

Téma

UFO: Aftermath

Vrtulník klesá k troskám létajícího talíře, vojáci vybíhají ven a rozmisťují se do takticky výhodných pozic. Čekají na další pokyny. Ruce se třesou napětím – jim především, ale částečně i nám. Rádi bychom sáhli po myši a ovládali elitní jednotku pozemšťanů sami. Ještě zatím nenadešel ten správný čas. Jednotky ve hře *UFO: Aftermath* přijímají rozkazy jen od Martina Klímy, zakladatele společnosti Altar interactive. Nemusíme ale ničeho litovat. Bedlivě vše sledujeme. A posloucháme.

Ta tam je doba, kdy hernímu světu vládly jména jako *X-COM* nebo *Jagged Alliance*. Sice se zapsaly do historie, ale dnes patří do stejné kategorie jako filmy s Oldřichem Novým – hezky si u nich zavzpomínáme na staré časy, ale pak si stejně skočíme do kina na nový *Matrix*. O tahové taktické strategii už není takový zájem jako kdysi, dnes se na výsluní zájmu vyhřívají 3D akce a jednoduché líbivé RTS. A *The Sims*, pochopitelně. Přesto když dostali vývojáři z Altar interactive nabídku od společnosti Virgin, zda by nechtěli vytvořit nepřímé pokračování série *UFO/X-COM*, dlouho neváhali. Projekt postupem času vystřídal několik vydavatelů, ale práce na něm se nezastavily. O tom jsme se mohli přesvědčit na vlastní oči při několikahodinové prezentaci hry v brněnském studiu Altaru, jejímž prostřednictvím jsme měli možnost nahlédnout vývojářům do kuchyně.

Bezcitná svatokrádež?

UFO: Aftermath je jedním z mála titulů, na který se těší pamětníci o poznání víc než lidé, kteří se k počítačovým hrám dostali teprve před pár lety. Ti totiž doufají, že Altar oživí starou legendu a že jejich projekt bude až na grafiku a několik drobností prakticky totožný se zakladatelem série, titulem *UFO: Enemy Unknown*. Již mnohokrát sice zaznělo, že *Aftermath* není jeho pokračováním a že herní systém bude v mnohém odlišný, to ale skalní fanoušci odmítají vzít na vědomí. Jakékoli zásadní úpravy považují za svatokrádež. Altar se na to však dívá jinak, takže změn je požehnaně. Ačkoliv i my patříme mezi ony nostalgické veterány, museli jsme po prezentaci v duchu uznat, že výsledek není nejhorší. *UFO* zahodilo své okovy a vrací se sice jiné, ale zato plné sil.

Skutečnost, že *Aftermath* stojí mimo zavedenou sérii, umožnilo například scénáristům Altaru opustit známou dějovou linii a přijít s vlastní zápletkou. Stejná zůstává jenom základní myšlenka – matičku Zemi si vyhlédla rasa mimozemšťanů jako ideální místo pro letní byt a rozhodla se ji kolonizovat. Místo postupné infiltrace a přebírání vlády nad jednotlivými státy však provedli vetřelci něco jiného – a z jejich pohledu logičtějšího. Totální genocidu.

K vyhlazení veškerého života jim stačilo několik dní. Během nich se v atmosféře rozmnožily podivné spóry, a když jich byl dostatek, klesly k zemi. Efekt byl děsivý – zahubily všechno živé: rostliny, zvířata, lidi. Nečekanost útoku se odráží nejen ve filmovém intru, ale i na designu jednotlivých misí. Nevidíte žádné krátery po granátech, žádné známky boje. Na ulicích normálně stojí autobusy, nad uličkami visí natažené šňůry s prádlem, před domy jsou rozestavené umělohmotné židličky. Prostě idyla. Jen nějaká ta převržená popelnice, nabourané auto a mrtvé stromy naznačují, že něco není v pořádku. A všudypřítomné ticho.

V jednotě je síla

Nezbyl nikdo, kdo by mimozemšťanům zabránil v převzetí moci nad Modrou planetou. Nebo ano? Konečně se ukázalo, že lidská krvelačnost může být k něčemu dobrá. Přežili totiž obyvatelé podzemních vojenských bunkrů, nachystaní zasáhnout v případě nějakého mezinárodního konfliktu – vojáci, vědci, technici, pomocný personál. Samí profesionálové,

kteří se jen tak něčeho nezaleknou. Tváří v tvář hrozbě totálního vyhlazení lidstva zahazují za hlavu národnostní či náboženské rozpory a rozhodnou se táhnout za jeden provaz. Vzniká hnutí odporu, kterému se jakožto hráč stavíte do čela. Cizáci nesmějí přežít!

Zpočátku budete mít k dispozici jednu jedinou základnu (v závislosti na zvolené obtížnosti jich možná bude víc), ze které provádíte veškeré operace. Oblast v jejím okolí je plně pod vaší kontrolou, takže jakákoli mimozemská činnost zde rychle vyplyne na povrch – a vaši vojáci mohou cizákům rychle zatnout tipec. Jenže k čemu by bylo mít jen malý ostrůvek lidskosti ve vetřeleckém moři? Je tedy nutné sféru vlivu rozšiřovat, až se nakonec podaří zahnat okupanty zpátky do vesmíru.

Samozřejmě, že to nebude nijak lehké. Cizáci se na planetě sice ještě nezabydleli a teprve přilétají, ale zjistí, že někdo přece jenom jejich útok přežil. Začnou hledat zbytky lidstva - a najdou je. V tu chvíli se boj na život a na smrt přenesení do druhého kola. Hra začíná.

V jednoduchosti je síla?

Pokud jste hráli předchozí díly série *UFO/X-COM*, tak asi tušíte, jak bude střetnutí mezi lidskou i mimozemskou rasou probíhat. Hra je rozdělená do dvou samostatných částí – strategické a taktické. V první jmenované můžete sledovat dění na celé planetě, starat se o výzkum a vývoj nových technologií, rozhodovat o dění na základnách a podobně. V taktické části *Aftermathu* naopak ustupuje globální pohled do pozadí a na scénu přichází starost o jednotlivce. Pod vaším velením se ocitá elitní skupina vojáků, mající za úkol zničit vše, co není cítit člověčinou. Dost ale řečí a podívejme se na to, jak prezentovaná verze hry vlastně vypadala.

Všichni členové naší výpravy do brněnského sídla Altar interactive strávili svého času u původního *Enemy Unknown* stovky hodin, takže strategická část *Aftermathu* pro nás představovala nepříjemné překvapení. Sice jsme zjistili, že i tentokrát si budeme hrát na „ředitel zemečkoule“, ale v omezenějším měřítku. Výrazně omezenějším. Na pohled je vše stejné jako dříve: na glóbu vidíme základny, sestřelená UFO a místa, na nichž by bylo záhodno provést pozemní výsadek. Ale většina věcí probíhá plně automaticky – pronásledováním létajících talířů počínaje a správou a rozmisťováním základen konče. Nebudeme zastírat, že na nás tato zjednodušení nejprve zapůsobila negativně. Po chvíli jsme si ale začali zvykat. To nejpodstatnější – tedy možnost výzkumu nových technologií, výroba věcí a hlavně nutnost strategického myšlení – totiž ve hře zůstalo. Vypadá to sice trochu jinak, ale to neznamená, že by to bylo horší. Naopak, některé změny vypadají velice zajímavě.

Základny jsou nutnost

Je sice pravda, že strategičtí hráčkové přijdou v *Aftermathu* o svou největší zábavu – stavbu a správu základny, zápolení s nedostatkem místa a rozmisťování nových obranných systémů. Báze se staví automaticky podle toho, jak se o danou část světa staráte – vybudují se vám na místech, ze kterých jste mimozemšťany vyhnali, a zase je ztratíte, pokud usnete na vavřínech a přestanete se o jejich okolí starat.

Stejně jako o zakládání se nebudete muset starat ani o jejich výbavu. Můžete pouze určit, jakému účelu budou sloužit. Viděli jsme celkem čtyři typy základen – vojenské, vědecké, výrobní a na potlačování biomasy. Vojenské umožňují přímý boj s mimozemšťany. Vzlétají z nich stíhačky a vrtulníky s pozemním výsadkem. Vědecké zvyšují rychlost výzkumu nových technologií a díky výrobním nám sestavení jedné plazmové pušky nebude trvat tak dlouho. Poslední typ potřebuje trochu širší objasnění. Co je ta biomasa, kterou mohou základny potlačovat? Jedná se o podivnou látku, která se šíří po zemském povrchu a umožňuje mimozemšťanům se zde zabydlet. Jde tedy o jakýsi ukazatel toho, na čí stranu v boji o přežití se přiklání štěstěna. Když se množství biomasy zmenšuje, vyhráváte. Když nekontrolovatelně roste a pokrývá větší část kontinentů, je s vámi amen.

Typ základny můžete libovolně měnit podle toho, jakou na tom kterém místě právě potřebujete. V testované verzi probíhal tento přerod okamžitě – stačilo jedno kliknutí a vědci přenechali místo vojákům. Můžeme ale předpokládat, že ve finální verzi to bude chvíli trvat. Hráči tak budou mít důvod přemýšlet, zda novou výrobní bázi opravdu tak nutně potřebují, nebo jestli nebude lepší ještě nějaký čas zatlačovat biomasu z nedávno dobytého území. Zajímavou novinkou strategické části je skutečnost, že nemusíte chodit ke každému sestřelenému talíři, a plýtvat tak svým drahocenným časem. Pokud máte pocit, že se jedná o snadnou akci, kterou zvládnou počítačem řízení vojáci – například když se UFO nalézá na vašem území a nemělo by v něm být mnoho mimozemšťanů – nemusíte se o ni starat. Vy velíte jen skutečné elitní jednotce, která se účastní pouze vyloženě obtížných výsadek, které by automat asi prohrál. Ve výsledku budete řídit zhruba třetinu z celkového počtu akcí. To ale neznamená, že by byl *Aftermath* krátký: tvůrci odhadují herní dobu na minimálně 30-50 hodin. To je ale opravdové minimum. V nastavení si totiž budete moci pohrát jak s obtížností, tak i herním časem, takže v extrémních případech se může jednat i o 150 hodin. Nebo i o víc, v případě, že se budete chtít účastnit úplně všeho.

Medik! Medik!

Strategická část je vzhledem ke zmíněným zjednodušením sice méně komplexní, ale o to je hratelnější a přehlednější. Je to ale jediná oblast, kterou potkaly v porovnání s původní sérií tak výrazné škrtky. Ostatní prvky jsou naopak propracovanější, takže ušetřený „mozkově-výpočetní čas“ budete moci investovat do nich.

Asi nejvíce se rozšíření herního systému projevilo v přístupu k jednotlivým vojákům.

Aftermath v tomto ohledu připomíná spíš klasická RPG než taktickou strategii. Není se ale čemu divit. Zakladatelem Altaru je přece Martin Klíma, jeden z otců oblíbené stolní hry na hrdiny *Dračí doupe*. Tato „RPG pozitivita“ je na aktuálním projektu jasně patrná.

Vojáci získávají v průběhu misí zkušenosti, a jak je u RPG zvykem, po čase přejdou na novou úroveň. Přibude jim několik bodů, s jejichž pomocí si mohou vylepšit vrozené vlastnosti (síla, obratnost a podobně). Tím to ale nekončí. Každá z postav má také přes tucet schopností, jako je střelba z různých zbraní, léčení, psionická odolnost, mrštnost, plížení a podobně, jejichž kvalita se odvozuje právě od hodnoty základních atributů. Konečně tedy budeme mít možnost cíleně si vytvořit vojáky specializované na určitou činnost – například medika, odstřelovače, experta přes výbušniny či na boj zblízka. Náš vztah k jednotlivým vojákům tak bude mnohem osobnější. Vždyť podíváme-li se na *Enemy Unknown*, zjistíme, že vojáci jsou tu většinou jen maso na porážku: bylo jedno, jestli se z mise vrátí všichni, nebo jen jeden. Zde ale bude ztráta každého veterána velice citelná, protože vytrénovat si dalšího nebude záležitostí pěti minut.

Realita reálného času

Přenesme se ale konečně do taktické části *UFO: Aftermath*. Zde budeme mít k dispozici až sedm vojáků, s jejichž pomocí musíme – zjednodušeně řečeno – zlikvidovat veškerý odpor v okolí. Přichází poslední překvapení pro staré mazáky: boje nejsou tahové, alespoň ne v běžném slova smyslu. Řešení, které Altar použil, je vlastně kompromisem mezi turn-based módem a bojem v reálném čase. Nad svými jednotkami máme absolutní kontrolu a zadáváme jim příkazy v pohodlí zastaveného času, zároveň se ale nemusíme bát, že nám pak mimozemšťané postřílejí polovinu výsadku během jediného tahu bez toho, že bychom měli možnost zkázu jakkoli odvrátit.

Jakmile zadáme všem jednotkám příslušné úkoly (případně jejich sekvenci), spustíme hru a pozorujeme, zda vše probíhá podle plánu. Pokud se stane něco neočekávaného – například když se objeví nový nepřítel – čas se zastaví a na novou situaci můžeme adekvátně reagovat. Na tomto systému však bude zapotřebí odvést ještě kus práce, protože hra se například zastavovala i kvůli naprostým zbytečnostem. Přesto jsme byli překvapeni, jakým způsobem se

zvýšila hratelnost a hlavně dynamika taktických misí oproti běžnému tahovému módu. Máme čas si vše řádně promyslet, máme nade vším naprostou kontrolu, a navíc si zde užijeme trochy adrenalinu. Nepřátelé totiž palbu opětvují hned, a ne až když na ně dojde řada.

Lokace nejsou předem připravené – to by ostatně vzhledem k jejich počtu ani nebylo možné. Engine je sestavuje z jednotlivých částí jako stavebnice. Sem dá dům číslo osm, sem silnici číslo dva, sem dvorek sedm a kolem pár stromů. Třeba typ patnáct. Ačkoli má tento systém nepochybně své slabiny, výsledek vypadal překvapivě dobře. Žádné ostré přechody mezi jednotlivými díly, žádné do očí bijící nelogičnosti. Na první pohled byla prostředí poměrně různorodá a prvky se moc často neopakovaly, ale je pravda, že jsme měli možnost vidět jen pár misí z několika prostředí (malé UFO, východní a jižní Evropa). Nemohli jsme tedy zjistit, jak velkou různorodost tento systém poskytuje a zda po pěti akcích nebudeme nakonec znát všechno jako své boty.

Nepoužitelné vlastní oči

Taktické mise jsou stejně jako strategická část hry zpracované kompletně ve 3D. Pohled na lokace si tedy můžeme libovolně otáčet či přibližovat, abychom měli co nejlepší přehled o dění na obrazovce. Překvapilo nás, že jsme se na scénu mohli podívat dokonce očima některého z vojáků. Martin Klíma ale přiznal, že se jedná spíš o hříčku, než o plánovanou vlastnost *Aftermathu*. Ve finální verzi hry se pravděpodobně neobjeví – místo výhod by totiž first person perspektiva přinesla jen samé problémy. Kvalita objektů i textur totiž nepočítá s tím, že by je kamera snímala ze vzdálenosti několika decimetrů. Nemluvě o tom, že jediné využití tohoto faktu by bylo snad jen získávání zajímavě vypadajících screenshotů. Právě s těmi si ale ještě nějakou tu dobu budeme muset vystačit. Vydání *UFO: Aftermath* je naplánováno nejdříve na květen tohoto roku. Podle tvrzení Martina Klímy by toto datum nemělo nic ohrozit, ale kdo ví, co všechno se může stát. Každopádně dobrou zprávou je, že Altar má ve smlouvě i vytvoření české verze, takže nebudeme odkázáni na žádnou rádobu profesionální lokalizaci. Navíc by hra měla být přístupná různým amatérským modům. Že bychom se později dočkali na oplátku třeba invaze lidí na planetu Mars?

Pavel Mondschein

Putovní série

Série *UFO/X-COM* je poměrně bohatá – v průběhu let spatřilo světlo světa celkem pět titulů čerpajících svůj námět z bojů pozemských elitních jednotek proti cizáckým agresorům. Bylo ale i několik projektů, které se dotáhnout do konce nepodařilo.

UFO: Enemy Unknown

Výrobce: CultureBrain

Vydavatel: MicroProse

Rok vydání: 1993

Zakladatel celé série. Hráč se ocitl v čele nadnárodní organizace, jejímž úkolem bylo zastavit invazi mimozemšťanů. Taktické mise se prolínaly se strategickou částí, v níž bylo nutné stavět a vybavovat základny, vymýšlet nové technologie a řídit protivzdušnou obranu.

X-COM: Terror from the Deep

Výrobce: CultureBrain

Vydavatel: MicroProse

Rok vydání: 1995

Druhý díl série, který se po technické i herní stránce od svého předchůdce příliš nelišil, pouze se vše odehrávalo pod mořem. Hráči byli spokojeni – dostali nové zbraně a nové nepřátele, víc nepožadovali. Mnohé však odradila vysoká obtížnost; krabižníci byli téměř nesmrtelní.

X-COM: Apocalypse

Výrobce: CultureBrain

Vydavatel: MicroProse

Rok vydání: 1997

S třetím dílem přišly zásadnější inovace. Hráč se nestaral o celý svět, nýbrž o jediné město, vešelci útočili z jiné dimenze. Herní systém byl o poznání složitější, což titulu zlomilo vaz. Dokázalo do něj totiž proniknout jen málo lidí, ostatní v sobě nenašli dost trpělivosti.

X-COM: Interceptor

Výrobce: MicroProse

Vydavatel: MicroProse

Rok vydání: 1998

Neúspěch *Apocalypse* přinutil společnost MicroProse změnit obchodní strategii. Další pokračování tedy přišlo v podobě bojového simulátoru, který se zaměřoval na bránění pozemského vzdušného prostoru. Bylo to zajímavé, ale podle mnohých to již nebyl *X-COM*.

X-COM: Enforcer

Výrobce: MicroProse

Vydavatel: Infogrames

Rok vydání: 2001

Poslední vydaná hra s oficiální licencí na jméno *X-COM*. Místo strategie se však jednalo o akční řežbu, kdy hráč čelil i několika desítkách ufonů najednou. Spojníci s původní sérií představovala akorát podoba nepřátel. Po komplexnosti herního systému nezbylo ani stopy.

X-COM: Alliance

Výrobce: MicroProse

Vydavatel: Hasbro Interactive

Rok vydání: zrušeno

Pokus vrátit sérii *X-COM* její původní podobu nakonec zkrachoval společně s vydavatelskou společností vlastníci práva na licenci. Hra *Alliance* měla mít podobu 3D akce s výraznými taktickými prvky, nakonec jsme si o ní ale mohli jen nechat zdát.

Dreamland Chronicles: Freedom Ridge

Výrobce: Mythos Games

Vydavatel: Virgin Interactive

Rok vydání: zrušeno

Podobný osud jako *X-COM: Alliance* potkal i taktickou strategii *Dreamland Chronicles: Freedom Ridge* (bez oficiální licence). Neustálé oddalování vydání vyústilo ve zrušení projektu. Na troskách tohoto titulu začal Altar interactive stavět své *UFO: Aftermath*.

Martin Klíma odpovídá

Zakladatel společnosti Altar interactive Martin Klíma souhlasil s tím, že odpoví na několik našich všetečných otázek. Zajímá vás, proč je herní systém *Aftermath* jednodušší než u původní série a co bude dělat Altar po dokončení tohoto projektu? Nás rozhodně ano.

Váš projekt *UFO: Aftermath* se jistě nevyhne tomu, aby jej hráči neustále nesrovnávali se sérií *X-COM*. Nebojíte se, že vaše publikum změněný a v jistém směru zjednodušený systém zklame?

Ne; věříme, že hráči náš systém přijmou a bude si jim líbit. Počítačové hry se vyvíjejí a to, co byla skvělá hra před lety, by si dnes často jen obtížně hledalo své příznivce. Mnoho lidí říká, že hry jsou dnes hloupější a jednodušší, ale to je jenom část pravdy. Faktem zůstává, že třeba ani já sám bych dneska už nehrál hru, o které bych věděl, že ji nemohou dohrát během řekněme 50 hodin.

Existuje něco, co jste chtěli do *Aftermath z X-COMu* začlenit, ale nakonec jste nemohli? Pokud ano, proč se to ve hře nakonec neobjeví?

Je řada věcí, které jsme chtěli v *UFO: AM* mít, nikoli nutně z *X-COMu*, ale i z jiných her, a které jsme nakonec neimplementovali, například boření zdí u budov. Důvod je pokaždé stejný: čas. Chceme hru dokončit v termínu, který jsme dohodli s vydavatelem, a tomu musíme podřídit i design hry. Dáváme přednost tomu mít méně věcí implementovaných dobře, než jich mít hodně nedotažených do konce.

Při tvorbě hry jste nejen zjednodušovali, ale přidávali i vlastní nápady. Na který jste nejpyšnější?

Já si rozhodně nemyslím, že bychom "jenom" zjednodušovali. Je chyba se na *UFO: Aftermath* dívat jako na zjednodušenou verzi *UFO: Enemy Unknown*. Přestože tyto hry sdílejí možná víc společných prvků, než je obvyklé, jsou to pořád dvě zcela odlišné hry. Dále je třeba říct, že zjednodušování není o nic jednodušší než zesložítování, ba naopak. A nakonec, zpět k otázce, nač jsme nejpyšnější? Těžko říci, jednak určitě na náš bojový systém, jednak na náš generátor terénu a misí. Já osobně jsem pyšný na to, jak je hra otevřená a snadno se pro ni dají vytvářet mody (alespoň doufám, že se budou vytvářet).

Ještě před půl rokem byl vaším vydavatelem Titus. Nyní hra vzniká pod záštitou české Cenegy. Co bylo příčinou tohoto přesunu? Má Cenega na *Aftermath* jiné požadavky, než měl Titus?

Ve vsí obecnosti můžeme říci, že příčinou přesunu bylo rozhodnutí Titusu soustředit se v rámci úsporných opatření jenom na interní vývoj. Co se požadavků týče, neřekl bych, že se nějak zásadně liší: mnoho lidí má zkreslený pohled na nakladatele a vývojáře – nakladatel většinou nemá žádnou představu, kterou by chtěl prosazovat. Od toho je tu vývojář, aby přicházel s představami. Když jednou vydavatele přesvědčíte, aby váš projekt přijal, máte do značné míry volnou ruku v jeho realizaci.

Oba vaše velké projekty - *Original War* a *Aftermath* – jsou strategie s důrazem na RPG vývoj jednotek. Chtěli byste u tohoto žánru zůstat, nebo se po dokončení *Aftermathu* vrhnete na trošku jiné pole?

Rozhodně bychom chtěli trochu rozšířit náš záběr. U strategií asi zůstaneme, ale doufejme, že se nám podaří dělat i něco, co bude mít blíž k našim kořenům.

Nezvažujete možnost vyvíjet své tituly primárně pro herní konzole?

To je do značné míry otázka dohody s našim vydavatelem. Rozhodně se to nedá vyloučit.

Ke střelbě připravit!

UFO: Aftermath by měl obsahovat širokou škálu zbraní – od pistolí přes brokovnice a samopaly až k plazmovým puškám a další futuristické výzbroji mimozemšťanů. Na rozdíl od předchozích dílů by ale měly být síly poměrně vyvážené, takže si každý bude moci vybrat

takový arzenál, který mu osobně vyhovuje nejvíc. Už žádné „bez plazmových a laserových pušek to nejde vyhrát“. Kdo bude chtít, bude se moci po celou dobu spoléhat jen na pozemské technologie. Ostatně ona taková opakovací brokovnice má něco do sebe, zvlášť když se pohybujete ve stísněných prostorách malého létajícího talíře a zjistíme, že cizák stojí dva metry od vás. Zamávej na rozloučenou, balvane.

Nepřátelé

Velký výběr nepřátelských ras je sice hezká věc, ale logika má v tomto směru přednost. Útočit na vás tedy bude jen jedna civilizace, ale nebojte se, protivníci budou vcelku různorodí. Ufoni jako takoví se objeví v několika verzích a kromě nich na nás budou dotírat i další monstra. Viděli jsme náčrtky obřího kraba poustevníčka, který na zádech nesl místo ukradené ulity automobil, mouchy vlekoucí pod sebou mrtvého člověka, nebo zmutované psy a ptáky. To ale není nic proti tomu, tak vypadá symbiont cizácké larvy s mrtvým lidským tělem. Fuj.