Lords of Midnight

Svítá. Pán ze Stínů přehlíží z ochozu tvrze nekonečné pláně Krve. Na obzoru se v ranním vánku třepotají korouhve. Vítr přináší řinčení zbraní. Unavený vojevůdce počítá vzdálené šiky. Jeden, druhý, třetí... celkem jich je na dohled sedm. To znamená takových pět tisíc mužů nejvýše den pochodu daleko. Bude muset ustoupit, pevnost obětovat a s ní pár desítek mužů, kteří budou krýt ústup. Zatím je kam ustoupit. Zatím . . .

Do podobné situace se dříve nebo později dostane každý, kdo se alespoň trochu vážně pustí do nejzdařilejší strategické hry na Spectrum, do jedné z mála opravdu strategických her se vším, co k tomu patří. Nestačí tady jenom počítat vojáky, je nutné brát v úvahu čas, terén, zásoby, bojovou morálku, dokonce i osobu a schopnosti jednotlivých velitelů. Musíme dělat průzkum, je možné chystat léčky, odlákat nepřítele, budovat přepadové oddíly a zálohy. A to všechno při velice jednoduchém ovládání, které zvládne každý s minimálními znalostmi angličtiny - vlastně stačí znát základní číslovky.

Cílem hry je uhájit se před dobyvačnou říší zla Doomdark, a to buď zničením Ledové koruny, nebo vojenskou porážkou Doomdarku, tj. dobytím citadely Ushgarak. Hra obsahuje mýtické pohádkové prvky pod zřetelným vlivem vlny literatury Swords and Sorcery - "meče a kouzla" - a byla by dobrou ilustrací třeba Tolkienových knih.

Pro boj proti Doomdarku má hráč v úvodu hry čtyři, později však postupně až 32 osob. Většina z nich velí velkým či menším oddílům vojáků. V průběhu hry může ovladat kteroukoliv z nich, každé ubíhá čas zvlášť. Hra není časově omezena, končí vítězstvím jedné z bojujících stran. Hráč prohrává buď tím, že padnou obě hlavní postavy boje proti Doomdarku, tj. Luxor a Morkin, nebo tehdy, padne-li jeden z nich a zároveň padne i citadela Xajorkith. To symbolizuje vojenskou porážku.

POHYB, POHLED, DATA, ČAS

Po nahrání hry se objeví obrázek krajiny, nad ním jméno právě ovládaného hrdiny a jeho erb - na začátku je to Měsíční princ Luxor. Je dobré si všimnout jak jména (na jednom místě totiž může stát více hrdinů), tak erbu. Erby nám mohou napovědět něco o rodových vztazích mezi hrdiny, to se pak může hodit při získávání pánů pro odboj (viz *NAJÍMÁNÍ*).

Pod jménem se objeví základní informace o poloze a o směru pohledu. Z této základní obrazovky má hráč následující možnosti:

[1]-[8] mění směr pohledu podle světových stran (1 sever, 8 severozápad)

[Q] krok ve směru pohledu (viz *POHYB*)

[R] další informace o příslušném hrdinovi (viz *DATA*)

[E] vrací screen s krajinou

[T] další možnosti konání hrdiny v daném místě

[U] "jednotný soumrak" - přichází noc a s ní vychází Doomdark... viz *ČAS*

[M] umožňuje volbu jiného Lorda, po stisknutí klávesy se objeví seznam osob, které jsou k dispozici. Luxora, Rorthrona, Morkina a Corletha lze volit přímo klávesami C, V, B, N, tedy i bez seznamu na klávese M.

[D] load staré hry

[S] save

[G] znamená "ano" na dotazy počítače

[J] znamená "ne" na dotazy počítače

Činnosti, které hrdina může na různých místech konat:

1 seek - hledej: na příslušné lokaci zjišťuje, nedalo-li by se najít něco zajímavého. Nalezením se ovšem příslušná věc zároveň použije, takže opatrně.

2 hide/not to hide - schovej se/vyjdi z úkrytu: neveli-li hrdina vojsku - které je dost těžké schovat - může se kdykoli ukrýt;

3 fight - bojuj: týká se jen zvířat a příšer, viz tam;

4 recruit lord - najmi pána: dojde-li hrdina na lokaci, na níž je jiná, dosud nezapojená osoba, může ji najmout. Viz *NAJÍMÁNÍ*.

5 recruit men - najmi vojáky: dojde-li hrdina do spřátelené pevnosti, může najmout vojáky;

6 stand men on guard - postav vojáky na stráž: v pevnostech je možné nechat strážní službu, která je schopná bojovat proti nepříteli i bez velitele. Základní nevýhodou je fakt, že se o průběhu a výsledku takové bitvy velitel dozví až dodatečně.

7 to battle! - do boje!: napadá vojsko Doomdarku na sousední lokaci; viz *BITVA*.

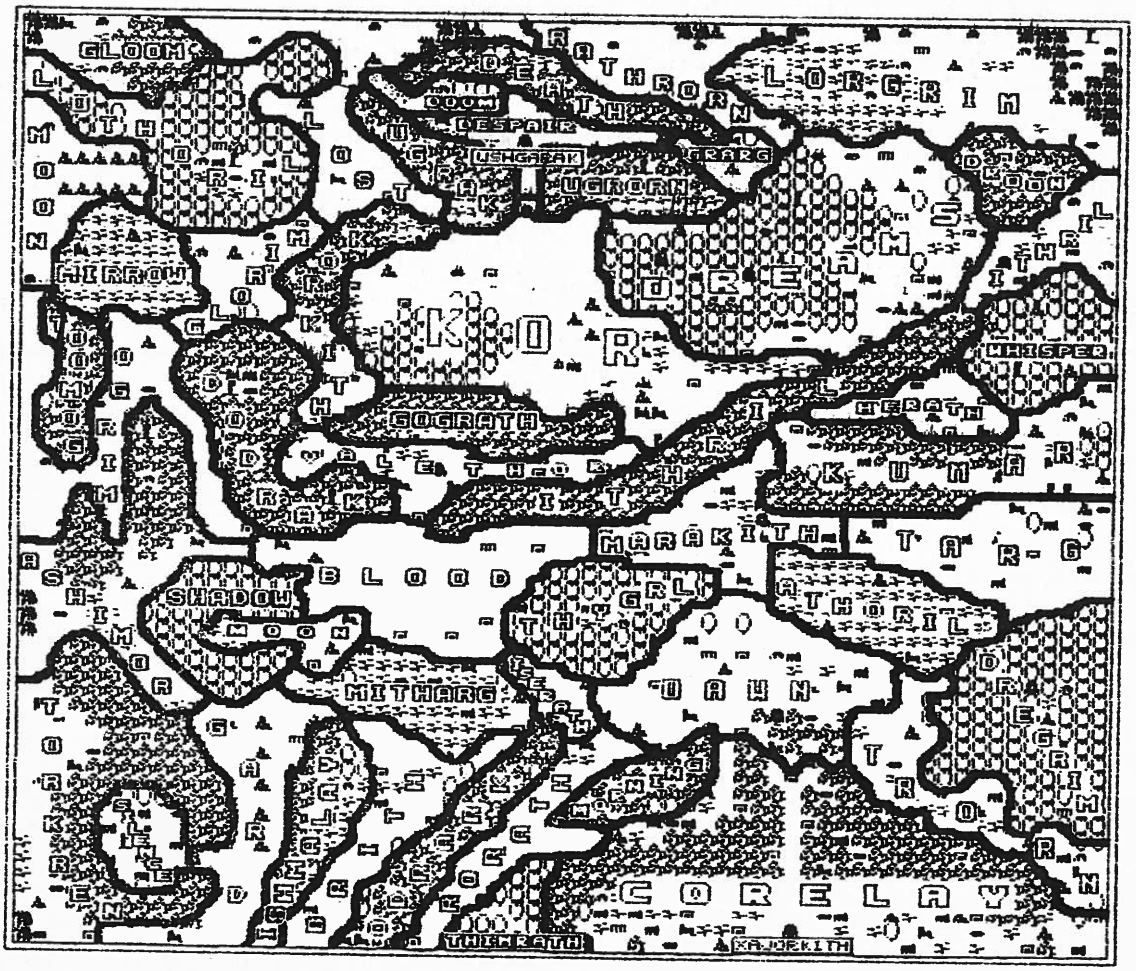
Některé informace podává sama základní obrazovka. Je-li na sousední lokaci ve směru pohledu něco zajímavého - jiný hrdina, nepřítel, zvířata - na obrázku se objeví. Vojska jsou na pláních vidět už z dálky.

Někdy se může stát, že po volbě hrdiny se místo idylického obrázku krajiny za svítání objeví rovnou příslušná postava, povětšinou bez koně. Potom nehledejte chybu v programu, ale v sobě, znamená to, že hrdina je mrtev. V komentáři se dočtete, jakým způsobem jste ho posíali do záhuby.

POHYB

Klávesou Q učiní naše postava krok ve směru pohledu. Je nutné se vyvarovat neuváženého mačkání této klávesy, protože reaguje i ve chvíli, kdy na obrazovce jsou informace o příslušném veliteli; v tom případě nás počítač vrátí do reálu i bez klávesy E a udělá zároveň krok. Někdy se naopak může stát, že po stisknutí Q se místo změny krajiny objeví informace - pak to znamená, že hrdina nebo jeho armáda jsou natolik unaveni, že nemohou dál.

Rychlost pohybu je závislá na terénu, přičemž různé pány různý terén unavuje různě - to se týká především lesa - a opět lze odhadnout hrdinovy vlastnosti podle jeho erbu a přízviska. Pohyb šlechtice i jeho vojsko unavuje, zase v závislosi na terénu. Dále rychlost závisí celkem pochopitelně na tom, má-li velitel koně. Pohyb vojska závisí na veliteli, pěšáci ovšem poklusáváním za velitelem jedoucím na koni dost rychle vyhládnou. Koně lze získat i ztratit - viz ZVÍŘATA.



JÍDLO A ODPOČINEK

Vyčerpaný Lord si může odpočinout - i když ne všude je odpočinek stejně příjemný - a může se najíst. Vyjíst se dá kterákoliv vesnice a některé tvrze a citadely, a to povelem seek; ve všech těchto lokacích se jedná o jednorázovou nevelkou dávku potravin (doslova útulek - shelter), kterou spotřebuje buď velitel přijde-li sám, nebo z ní nakrmí i vojsko. Tato dávka posune Lorda a armádu na příslušné stupnici jen o stupeň, není tedy příliš efektivní. Další Lord má pak na této lokaci smůlu.

Speciálním zdrojem osvěžení jsou jezera s živou vodou, která Lorda i vojsko rázem přesune do nejvyšší kategorie "utterly invigorated". Živá voda se vyskytuje i na některých jiných místech, ale tam už je to sázka do loterie. Je dobré osvěžovat se vzácnou vodou střídmě a s rozmyslem, protože k úplnému odpočinku stačí jinak jen několik dní bez pochodu.

DATA

Po stisknutí R objeví se obrázek Lorda - na koni nebo opěšalého, podle situace. Vedle něj je obrázek charakterizující příslušnou lokaci a dále text s informacemi v tomto pořadí:

1. čas - udává počet hodin, které zbývají do setmění, viz *ČAS*.

2. stav hrdiny - podle osmistupňové stupnice utterly invigorated, very invigorated, invigorated, slightly tired, tired, quite tired, very tired, utterly tired a speciální stupeň utterly tired and cannot continue. Tento poslední stupeň značí, že se vám podařilo hrdinu uštvat natolik, že je přinejmenším až do dalšího dne neschopen pohybu - nemáte-li ho čím nakrmit. Viz *JÍDLO A ODPOČINEK*.

3. obdobná osmistupňová stupnice vypovídá o jeho bojové morálce, pouze slova invigorated a tired jsou nahrazena slovy bold a afraid. Je-li hrdina utterly afraid, má jinými slovy plné kalhoty a je neschopen aktivního boje; bojovat může jen je-li napaden. Na výsledku bitvy se to však výrazně nemusí projevit. Také bojová morálka vykazuje jistou rodovou závislost. Odhadnout předem se dá ale jen velmi těžko.

4. ice fear zjednodušeně řečeno udává pásmovou vzdálenost od Luxora. Má vztah k bojové morálce.

Po těchto základních informacích lze získat další informace opětovním stisknutím R. Objeví se informace o průběhu včerejší bitvy, pokud se nějaké hrdina zúčastnil. Vidíme počet padlých na obou stranách a výsledek bitvy - vítězství jedné nebo druhé strany nebo údaj o tom, že bitva pokračuje.

Dále je možné získat informace o počtu a stavu vojáků našich vojevůdců a Doomdarku na stejné lokaci, a o lokaci sousední ve směru pohledu.

ČAS

Zpočátku může pojetí času ve hře dělat problémy. Každý Lord má svůj individuální čas. Bojové akce je možné dělat jen během osmi hodin od svítání do soumraku, naopak Doomdark se pohybuje pouze v noci.

Čas ubíhá jednotlivým Lordům s tím, jak dělají kroky. Tak může dojít k paradoxu, že dva Lordi na stejném místě mají rozdílný čas - jednomu svítá, druhý již má soumrak. Je ovšem jasné, že není možné ovládat 32 hrdinů najednou a není rovněž možné, aby manévry jednoho Lorda ubíhal čas i ostatním. Na tento způsob si rychle zvyknete a budete ho schopni využívat či zneužívat.

Po ukončení všech plánovaných operací končí hráč den tlačítkem U, není tedy třeba udělat s každým Lordem osmihodinový pochod. Hráč dokonce nemusí udělat vůbec nic a hned zmáčknou U, ale je lépe se toho vyvarovat. Doomdark totiž v noci využívá svůj čas dost efektivně.

Po stlačení U se čas všech Lordů srovná; objeví nejprve údaj o době trvání boje s Doomdarkem, pak seznam míst, kde se bojovalo. Je dobré si je zapamatovat nebo opsat. Některá místa se zdánlivě nesmyslně opakují. Brzy však zjistíte, že hra neopíjvá bezúčelnostmi; opakuje-li se název, znamená to, že se v onom kraji odehrálo bitev více.

Je dobré si uvědomit, že tato zpráva podává informace nejen o potyčkách, do kterých jsme sami vstoupili. Jde také o místa, kde nás vojska Doomdarku napadla, dobyla pevnost (i bez přítomnosti některého z Lordů) a může to znamenat i místo potyčky mezi vojsky Doomdarku a některým z Lordů, který dosud není naším spojenecem.

Pak se objeví dotaz, přejete-li si svítání. Je to jen řečnická otázka, protože na ni lze odpovědět jedině kladně klávesou G.

NAJÍMÁNÍ

Najímat můžeme velitele i vojáky. Lordy lze najímat přes tlačítko T a 4. Ovšem ne každý může najímat každého. Rozhodují rodové vztahy a o těch si lze udělat určitý odhad podle erbu, jak už o tom byl řeč. Lordy hledáme na jejich panství v citadele, tvrzi, ale někdy je dobře podívat se do vsi po těch chudších. Nepřehlédněte, že s najmutím Lorda na něj také přeskočí řízení postavy.

Najímání vojáků je o něco jednodušší. V pevnostech a citadelách se vyskytují vojáci patřící ke třem rodům - Free, Fey a Targ. Takže třeba Korinela the Fey nebudou poslouchat vojáci z Targu.

BITVY

jsou jádrem hry i v případě, že se soustředíte na hledání Ledové koruny - boji na zdrženou se nevyhnete.

Obecně - jezdci jsou mnohem silnější než pěšáci. Výsledek bitvy záleží kromě počtu vojáků obou stran na jejich síle a bojové morálce velitele.

Do bitvy se pouštíme přes tlačítko T a 7 ze sousední lokace, přičemž se stisknutím tohoto tlačítka přesouváme na lokaci, kde je oddíl Doomdarku. Opatrně! Pro ten den již z bitvy není možné utéci; je proto dobré se dobře rozhlédnout, protože Doomdark většinou nechodí sám. V případě nepříznivého průběhu bitvy, jak se dozvíme z ranních zpráv, můžeme se zbytkem vojska ustoupit druhý den do lepších pozic - tedy utéci, nebo je možné v bitvě pokračovat tím, že zůstaneme na místě.

Podobně jako v soubojích se zvířaty a netvory může hrdina padnout. Většinou ale přežije a i v případě, že přijde o celou armádu, obvykle bývá k nalezení odsunutý na vedlejší lokaci, vyčerpaný, bez armády a bez koně.

Zvláštním případem je dobývání pevností. Jejím dobytím se totiž 200 až 300 posledních obránců mění ve vojáky soupeře - jednoduše přeběhnou. To je velice sympatické, protože lze obnovit i úplné trosky armády a nikdy není dobré vzdát se předem.

Pokud se bitvy účastní Lord, kterého jsme ještě nenajali, je zpráva o této bitvě v informacích o něm tak dlouho, dokud není najat. Podobně je zachována zpráva o bitvě o pevnůstky, ve kterých hráč ponechá stráž a ta pak bojuje proti vojskům Doomdarku samostatně.

ZVÍŘATA A JINÉ BYTOSTI

jsou vidět už ze sousední lokace. Mají určitá místa výskytu druhově specifická - tak např. Icetrolls, ledových obrů, se v pláních nemusíte bát. Naopak pro nového koně není nejvhodnější štvát Lorda do hor, protože ho tam těžko najde.

Konkrétně:

1. Wild horses - divocí koně. Dostane-li se na jejich lokaci opěšalý hrdina, pomocí seek koně lapí a je opět mobilní. Jako jediní koně nejsou jednorázovou záležitostí, osedláním se na lokaci nespotřebují.

2. Wolfs - vlci; Skulkrin - Skřeti; Icetrolls - ledoví obři; Dragons - draci. Mají řadu společných vlastností - vstoupí-li Lord na jejich lokaci, nemůže z ní odejít, dokud je nezabije. To ho sice neokrade o čas, ale může ho to připravit o koně, unavit a dokonce i zabít. Nemusí se bát stojí-li v čele vojsk, vojáci mu s příšerami pomohou. Je-li však sám, může se stát ledacos a pak je někdy lépe se boji vyhnout. Pomoci může meč - viz *NÁLEZY.*

NÁLEZY

Ve volném terénu toho mnoho nenajdete. Zato monolity, obřadní kameny a jeskyně jsou bohatým zdrojem zábavy. Kromě živé vody, o které již byla řeč, můžete najít zjména Cup of Dreams - Pohár snů - přinášející nové svítání, tedy dalších 8 hodin. Dále se můžete setkat s Hand of Dark - Rukou temnot, která naopak den dusí a přináší noc.

Obvláště veselým nálezem jsou Shadows of Death, Stíny smrti. Vysají z nálezce sílu, takže je neschopen pohybu. Kromě toho můžete nalézt dva meče - Wolfslayer a Dragonslayer, zabíječe vlků a draků, a Guidance, radu, která vám napoví, kde hledat některé Lordy a občas utrousí i něco jiného. Všech těchto předmětů se Lord zmocní pomocí povelu seek, zároveň tím nález i spotřebuje.

I zde funguje určitá zákonitost, třeba rady se vyskytují celkem pravidelně na věžích, na druhé straně jsou místa, kde dopředu nemůžete odhadnout co tak asi najdete - např. Lith, monolity. Na některých byť nápadných místech nemusí být vůbec nic.

RADY NA ZÁVĚR

1. Pro vaši představu - budete-li pouze mačkat U a jinak nebudete vyvíjet žádnou činnost, porazí vás Doomdark asi ve 30 dnech. Zdolat můžeme Doomdark při značně riskantním pojetí hry za stejnou dobu.

2. Vojska Doomdarku čítají v úvodu hry zhruba 60 000 mužů většinou soustředěných ve dvou místech a táhnoucích za různými cíli. Vy budete mít k dispozici 40 000 vojáků, jejichž velitelé jsou rozeseti po celé mapě a musíte je teprve najít a najmout. Vojáci Doomdarku jsou slabší, ale přesto není dobré plýtvat silami. Měli byste mít v průběhu hry alspoň přibližnou představu o celkových ziscích a ztrátách.

3. Dosud nenajaté panstvo napadeno Doomdarkem se sice brání, ale zdaleka ne tak účinně, jako když slouží vám.

4. Někteří hrdinové nevypadají na první pohled jako spojenci; objeví-li se ve vašem sousedství osamělá postava místo obvykié skupinky, je dobré se nad tím zamyslet...

5. Jsou páni postarší, kterým to tak neběhá. Něčí rod je z roviny a bojí se v lese. Většinou se to dá odhadout dopředu a špatní chodci mívají zase jiné užitečné vlastnosti.

6. Nepodceňujte průzkum. Zvláště někteří Lordi jsou k němu výborně vybaveni, neboť ač neumí jezdit na koni, pohybují se nezávisle na terénu úžasně rychle...

7. Zvláště ze začátku se snažte zapamatovat polohu svých vojsk a i vojsk Doomdarku také, potkáte-li nějaká. Pokud nedokážete koordinovat své síly,

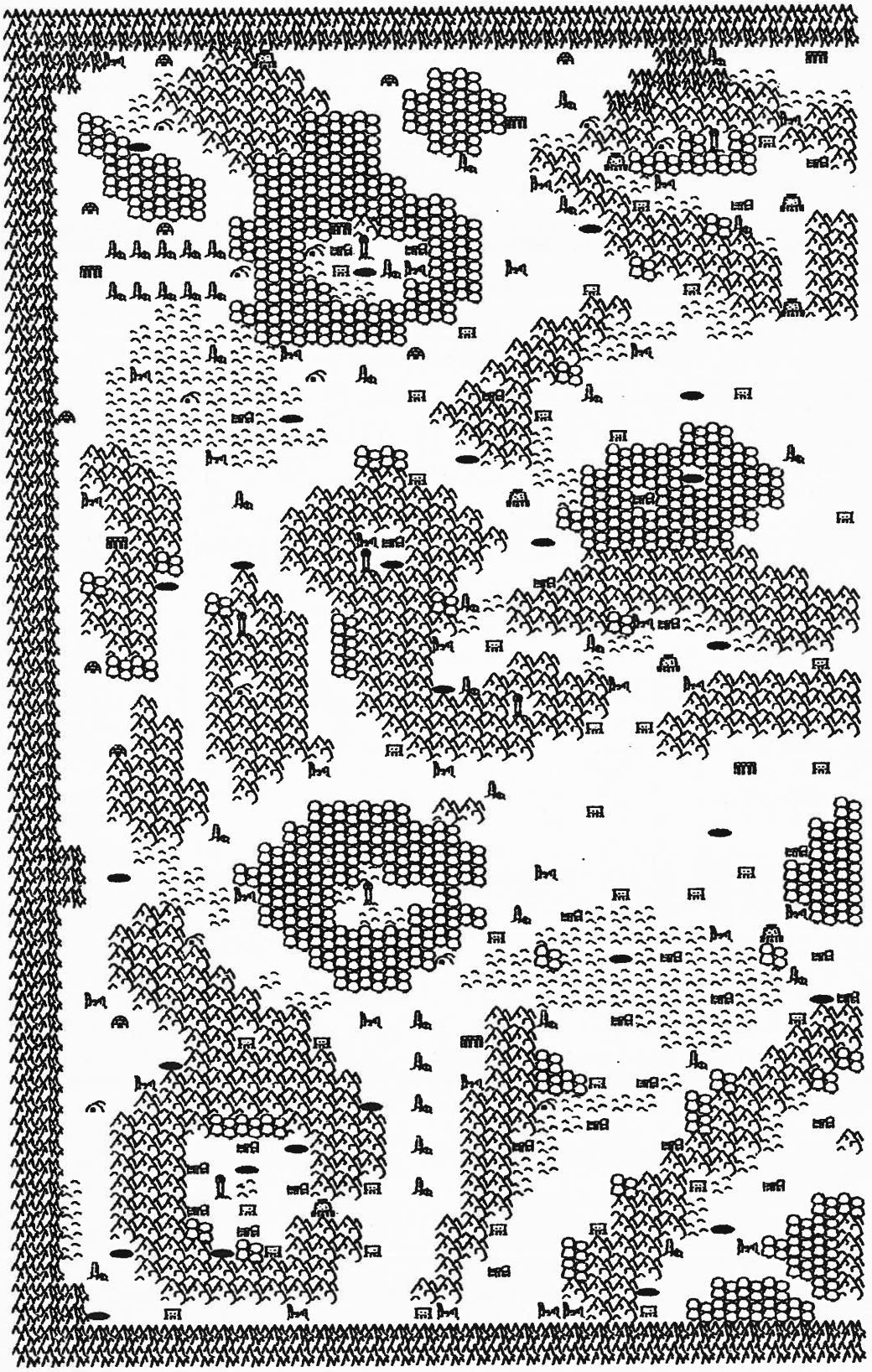
můžete dokonce prohrát i rychleji než za těch zmíněných 30 dní. Sledujte pečlivě mapu a snažte se své činy plánovat, Doomdark to dělá taky a rozhodně ne špatně.

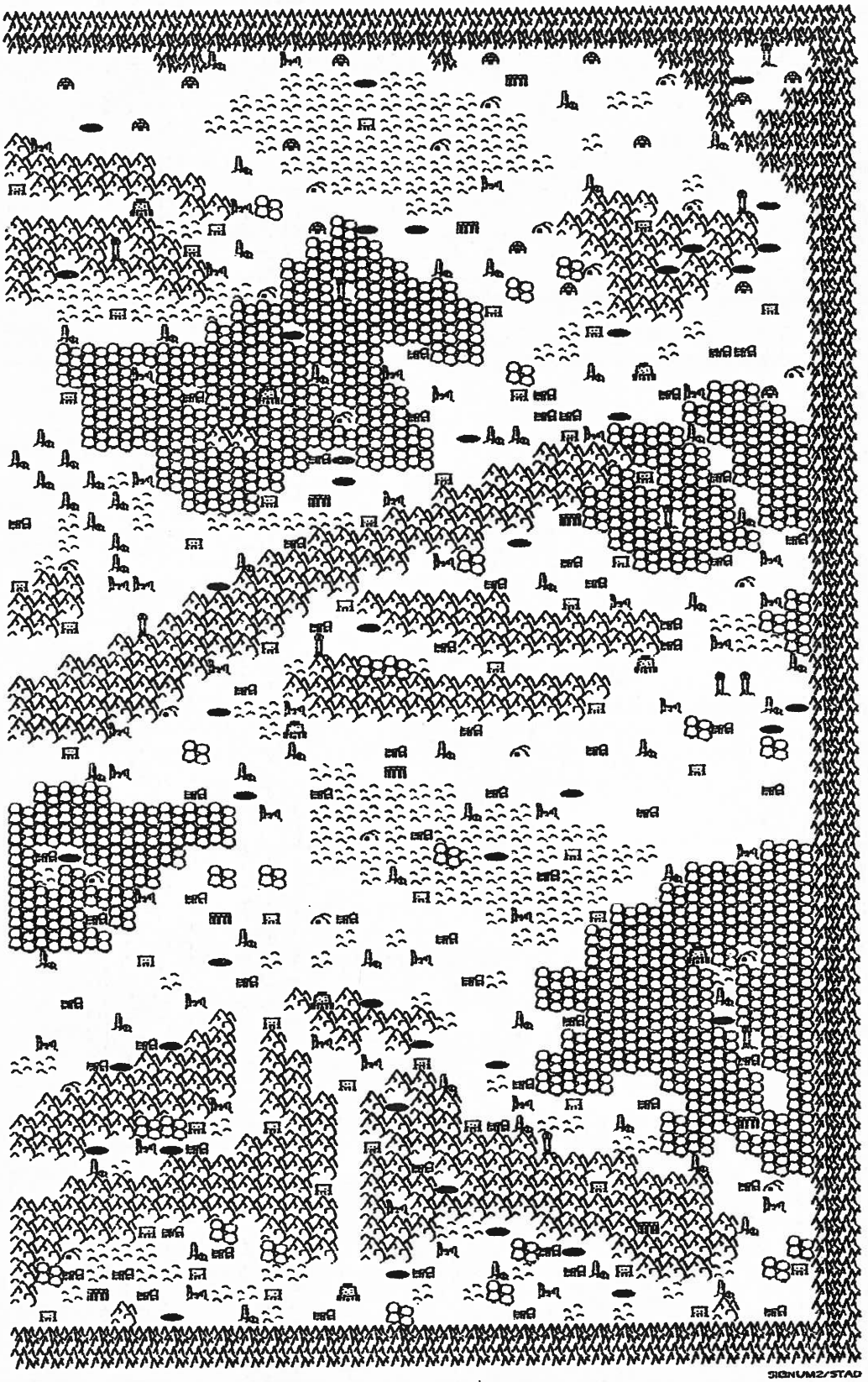
8. Hru je možné hrát a vyhrát bez manuálu, i když nebudete vědět o živé vodě a nic o Luxorově prstenu a ještě méně o Ledové koruně.

9. Hodně štěstí. A ani v prvních, většinou dost krušných dnech nepropadejte trudnomyslnosti.

Farflame s netrpělivostí očekává veliké divadlo, jehož bude zanedlouho svědkem. Lord Mitharg, Lord Athoril, Pán z Vzdechů, Korinel, Pán z Gardu, dokonce i Rorthron se svou legií posbíranou po všech možných koutech je tady a uprostřed toho všeho mohutná pevnost Ushgarak, poslední výspa temných sil Doomdarku. Do tří dnů konec.

Konec? V trávě leží malá krabička z podivné hmoty. V ní tenounká tkanice jakási a povědomá písmena. Mumlaje zaříkání proti zlým kouzlům, zvedá předmět k očím a čte. Písmena skládají nápis. **Doomdark's Revenge...**


mountains
downs
forest
lake
henge
ruin
lith
tower



cavern

village keep citadel snowhall