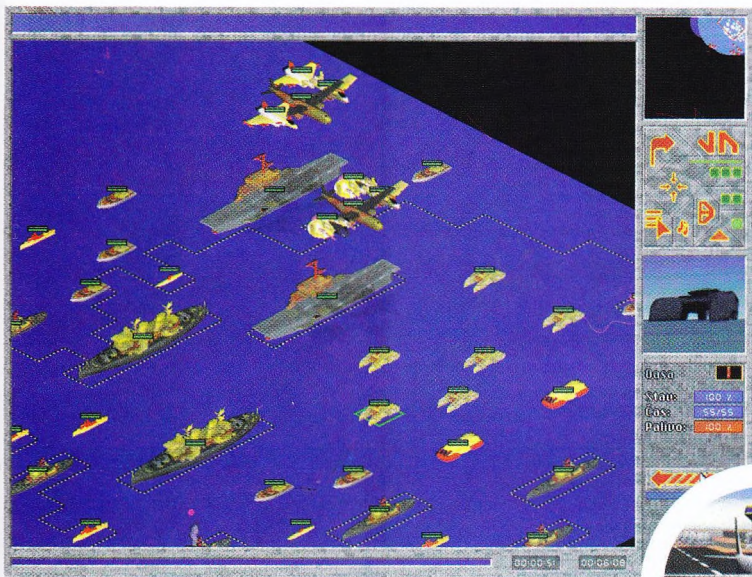
Jako velitelé komanda Signus, privátní armády Toriconu, budete plnit taktické úkoly v 19ti misích způsobem tahovým. Autoři se viditelně vzhledli v *Battle Isle 2* a vytvořili něco podobného; hraje se ale na trojrozměrné mapě podobné *Spellcrossu*, a nikoliv s jednotkami, ale jednotlivými stroji. Signus je



gicky primitivní vodíkové bomby. Takový nesmysl, jako že by se je lidé snažili přinutit ke kapitulaci ale pochopili poměrně pozdě a nakonec jim nezbylo nic jiného než vypařit se. Pokud se někdo z vás nemoudře řehní v přesvědčení, že jde o vtip nukleárního typu, mýlí se. Arkoňané se změnili na modrou páru a zalezli do planetární kůry a zůstanou tam pěkně dlouho, přinejmenším do konce hry.

To, že Arkoňané nekladli odpor ale nebylo projevem jejich technologické nedostatečnosti. V troskách jejich měst zůstaly záhadné artefakty pro lidi téměř magických vlastností. Po tisíci letech, kdy se lidé na Arconisu zabydleli

komando, nikoliv tedy armáda, a koná akce komanda hodné. Na rozdíl od jednoduchých posláních typu „uzavřít kotel“ nebo „zkrátit frontu“, kterými se poctivě živí armáda, máte za úkol provádět vysadky, obsazovat cizí báze, odvážet do bezpečí ohrožené artefakty



a stávat se obětí laxe odvedené práce vlastní rozvědky. Dost často.

Signus se neskládá jen z náhodně pospojovaných misí, ale je vlečen dějovými událostmi, ke kterým se často připele blíží, než by se vám líbilo.

Například dostanete za úkol otestovat nové artefact-technologie kanóny na nepřátelské vesničce formátu Retůvky - nějakých bratru 600 obyvatel plus domácí zvířectvo. (Jistě chápete, že se podobnou práci nemůže zabývat armáda, která vás podle Ženevských konvencí nemůže ani zastřelit za to, že jste se pokusili utéct ze zajateckého tábora.) Zatímco poklidně bombardujete visku a měříte, jak vysoko létají kusy obyvatel - což je dle výzkumné divize klíčové pro ukončení vývoje děl - náhle se přičítá Konsorciální bombardéry a pokropí vás kobercovým náletem; nadto se kolem začnou vysazovat paragáni. K čemu takový humbuk?, ptáte se. Kvůli pitomým šesti stům civilistů, kteří by stejně nejspědějí do 130 let umřeli sami od sebe? Kdepak. Konsorcium chce experimentální děla! A náplň mise se mění: Utéct s nimi pryč! Nesmí vám je zničit, nesmí vám je zajmout... Podobných zvratů v misích se dočkáte mnoha; navíc jsou úzce svázány s hlavním dějem. Nic nepobaví lépe, než když zjistíte, že k výsledku určené „nechráněné pobřeží“ je nadupané bateriemi; jak praví rozvědka: „se omlouváme, sme se asi trochu sekl...“ neboť ten hodný pán, který přinesl plány obranných instalací Konsorcia byl pravděpodobně konsorciální agent.

Život člena Signusu je těžký a hra také. Prťavé tančíky nejsou nijak pěkné a mapa jak bysmeť, pod chmýřím graficky osklivého káčátka se ale ukrývá tvrdá a těžká strategie. Produkovat jednotky je možné jen málokdy a šance na jejich opravu jsou také bídné; o to



raději vám po první nepřátelské ráně auto chcípne. Občas nejen jedno; pokud jste kroutili hlavou nad tím, jak v *B12* po salvě z raketometu vybuchl jediný muniční vůz z jednotky, budete spokojeni - tady po zásahu vyhodí do vzduchu i ty okolo stojící. Struktura 45 jednotek je náramně podobná *B12*, najdete několik typů tanků, ostřelovací děla, bitevní vlaky, transportéry, helikoptéry, bombardéry i hi-tech letadla; bitevní i letadlové lodě, drobné dělové čluny i zákeřné ponorky. Objevují se tu i speciality jako tanky sonické a laserové; děsivá levitující nukleární mina Satan, která opravdu dělá čest svému jménu; vozidla průzkumná, zásobovací, opravářská i minovací. V arzenálu najdete několik nevidaností, jako například kobercový bombardér, nebo raketometry, které nestřílí horní skupinou úhlů a hůře se s nimi zasahují cíle skryté na odvrácené straně kopců.

Na rozdíl od *B12* se hraje na mapě šachovnicové, nikoliv hexagonální. Oproti svému vzoru - a navzdory jednoduchému vzhledu - je o poznání těžší. Velmi snadno přijdete o jednotku, ale je jen malá šance chybu spravit. V mnoha případech o úspěchu nebo neúspěchu mise rozhoduje jediný výstřel nepřítele; jediná rána, která vám potopí klíčovou transportní loď, přivede k explozi zásobovací palivem a nebo neštěstí, kdy vaše vlastní supermina najede

na minu cizí... při pohledu na příšernou spoušť v pochodové sestavě, kterou exploze vyvolala, jsem se v duchu šíl s vyděšeným obyvatelstem Hirošimy, který zírá na trosky Průmyslového paláce a uvědomuje si, že peněženku, kterou tam zapomenul, už asi nikdy neuvidí.

Jen málokterou misí se vám podaří projít napoprvé; pokud autoři hovoří o „60ti herních hodinách“, mají na mysli zřejmě ten nejlepší případ. Je snadné udělat chybu v pochodové sestavě, je obtížné přijít na správnou fintu,



◀◀ Wow! Jako v Normandii!
 ▶ Superminy Satan udeřily...
 ▼ Cílová vesnice, špicl-auto počítá mrtvolky...



trik, který je zapotřebí pro vyřešení daného úkolu. Stereotypii rozhodně trpět nebudete - nejdnou zjistíte, že pracně vybojované pach-tění se slibným směrem je jenom gigantický kus špeku, který vás doveče do jámy lvové. A přitom správné řešení existuje a hihňá se jen o kousek vedle. Ale to je dobře; budete muset moc myslet a věnovat se i detailům.

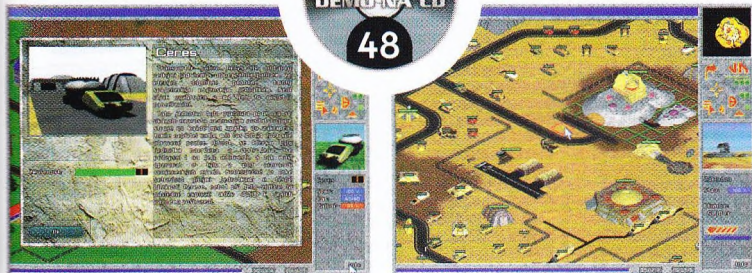
Je velká škoda, že hra nabízí jenom oněch devatenáct misí - žádné samostatné bitvy, žádný multiplayer ani editor map. To je dost zlé; *Signus* je dobrá strategie a zasloužila by si více pozornosti. Bez diskuse jde o zábavný kousek, ale pouhých devatenáct úkolů - byť velmi dobře sestavených do příběhu - je na dnešní poměry málo. Dlouho, moc dlouho jsem dupal nad tím, zda je na šest a nebo sedm bodů; vzhledem k dobré hrátelnosti jsem se nakonec přiklonil k hodnocení vyš-

V mnoha případech o úspěchu nebo neúspěchu mise rozhoduje jediný výstřel nepřítele.

ššímu, ale pořád mám pocit, že si hra od autorů zasloužila víc, že ji v kompaktním příběhu poněkud zazdili. Zdá se dokonce, že ani neplánují žádné pokračování, protože onen původní život, ten, co zalezl před atomovými pumami do litosféry, totiž na konci hry... no, ale to vám doopravdy neřeknu.

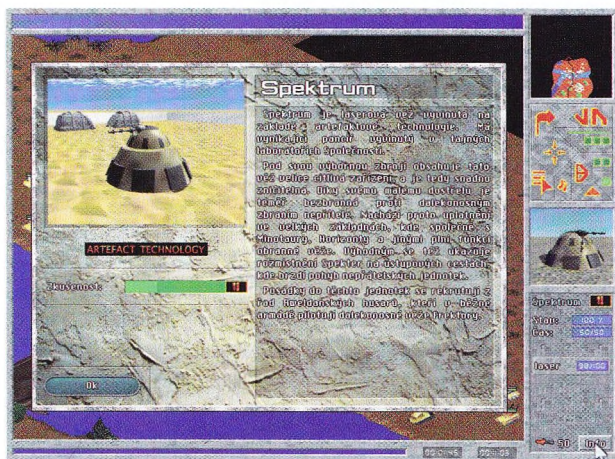
Michal W. Rybka, referent oddělení Signus, Toricon, a.s.

konfigurace	
Výrobce	Valacirca
Distributor	Zima Software
Systém	Win95
CPU	P 75
Paměť	3 MB
Harddisk	16 MB
Multiplayer	ne
verdict	
Graficky nepěkná, ale zábavná a těžká strategie, podobná B12.	



Rozhovor se Zima Software

V souvislosti s výše recenzovanou hrou, jsme se zastavili za jejími tvůrci, abychom zjistili, co zajímavého pro nás chystají v budoucnosti.



použili jste proti nim i nějaké inkriminované materiály?

Z. S.: Jenom část. Vzhledem k rozdílnosti námětu to nebylo možné v plném rozsahu. Na druhou stranu se nám však podařilo přetáhnout na svoji stranu i některé jejich lidi (škodolibý úsměv všech přítomných prozrazuje jistě zado-stučnění).

SCORE: Taková jedna standardní otázka: říkali jste, že si všichni rádi hrájete, spojte to trochu s představením hlavních mozků. Tak co máte doopravdy rádi?

Z. S.: Martin Zima (majitel) - MDK
Radek Smíšek (výrobní ředitel) - RAC Rally
Pavel Neužil (obchodní manažer) - Duke Nuken

3D akční řezba s prvky strategie (3Dfx) a 3D závody automobilů, nerad bych to ovšem příliš konkretizoval.

SCORE: To je opravdu velké množství projektů - kolik lidí u vás na hrách vlastně dělá?

Z. S.: Celkový počet se pohybuje kolem 50 lidí.

SCORE: Jak se na vás dívají v zahraničí?

Z. S.: Jsou většinou vstřícní. Požadují samo sebou kvalitní software, a pokud za nimi přijedete s nějakým CDčkem, tak se nejdřív diví, odkud že to jste, načež se vás zeptají, jestli to je vůbec váš software. Na druhou stranu to ale tak zlé není, trochu přeháním.

SCORE: A co konkurence u nás?



a firmou Zima Software jsem se vydal do tajuplné podkrovní kanceláře. Stoupal jsem po schodech mezi staletými trámy a napadalo mne něco upírech.

SCORE: Zdravíčko lidi (zahlédl jsem dva světlé proužky zubů v ústech pana Zimy, nebo se mi to jen zdálo)?! Mé zděšení bylo příliš nápadné.

Z. S.: Ne, nebojte se, nejsme nebezpeční, pojdte dál (když jsem vstoupil do místnosti, vše ze mne spadlo: gauč, počítač, počítač a ještě počítač - skutečně útulná pracovnína. Všichni se na mne usmívali a já si byl jist, že se domů vrátím ještě jako člověk).

SCORE: Tak se do toho rovnou pustíme a pěkně od začátku. Jak jste se vůbec ke hrám dostali, byl to vůbec původní záměr vaší firmy?

Z. S.: Původně jsme byli pouze požádáni o to, abychom na zakázku vyrobili nějakou hudbu a jistě součástí k jedné nejmenované hře od jistého nejmenovaného českého výrobce. Bavi nás hrát si, a tak jsme se do toho pustili. Ze strany toho výrobce se pak ale objevila jistá nevole, on si to od nás prostě nevzal. Tak jsme se rozhodli vyjet proti němu jeho vlastními zbraněmi a hle... tu nás máte.

SCORE: Jestliže vám v rukou zůstala spousta práce, nemůžu se nezeptat:



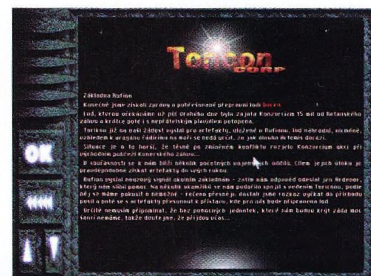
Máme radši akci v reálném čase. Střílečky a 3D střílečky, strategie a závodní hry. Záleží přitom hlavně na hratelnosti. Grafika občas musí ustoupit.

SCORE: A jakým směrem se ubírá váš vývoj nových her?

Z. S.: No, po zkušenostech musíme trochu přidat na grafice. Trochu nás totiž zklamalo a zároveň překvapilo to, že většina hráčské veřejnosti dává přednost grafickému zpracování před vlastní hratelností, která dělá hru hrou. Podívejte se například na naše Mutarium. Nemá sice dokonalou grafiku, ale podle ohlasů hráčů je celkem hratelná a má i nějaké ty originální prvky (sestavování vlastních bojových robotů).

SCORE: Co konkrétního můžeme očekávat?

Z. S.: V nejbližší době vydáme tahovou strategii SIGNUS. Tato hra má, samozřejmě dle našeho názoru, vynikající inteligenci, která je srovnatelná se zahraničními produkty. Mimo to najdete ve hře velké množství bojových jednotek, od pozemních přes letecké až po námořní. 3D terén, velkou rozmanitost misí, přes 20 minut skvělých animací, včetně profesionálního dabingu, a spoustu dalšího. Další z připravovaných her (měla by vyjít někdy v létě 98) je 2D střílečka s naprosto dokonalou grafikou v hi-coloru a se super hratelností. Nechci to zakřiknout, ale zájem o ni projevila i firma Sony, takže se možná dočkáme i konverze pro Playstation. Dalšími projekty, které jsou v rozpracovaném stavu, jsou realtimová strategie,



Z. S.: O tom se vždycky těžko mluví. Situace je velmi složitá... Distributoři spíš preferují svoje věci, moc kopií se neprodá kvůli pirátství. Cena nesmí být vysoká, ale na druhou stranu si vezměte, že třeba vývoj Signu trval dva roky, jsou v tom tuny práce, a kdybychom měli naše lidi opravdu výborně zaplatit, muselo by to stát mnohem víc. Lidi, co to dělají, to musí především bavit, protože jen pro peníze se u nás hry dělají stěží. Stejně bychom ale rádi přešli od nabírání externistů k nějaké stálější spolupráci.

SCORE: Jak vidíte budoucnost vývoje her globálně?

Z. S.: Hry budou samozřejmě směřovat k technické dokonalosti a dokonalé iluzi. Avšak doufám, že nebude potlačen základní princip her, a to je zábava. Počítačová zábava asi bude směřovat k síťovým hrám a internetu. To je ovšem u nás zatím nemyslitelné, přeci jenom v té Americe mají místní hovory zdarma, a jak dlouho visí na internetu je jim tedy skoro jedno. U nás by se normální moderní člověk nedoplátil.

SCORE: Doufám, že si naši čtenáři z těch pár odpovědí udělají o vás nějaký obrázek, i když za firmu mluvím především její výrobky, takže se už těším, kdy se na našich stránkách setkáme s dalšími hrami z vaší dílny.

Z. S.: Díky.

Za SCORE se ptal

Honza Chlebek

