

## Homeworld

Přeskočme dlouhé úvody a vrhněme se rovnou do návodu, proto jsme přece tady, ne? Původně jsem chtěl připojit průvodce všemi misemi, po zvážení všech pro a proti jsem si to ale rozmyslel - ono by to zaprvé hru trochu zkazilo a zadruhé to není potřeba, protože jsou úkoly připraveny chytře a všechno se dá s trochou toho strategického myšlení projít takřka bez škobrtnutí. (A zatřetí to není žádná sranda, prošmejdit všechny mise a patřičně to okomentovat - ale to sem asi nepatří.)

### Ovládáme

Zažít si pořádně ne-úplně-tradiční ovládání je základem úspěchu v *Homeworldu*. Rozhodně si projděte tutorial, ten vám ale ukáže jen ty nejzákladnější grify, proto doporučuji vaší pozornosti i docela pěkně zpracovaný manuál.

Opravdu nejzákladnější věcí je PAUZA (klávesa "P"), kterou používejte vždy, když chcete něco označit nebo se na něco juknout a okolo je šrumec. Během pauzy se můžete přepínat mezi skupinami a vytvářet nové, zaměřovat se (focus) na libovolné plavidlo a hýbat pohledem - tak toho využijte.

Při vytváření skupin (CTRL+číslo) dejte pozor na jednu záludnost - vytvoříte-li z existující skupiny jinou (prostě když jí jenom přidělíte nové číslo), původní označení se nezruší, jak je obvyklé, a v důsledku tak můžete mít jednu a tu samou hromádku lodí pod více různými číslicemi. Já jen abyste se nedivili, že vaše slavná armáda, v které se vám po stisku různých kláves hlásí různé letky nebyla ve skutečnosti tvořena letkou jedinou, rafinovaně se vydávající za celý útočný svaz.

Nejdůležitějším ovladadlem je pochopitelně myš, má-li o kolečko víc, tím lépe (jak jste už možná zaznamenali, různé náhražky kolečka v podobě přidavných páček či tlačítek ve hrách moc nefungují, tak na ně zapomeňte i tady). Jinak platí to, co vám řeknou v tutorialu - pravým tlačítkem točíte vesmírem (ech, zřejmě autoři *Homeworldu* našli onen pověstný pevný bod), levým označujete loď (odznačování jde nejjednodušeji escapem, nejrychleji kliknutím do vakua), oběma (nebo právě kolečkem) se přibližujete a vzdalujete.

Ještě doporučuji vaší pozornosti mezerník, který se hodí nejen k přesunům na dlouhou vzdálenost (k tomu je ostatně určen), ale i k rychlému přehledu nad situací (chce to ale hrát v nějakém vyšším rozlišení, jinak uvidíte houby).

Pár slov k ovládání útoku - v *TA: Kingdoms* byla naprosto skvělá funkce táhnutí myši při útoku (tím se dal zadat útok na celé skupiny nepřátel) a ejhle, v *Homeworldu* je tato funkce (byť pečlivě ukrytá) také - stačí přidržet CTRL, a pak táhnout myši nad shluky nepřátel.

Chcete-li označit všechno své, co vidíte, buď táhněte obdélník přes celou obrazovku nebo bouchněte do E. Hodí se to zvláště, když hledáte konkrétní loď nebo letku - označíte všechno, a pak vpravo nahoře kliknete na to, co hledáte.

O něco složitější, než je běžné, je pohyb - chce to prostě natrénovat, mně se v jedné z prvních misí povedlo, že jsem lehce předsunutou loď poslal místo k mateřskému plavidlu, co kotvilo opodál, asi 3000 kilometrů do hlubin vesmíru. Prostě si otáčejte pohledem i během definování přesunu, pak to máte v kapse.

Pokud vám to nejde, tady máte step-by-step sice nejzdlouhavější, ale zato nejspolehlivější metody: Natočte se tak, abyste viděli loď přímo shora. Pak stiskněte "M", aby se objevila rovina pohybu a najedťte myši na požadované (resp. nad nebo pod požadované) místo. Pak stiskněte PRAVÉ tlačítko a otočte si pohled tak, aby se z roviny stala přímka (a loď jste viděli zboku). Pusťte pravé tlačítko, zmáčkněte SHIFT a táhněte myši nahoru nebo dolů, abyste upřesnili třetí rozměr pohybu. Až vám to bude připadat OK, stiskněte levou myš a pusťte SHIFT. Uf.

## **Bojujeme**

Nedivte se, že je odstavec o bojování hned druhý - ono v *Homeworldu* moc o něco jiného ani nejde... První věc - zbrojte, seč můžete. Nebojte se staré slabé lodě sešrotovat, když vymyslíte lepší, dostanete alespoň nějaké kredity zpět (když vám je sešrotuje nepřítel, nedostanete nic).

Stavte adekvátní lodě proti sobě - spíš než smečku fighterů uplatníte při boji proti velkým plavidlům tři korvety nebo jednu fregatu. Přesto malé lodě nepodceňujte, protože jsou úžasně rychlé a mrštné - používejte je hlavně na útoky na korvety a fregaty nebo na odlákání pozornosti větších lodí (zatímco do nich šijete korvetami a fregatami). Úplně zanedbatelnou silou není ani mateřská loď - je velice silně pancéřovaná, a tak se zejména v prvních misích někdy vyplatí pustit nepřátelský útok (který je teď ještě celkem slabý) až k ní - její kanóny si hravě poradí s každou menší loďkou během chvilky. A navíc se, mrcha, sama regeneruje (pomalu, pomalinku).

Dobře si rozmyslete, co vyrábět - scouty opusťte hned, jak vyzkoumáte něco lepšího. Většina ostatních lodí se hodí celou dobu, ale nemusíte jich mít zrovna mraky.

Ačkoli to na první pohled není vidět, vyplatí se nastavovat chování lodí (tactics) - loď Evasive se rychleji hýbou a míň střílejí (a když začne jít fakt do tuhého, vezmou roha), Aggressive naopak útočí s plným nasazením i za cenu své smrti, no a Neutral je něco mezi. Nastavené chování nemá vliv jen na válečné kocábky - třeba takový Resource Collector nastavený na Aggressive sbírá co mu síly stačí a vůbec si nevšimá toho, že si z něj nějaký vtípálek (třeba nepřítel) dělá cvičný terč.

Při boji pauzujte jako nikdy. Často se vyplatí celé letce menších lodí zadat útok na jednu konkrétní loď nepřátelskou - mnohdy ji pak smete jedním útokem. Ideálně to uděláte tak, že zapuzujete, označíte útočníky, zaměříte se (ALT+click) na cílovou loď, pak odpauzujete a jednoduše na cílovou loď kliknete (drží se teď uprostřed obrazovky). U malých rychlých lodí se vyplatí pohrát si s formacemi - v těch opravdu trojrozměrných útočí mnohem efektivněji a jsou obtížněji zasáhnutelné.

Nezapomeňte na podporu. Protože obranné technologie v *Homeworldu* moc nevyužijete, určitě stavte support fregaty a repair korvety - klidně je hodte do první linie, hlavně ať naplno pracují.

Velká kapitola by se mohla týkat zajímání nepřátel. K tomu slouží salvage korvety a posílejte je zásadně ve dvou. Ideální je soupeře rozptýlit rojem stíhaček, a až bude plně zaměstnán obranou, vyrazit salvage korvetami - vynikající strategie třeba proti velkým iontovým kanónům, co útočí na vaši mateřskou loď.

## **Těžíme**

K těžení se toho moc říct nedá - všechno pochopíte až ze hry. Uvědomte si, že collector všechno vozí až do mateřské lodi a že můžete mít collectorů víc. Controler mateřskou loď v tomto supluje, i on "utáhne" víc collectorů najednou, tak jeden umístíte přímo doprostřed pole minerálů, značně tím sklizeň urychlíte. Když jde do tuhého, můžete ho stáhnout, ale není to nezbytné, vydrží totiž docela dost.

Když potkáte nepřátelské collectory/controlery, pochopitelně je zničte.

## **Bádáme**

Ani o bádání se nedá moc mluvit - prostě proto, že musíte vždy vyzkoumat všechno, co vyzkoumat lze. Research ship je na to potřebná, budete-li mít dvě, nic nezkažíte, ale nechejte si takové vymoženosti na později. Pokud přijde doopravdy festovní útok na mateřskou loď, zrecyklujte je, jinak je nepřítel zničí. Nebo je uklidte někam pryč (pár tisíc kilometrů od válečné vřavy), což je ještě výhodnější, ale mnohdy těžko realizovatelné.

## **Od mise k misi**

Často máte ve hře volný čas - skoro vždy je to na konci mise a občas i na začátku. Uvědomte si, že průběh mise se odvíjí od vašich akcí, takže když dostanete za úkol prozkoumat podivnosti ve vzdáleném pásu asteroidů, můžete vzít jed na to, že jak tam pošlete sondu, vybafnou na vás nepřátelé. Tak ji tam neposílejte a oni nevybafnou. Získaného času využijte k těžbě, výrobě a bádání.

Na konci mise je to ještě lepší. Pokud si moc nevěříte, zasejvujte, pak hupněte do hyperprostoru a trochu si osáhejte příští misi, abyste věděli, co se bude dít. Potom loadněte pozici zpátky a vyčerpejte většinu peněz na výrobu potřebných lodí. Určitě nemusím připomínat, abyste vybádali všechno, co můžete, i na to je po splnění všech úkolů mise času dost.

Za pozdější skok do hyperprostoru nejste nijak penalizováni, tak času doopravdy využijte naplno - rozhodně za sebou nenechejte žádné suroviny, víte-li, co bude v příští misi třeba, vyrobte si to napřed (a vyrábějte, i když to nevíte - ono stejně bude skoro vždy potřeba to samé).

## **Další nesmysly**

Uvědomte si, že *Homeworld* je striktně realtime. Čas běží kromě pauzy vždy - tedy i když vybíráte technologii ke zkoumání nebo zadáváte výrobu. Toho se dá i využít - třeba hned v první misi, v které vás kontaktují vesmírní obchodníci, běží čas i v okamžiku, kdy si vybíráte zboží - a hned jak si ho vyberete, přijde útok nepřátel. Proto vyšlete collector i controller, a až obchodníci přiletí, zajděte si na kafe, vaši dělníci zatím totálně vysají všechny minerály.

Uvědomte si ještě, jak je důležité rozlišení, v jakém hraje. Rychlejší počítač vám umožní hru ve vyšších rozlišeních, kde nejen víc uvidíte, ale také LÉPE uvidíte. Tak ze svého stroje vytáhněte maximum.

Hrajte, bavte se a u *Homeworldu 2*, který je už ohlášen, zase nashledanou.

Viktor Bocan