

Spellcross

Zvítězí temná magie nad nejnovější bojovou technikou ?



stvo do pryč, ale naštěstí se po odkliknutí první animace objevila rovnou druhá, kde mi ten samý důstojník děkuje za to, že jsem se správně rozhodl pokračovat dál. Bitva o budoucnost lidstva v podobě nevidaných 130-ti misí mohla začít.

Spellcross jako takový běží sice pod DOSem, ale lze spustit i z Windows95. Jeho první silnou stránkou je grafika. Přiznám se, že jsem ještě nikdy neviděl tak hezky a současně prakticky udělaný terén. Pro srovnání, je to něco ve stylu *Transport Tycoon*, na rozdíl od něj jsou však hrany čtverců zaoblené, takže to jako celek vypadá dokonale plasticky. Krajinka je tvořena také řekami, skvěle vyvedenými stromy nebo bažinami, a to jsem ještě nemluvil třeba o městech nebo nepřá-



▲ Závar uvnitř vesničky.

► Prase na psovi? Divný...



Všude vládne chaos. Lidé jsou totálně zmateni. Nepřítel, pracovně nazvaný „druhá strana“, začíná vítězit na celé čáře a s některými územími už nelze navázat ani kontakt. Považte, ani kontakt! V tom přichází TY. Nejprve budeš rád, že zachráníš několik jednotek, které se rozutekly před návalem nepřátel (náplň první mise). Po úspěšném splnění za tebou přijde vyšší důstojník a nabízí možnost pokračování započaté mise, která by měla skončit totální porážkou druhé strany a navrácením klidu na Zemi. Je pravdou, že jsem byl v tomhle momentu připraven říci své rozhodné ne a poslat tak lid-

telských základnách. Zvuky jsou také ucházející, rozhodně to není slabý podprůměr ostatních her této provenience z naší zeměpisné šířky a výšky („ano, paněéé, jedeme, paněéé a další zhovadilosti“). Zde se setkáte s strohými větami typu „přijem“, „ano?“ nebo moje oblíbená hláška *Commandos*, a to „problémy?“. Na pozadí je slyšet zvuk připomínající místo bojiště, třeba svist letu, tekot vody nebo bažinování bažiny. Občas je slyšet zajímavé chorály, jako „příjíd' mězí nääás“. Legrace. V nebojových částech hry je grafika také ucházející, jsou zde k mání renderované animace jednotek, možná by jich mohlo být o něco více. Ale i tak u mě technické provedení hry dostává výbornou.



lovenská firma Cauldron je už v našich luzích a hájích dobře známa díky svému titulu *Quadrax*. Rok se sešel s rokem a máme tu další výtvar z této dílny, pod názvem *Spellcross*. Tentokrát to nebude logická hříčka, ale tahová strategie, odehrávající se v blízké budoucnosti. Hned na začátku vám musím prozradit, že chmurností, temnotou a depresivní atmosférou vůbec autoři vyložené nešetřili, a jak nám sdělili lidé blízce JRC, která bude s největší pravděpodobností *Spellcross* v Čechách distribuovat, vše nakonec také špatně dopadne. A to se počítá.

Spellcross tedy začíná v prvních letech příštího tisíciletí, kdy se lidstvu otevírají netušené možnosti rozvoje. A pak to přišlo!

Najednou, jakoby náhodou, zachvátila celou Zemi halda katastrof, ať už přírodních nebo průmyslových. Začínají se objevovat záhadné

tlupy cizích vojsk, které začínají zaplavovat planetu.

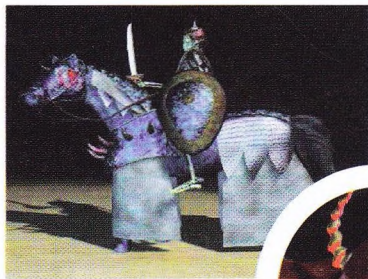




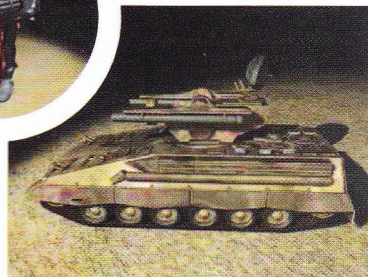
A nyní se vrhnemež k jádru věci, hratelnosti. *Spellcross* je tedy, suše řečeno, kolová strategie. Ale to není všechno. Rozhodně se nejedná o hru typu *Duna 2*, kde si hráč mohl maximálně vybrat jedno ze dvou nebo tří území jako místo dalšího útoku. *Spellcross* je tomuto vzdálen na míle. Tak za prvé, už při výběru mise se u každé oblasti pro útok vypíše přibližný odhad bojové situace, objektů v dané lokaci nebo síly nepřátelské obrany, což háže dojem opravdové války. Další dobrou věcí je existence průmyslu, který je dost důležitou částí hry. Dalo by se říci, že *Spellcross* je složen ze dvou hlavních částí - misí a obdobími mezi misemi, kde lze průběh dalších misí dost ovlivnit. On totiž rozvinutý průmysl znamená více peněz investovaných do jednotek, ať už do jejich vylepšování nebo do vymýšlení nových zbraňových technologií (můžete navolit, jak se má produkce továren rozdělit mezi peníze na vývoj). Jenže rozvinutý průmysl potřebuje hodně území, vyrvaných z rukou nepřátel. Samozřejmě, že čím větší území k dobytí, tím větší počet nepřátel na něm. A tak začíná hra plná taktiky, které území dobýt hned, které až za čas, kolik investovat do rozvoje stávajících jednotek (vylepšení jednotky většinou trvá tak dlouho, že tuto jednotku nemůžete použít bezprostředně v následující bitvě) nebo do nákupu nových jednotek nebo do rozvoje technologie. Každý

si může vybrat svou cestu za vítězstvím, a to je moc dobře, protože si člověk nepřipadá jako stroj, plnící dokola jako idiot jednu misi za druhou jenom proto, aby danou misi prostě udělal a pak si jen řekl „jedeme dál“ a snad už tahle nudná hra brzy skončí. To vás ve *Spellcrossu* rozhodně nepotká. Tato část hry mi vůbec tak trochu připomíná *UFO*, což je jenom dobře, protože to drtivě většině ostatních her tohoto typu chybí.

Nepřátelé jsou bytosti, známé hlavně z různých fantasy románů, plné magie a zla. Ve *Spellcrossu* se proto budete moci setkat s orky, balistami, mágy nebo lučištníky. Jinak se bude ve hře nacházet kolem dvaceti jednotek za každou stranu, což je tak akorát pro udržení hratelnosti.



Pokud bych měl mít k *Spellcrossu* nějaké výtky, budou spíše ke hratelnosti. Je trochu škoda, že se ve vlastní misi dá uložit jen stávající pozice, a to navíc jen na čtyři pokusy. Abych to přiblížil: hráč má v misi k dispozici čtyři pokusy pro uložení. Takže pokud uloží poprvé, má ještě tři možnosti, pokud uloží po čtvrté, už musí misi dohrát z této pozice, protože neplatí, že by se mohl vrátit zpět k první uložené pozici, pozice se totiž přepisují. Mě to přijde jako zbytečné zvýšení obtížnosti, hlavně když v této fázi hry doslova a do písmene záleží na tom, kolik kroků uděláte. Uděláte krok a jste přesně na dostřel nepříteli. Uděláte tři kroky a nepřítel vás v příštím kole rozseká na cucky. A právě proto bych možnost uložit hru kdykoliv v misi hodně uvítal. Také mi dost schází možnost multiplayer hry, ale to možná bude v druhém díle, uvidíme. To jsou jediné dvě výtky z mé strany, jinak o *Spellcrossu* platí všechny předešlé věty, čili samá chvála.



Konfigurace	
Výrobce	Cauldron
Distributor	JRC
Systém	DOS, Windows95
CPU	P90
Paměť	8MB
Harddisk	50MB
Multiplayer	ne
verdict	
Dobře vyvážená kolová strategie, která se díky svým kvalitám možná jako první hra z bývalého Československa dočká světového uznání.	

◀ Detailně udělané modely jsou jedna z devíz této hry.

▼ V lese vidíte doslova jen na krok.



Na *Spellcrossu* je dobře vidět, že si autoři dali tu práci a kompletně zmapovali terén na poli strategických her, aby zjistili, že realtimovek tu bylo už dost a zvolili proto cestu turnové - kolové strategie. *Spellcross* je zřejmě pokus o variaci na téma *UFO*, přenesenou na pole válečných strategií. Po odehrání několika misí mohu rozhodně prohlásit, že se tento pokus více než povedl, a proto ji vřele doporučuji celé československé obci paňanské. A pokud bych konečnou měl *Spellcross* posuzovat z hlediska her vyrobených v této oblasti, neváhal bych dát 9/10. Takhle jsem byl nucen s ohledem na celosvětovou konkurenci dát „pouhých“ 7.

Sváta Švec

score

7/10

47

