



DUNE

VIRGIN SOFTWARE

V poslednej dobe mnohé softwarové firmy hľadajú pre námet svojich hier inšpiráciu v úspešných filmových dielach. Po firme OCEAN, ktorá sa touto stratégiou riadi už dlhšiu dobu, sa o jeden takýto projekt pokúsila aj firma VIRGIN SOFTWARE. Tento postup je oveľa komplikovanejší a finančne náročnejší ako vytvorenie hry s úplne novým námetom. Firma, ktorá sa pre takúto možnosť rozhodne, musí totiž najskôr nadviazať kontakt s producentom vybraného filmu, prípadne aj s ďalšími vlastníkami autorských práv (autorom knižnej predlohy, výtvarníkmi...). Potom nasleduje dlhé jednanie o cene za odkúpenie autorských práv. Táto suma býva často (hlavne u filmových "trhákov") priam astronomická. To je hlavný dôvod, prečo si tento postup môžu dovoliť prevažne iba takí softwaroví obri, ako je OCEAN, či U.S.GOLD. A keď je jednanie úspešne ukončené, firma získava výlučné právo na počítačové spracovanie dotčného filmu a spolu s ním spravidla aj kópiu scenára. No keď si myslíte, že tým sa celá záležitosť skončila, veľmi sa mýlite. Až teraz totiž začne ten pravý závod s Časom, Do práce sú zapojení najlepší programátori, grafici a hudobníci, ktorých spája jediná úloha - dokončiť hru v stanovenom (väčšinou veľmi krkolomnom) termíne. Cieľom celého snaženia je totiž uviesť hru na trh pokiaľ možno presne v okamihu, keď sa film, ktorý jej slúžil za predlohu, objaví v kinách. Ak sa to však podarí, úspech je v podstate zaručený (o to sa už postará reklama filmu) a konečne príde zaslúžená odmena v podobe bohatých ziskov z predaja programu. V tomto momente by si konečne mohol celý tím softwarovej firmy oddýchnuť, ale ako to už býva, v skutočnosti je všetko inak... Objavuje sa totiž nový trháč, na ktorého námet by bolo hriechom neurobiť dobrú hru a tak sa celý kolotoč začína odznova.

Program DUNE (DUNA), ako už tušíte, spadá práve do spomenutej kategórie hier. Námet čerpá zo známeho vedeckofantastického filmu DUNA, ktorý zase čerpá z nemenej známeho rovnomenného

PAUL
ATREIDES



LADY
JESSICA



VOJVODA
LETO
ATREIDES



GURNEY
HALLECK



STILGAR,
VODCA
FREMENOV



PADIŠÁH
IMPERÁTOR
SHADDAM IV.



BARÓN
VLADIMÍR
HARKONNEN



FEYD-
RAUTHA
HARKONNEN



románu od amerického spisovateľa Franka Herberta. Tento autor sci-fi je u nás pomerne neznámy, čo je veľká škoda, pretože jeho práce ho bezo sporu radia medzi takých veľkánov sci-fi ako je Arthur C. Clarke, či Isaac Asimov. Pre veľký úspech, s ktorým sa román stretol, k nemu autor zakrátko pripojil ešte päť ďalších pokračovaní. Hra DUNE, rovnako ako film vychádza výhradne z prvej Časti. Keďže som mal to šťastie, že som zároveň hral hru a čítal román (tento postup vrelo odpo-

DUNE

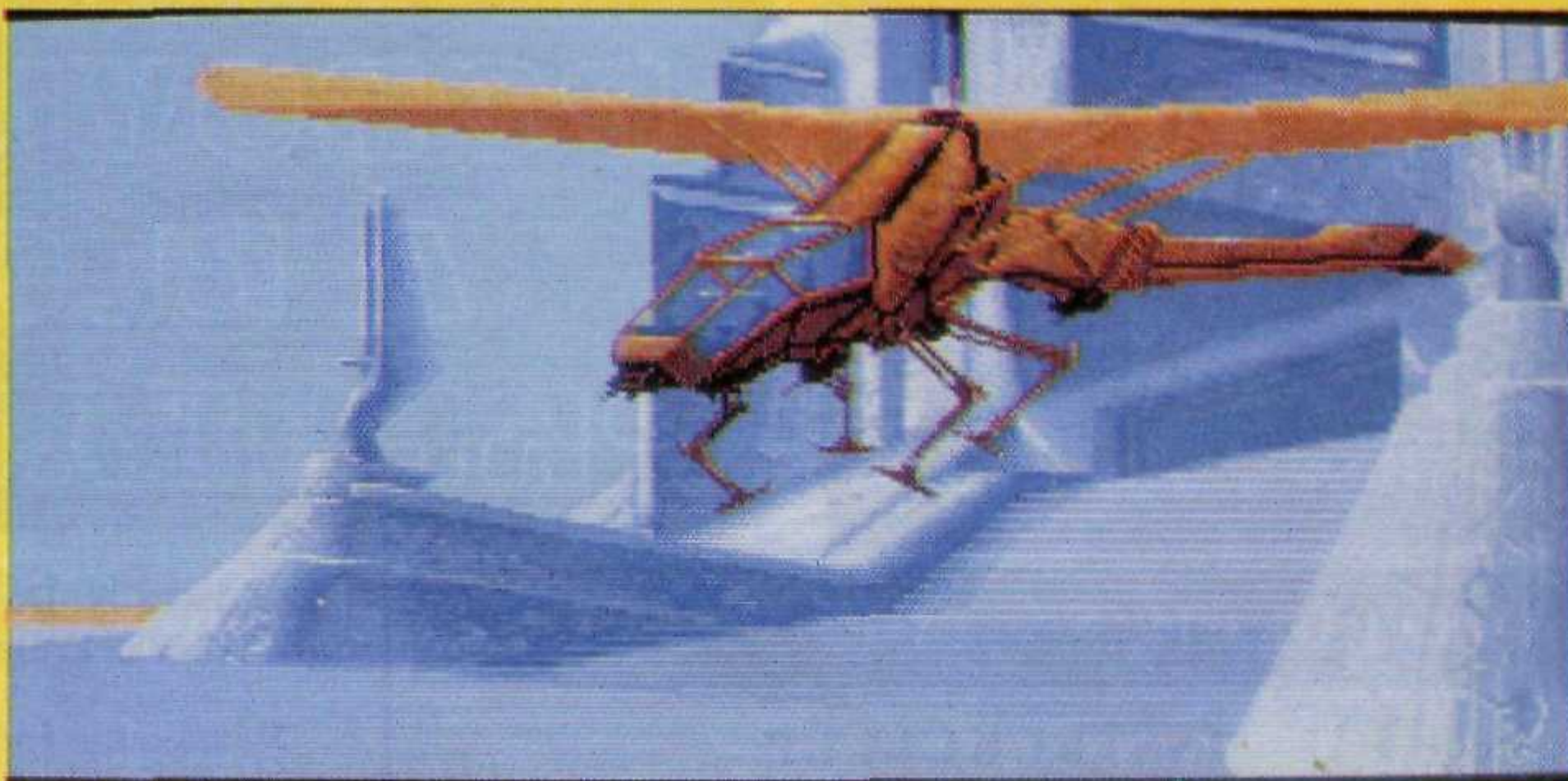
ručujem), môžem povedať, že až na niektoré drobné odchýlky, ktoré asi boli nutné vzhľadom k celkovému prevedeniu líry, sa program až puntičkársky drží svojej literárnej predlohy. Kto knihu čítal, má teda isté výhody. Program je však vypracovaný tak, že najdôležitejšie údaje a fakty nutné k pochopeniu deja predostiera hráčovi počas hry a to veľmi nenútenou formou. Jednak pomocou akejsi mini encyklopédie, do ktorej môže hráč kedykoľvek nahliadnuť, jednak pomocou dialógov postáv.

Pred hru samotnú je umiestnený veľmi pôsobivý úvod. Zážitok z neho umocňuje najmä veľmi vhodne zvolená hudba, ktorá je vôbec v celej hre výborná. Z úvodu sa taktiež hráč dozvie najzákladnejšie údaje.

Dej je umiestnený do ďalekej budúcnosti. Celý dostupný vesmír je zjednotený do veľkého impéria, ktorého spoločenské zriadenie v sebe spája prvky feudálneho spoločenského poriadku a vymožeností vyspelej technickej civilizácie. Tomuto obrovskému impériu vládne politická trojica udržiavajúca vratkú rovnováhu síl pomocou zásad tzv. Veľkej konvencie. Zložkami tejto trojice sú: PADIŠÁH IMPERÁTOR SHADDAM IV., LANDSRAAD (akýsi parlament najväčších šľachtických rodov) a KOZMICKÁ GILDA (združenie vlastniace monopol na vSetku medziplanetárnu osobnú i nákladnú dopravu). Jednu z najdôležitejších úloh v tomto fantastickom svete zohráva planéta Arrakis. Pretože celý povrch planéty pokrýva púšť, je známa tiež pod názvom DUNA. Na planéte prakticky neexistuje voľná nadzemná voda, nie sú tu žiadne zrážky a často sa tu vyskytujú obrovské púštne búrky, ktoré zničia všetko, čo sa im postaví do cesty. Toto aj predurčuje skromný výskyt živočíchov na planéte. V podstate sa obmedzujú na niekoľko druhov púštnych myší a zopár operených dravcov. Jediný tvor, ktorému sa na planéte skutočne darí je ŠAJ HULÚD (slarec púšte) - púštny červ, ktorý dorastá do skutočne impozantných rozmerov - až 500 metrov. Drsné podmienky ako sa zdá, Arrakis priam predurčujú na to, aby sa sial úplne zabudnutou a nezaujímavou perifériou

vesmíru. Avšak opak je pravdou. MALÝ TVORCA, čo je vlastne larvárne štádium púštného červa, totiž vylučuje látku, ktorá je strategicky dôležitá pre celé impérium. Táto látka sa nazýva MELANŽ, alebo tiež jednoducho korenie. Melanž má hneď niekoľko výnimočných vlastností. Prvá z nich spočíva v tom, že človek, ktorý ho užíva, má do istej miery schopnosť predvídať budúcnosť a čítať myšlienky. Druhá vlastnosť spôsobuje, že človek môže byť "na viacerých miestach súčasne", teda vidieť dej, ktorý sa odohráva na vzdialených miestach. K týmto dvom vlastnostiam melanžu treba pridať ešte tretiu, ktorá je vlastne iba vedľajším účinkom jeho požívania, no nie je na zahodenie, Melanž totiž výrazne predlžuje život, takže dožiť sa vyše sto rokov nieje žiadny problém. Problém je v niečom inom. Skutočnosť, že ďalší vedľajší faktor spôsobuje u pravidelného používateľa melanžu jednoliate modré zafarbenie celých očí (teda aj bielka), by sa dala pri toľkých výhodách prehliadnúť. Horšie je, že melanž je jednak návykový (podobne ako drogy), jednak veľmi drahý, čo je vzhľadom k jeho vlastnostiam iba pochopiteľné. Najväčšími odberateľmi melanžu sú jednak Gilda, ktorej navigátori vďaka nemu vedú svoje kozmické lode neomylné naprieč celým vesmírom, jednak MENTATI (jedinci, ktorí prešli špeciálnou školou v logike - ľudské počítače). Mentati pôsobia ako poradcovia u najvyšších hodnostárov a užívanie melanžu znásobuje ich schopnosti. Keďže Arrakis je jedinou planétou v celom vesmíre, na ktorej sa púštny červ a leda aj melanž nachádzajú, je jasná jeho mimoriadna dôležitosť. Správcou planéty je vždy na určité obdobie menovaný jeden z Šľachtických veľkorodov, ktorý zabezpečuje ťažbu korenia a stará sa o to, aby nechýbalo najmä Gilde a na stole jeho výsosti Shaddama IV. Po dlhom správcovstve veľkorodu Harkonnenov, je lento rod z Duny odvolaný a na ich miesto nastupujú Atreidovia, ktorých najvyšším hodnostárom je vojvoda Leto Alreiiés. Dej hry začína práve v momente, keď sa Atreidovia chopia moci na Arrakise a nasťahujú sa do paláca v meste KARTHAGO.

Hlavným hrdinom hry je PAUL ATREIDES, syn vojvodu LETA ATREIDA. Jeho matkou je vojvodova konkubína LADY JESSICA. Hlavnou úlohou Paula je do-



Ornitoptéra štartujúca pred paláca Atreidov - Kartága,

hľadať na ťažbu korenia, hľadať jeho nové náleziská a pravidelne odvádzať jeho zásilky na dvor Shaddama IV. Ako robotníkov si musí najímať starých obyvateľov Duny - FREMENOV. Predoslý správca Arrakis BARÓN VLADIMÍR HARKONNEN so svojim synovcom FEYD-RAUTHA HIARKONNKONOM sa však nechcú len tak ľahko vzdať takej obrovskej výhody, akou je ovládanie ťažby melanžu. V svojom paláci Arrakéne chystajú neustále rôzne úklady, pri ktorých sa nevyhýbajú chladnokrvným zákerným vraždám, ale ani otvorenému boju, z jediným cieľom: získať znovu Dunu do svojich rúk. Preto je nutné sa im brániť. Na tento účel výborne poslúžia Fremeni, ktorých už drsné podmienky planéty predurčili do úlohy výborných bojovníkov. Keď sa Paulovi podarí získať priazeň ich vodcu STILGARA, idú už všetci oddane za ním. Paula prijmu neskôr za svojho vodcu a začnú ho nazývať MUAD'DIB" (púštna myš). A keď fremenské jednotky prejdú špeciálnym výcvikom v bojových umeniach pod vedením Atreidského veliteľa žoldnierov GURNEYA HALLECKA, neexistuje už vo vesmíre žiadna sila, ktorá by sa im mohla postaviť do cesty. Teda ostáva už iba sadnúť si pohodlne za počítač a pustiť sa do podlých a zákerných Harkonnenov.

Duna je v počítačovom prevedení prevažne strategickou hrou. Jej cieľ sa v podstate točí okolo dvoch problémov: ťažby melanžu a útoku na harkonnen-ské pozície. Najdôležitejšou úlohou je objavovanie stále nových SÍČOV (fre-

menských jaskynných obydlí) a najímanie ich obyvateľov na ťažbu korenia. Síče je možné navštevovať ornitoptérou (ľahký lietajúci dopravný prostriedok), alebo neskôr aj na púštnom červovi. Každé nové nálezisko musia najskôr preskúmať prospektori, až potom sa tu môže začať ťažiť. Ťažbu veľmi urýchľujú pásové traktory - akési kombajny na ťažbu korenia. Je veľmi vhodné, aby každý pásový traktor strážila zo vzduchu jedna ornitoptéra. Posádka z ornitoptéry včas zahlásí príchod Červa, čím sa predíde strate techniky i ľudí. Keď je ložisko vyťažené, treba skupinu spolu s ťažobnou technikou premiestniť na nové miesto, alebo začať s bojovým výcvikom. To je však možné až vtedy, keď si Paul získa Stilgara. Keď sú fremenské jednotky vycvičené v boji a dostatočne vyzbrojené kripelmi (nože zo zubov púštného Červa) a laserpalmi, je možné ich nasadzovať na špionáž a neskôr aj do boja proti Harkonnenom. Konečným cieľom hry je úplne poraziť Harkonnenov a získať zase kontrolu nad celým Arrakisom.

- Luis -



Zariadenie na ťažbu melanžu - pásový traktor pred fremenským síčom.

AMIGA

ATARI ST, STE

PC AT 286 - 486

