

Setkání po padesáti letech

„Jsi to ty, Bohouši?“ zeptal se na ulici nejistě Mojmir muže opřeného o dvě francouzské hole.

„Nazdar Mojmiré,“ odpověděl překvapený kamarád.

Mojmir se rozesmál, přendal si svou hůl do levé ruky a srdečně Mojmirovi tiskl ruku. „Zřejmě oba vypadáme báječně, když jsme se poznali po těch neuvěřitelných padesáti letech.“

„Muži přece nestárnou,“ smál se Bohouš, „a jak jde život?“

„On dobře, ale se mnou je to horší a delší dobu neběhám už ani za ženskýma,“ posteskl si Mojmir.

„Taky jsem jim dal šanci běhat za mnou,“ nepřestával se Bohouš smát a rozhlížel se kolem. „Zdá se, že nás zrovna žádná nenahání, tak co na nějakou počkat v hospůdce při jednom pivku...“

„Nebo při dvou?“ poplácal Mojmir kamaráda po zádech.

„Tak při třech, za ty léta toho máme dost k probrání,“ rozhodl Bohouš a pomalu se rozešli do blízké hospody. V hlavě se jim vracely vzpomínky na školní léta, která proseděli vedle sebe a oba se těšili, až se dozví, co se během půlstoletí událo v životě toho druhého.

Mojmir s Bohoušem se posadili k volnému stolu stranou ostatních hostů a přítukli si sklenic piva. „Od chvíle, kdy jsme odešli ze školy, tak o tobě nic nevím,“ utřel si Mojmir pěnu od piva z pusy a spokojeně se opřel do židle.

„Věš si nebo nevěš...“ zatvářil se Bohouš záhadně, „ale já o tobě vím právě tolik.“

Mojmir se spokojeně zadíval na kamaráda. „Je to neuvěřitelná náhoda, že jsme se potkali v tak velkém městě po takové době. Stačilo jít dřív, nebo až za chvíli, nebo se podívat jinam a dál bysme o sobě nic nevěděli. Život prostě píše situace, se kterými se nesetkáš snad ani v počítačové hře.“

„Jak v který,“ nesouhlasil Bohouš, „hraju skoro rok tu s tankama a tam jsou situace...“

„Taky ji hraju pár měsíců,“ skočil mu do řeči nadšeně Mojmir. „Konečně si užívám důchod podle svého gusta, jsem v akci od rána do večera a přitom se nehnu ze židle,“ smál se, až se začal dusit. „Ale nedávno,“ pokračoval, když zase chytil dech, „mně na přihlašovací obrazovce začaly blikat červený paprsky jako lasery na diskotéce a po přihlášení procházel obrazovkou nějaké kužel a bylo vidět jen půl obrazu.“

„Mně to tam taky blikalo,“ přikývnul Bohouš, „a v menu i v bitvě jsem toho moc neviděl. Snažil jsem si zvyknout, ale bylo to blbý. Naštěstí to dalo pokoj po instalaci osmičkový verze. Nejlepší je upgradovat jak samotnou hru, tak ovladače grafický karty, ale ty třeba nemáš dost místa na harddisku. Taky je dobrý mít dostatečnou kapacitu paměti. Já mám notebook s grafikou 512 a měl jsem nainstalovaný XP, ale ovladače nebyly kompatibilní, proto jsem dal do notebooku Visty a stáhl jsem si zase z oficiálních stránek hru. Soubor se mně uložil, na ploše jsem spustil launcher hry, ale chyba lávky, program nemohl otevřít tu stránku, kde se načítá instalace hry.“

„To znám,“ mávl rukou Mojmir, „zřejmě jsi neměl povolený firewall.“

„Kdepak,“ řekl záhadně Bohouš a dopil pivo. „Problém byl v tom, že Intel HD grafika není určená pro hry, ale pro kancelářský použití. Kolik využívá grafika paměti je v tomhle případě totiž mimo mísu, protože i kdyby využívala víc, tak to čip prostě nezvládne.“

„Jen naprostej počítačovej analfabet si může myslet, že čím víc paměti na grafice, tím je výkonnější,“ ťukal si do čela Mojmir. „Vyměň ty svoje starý nebo lowendový šroty za něco silnějšího, abys nekazil hru ostatním hráčům jen proto, že díky tobě máte místo plynulýho obrazu slideshow.“

„Jako bys to viděl, přesně tak to chvílema vypadalo,“ smál se Bohouš. „Divil jsem se, že minimální požadavky na tu hru nejsou zase tak velký, stačí jednojádrovej procesor 2,2 GHz, operační paměť 2 GB, grafická karta GeForce 6800GT, 256 MB, DirectX 9.0c, volný místo na harddisku přes 6 GB a internetový připojení 128 KB za sekundu.“

„Jenomže s WiFi může i tak kdykoliv nastat problém,“ dodal skepticky Mojmir. „Vyzkoušel jsem reinstalaci i restart PC bez výsledku, i když jsem měl instalačku z jejich stránek, prostě je lepší připojit se k netu přes klasickéj kabel.“

„Někdy je řešení problému jednoduchý,“ souhlasil Bohouš. „Třeba když se mně zakousne aktualizace, spustím ji několikrát po sobě a je to... je tedy pravda, že jednou, potvora, proběhla úspěšně až na desátýj pokus.“

„Případně jde stáhnout si komplet celej offline instalátor nebo aktuální patch,“ dodal Mojmir.

„No jasně,“ kývnul hlavou Bohouš. „Jakmile se objeví třeba při aktualizaci hláška ‚kritická chyba‘ a ‚aplikace nemůže pokračovat‘, znovu spus-

tím launcher, případně několikrát, jen člověk nesmí zapomenout na zálohu nastavení, když v nejkritičtějším případě reinstaluje hru kompletně.“

„To ví snad každý,“ pronesl Mojmir s úšklebkem a s Bohoušem si přitukli druhou sklenicí piva.

„Známej měl problém se samorestartováním PC, až z toho byl nešťastnej, protože se mu to stávalo, když byl ve hře v nejlepším,“ usmál se Mojmir.

„To dokáže otrávit,“ řekl Bohouš procítěně, „jenomže pokud to nebylo nedostatečným napájením, tak to může způsobovat cokoliv.“

„No právě,“ ožil Mojmir, „dělal s tím psí kusy a už z toho byl na hlavu, ale naštěstí v rámci pokusů a omylů spustil program na měření teploty a zjistil, že se mu to děsně přehřívá, tak to uvnitř pořádně vyčistil, dotáhnul, co bylo uvolněný, začalo to správně chladit a může zase v pohodě válčit.“

„Jen slyším slovo válčit a už bych nejraději pustil počítač,“ přiznal Bohouš. „Když jsem to slyšel poprvé, tak se mně nechtělo věřit, že je tam asi 250 druhů tanků.“

„A jak jsou propracovaný,“ dodal uznale Mojmir. „A k tomu ta perfektní grafika, simulace, multiplayer...“

„A co teprve ty šikulové, co vědí co s tím dělat,“ smál se Bohouš a zvedl sklenici k přípitku.

„Tak ať máme všechny ty tanky pod vlastní střechou,“ přitukl si s ním Mojmir, oba dopili a objednali si další pivo.

„Stal se mně takovej menší úsměvnej problém,“ pokračoval Bohouš v hovoru. „Párkrát mně ve hře střílely tanky, aniž bych chtěl a už několikrát jsem trefil vlastní, nebo si vystřílel víc než půlku nábojů jen tak.“

„Neblázni,“ divil se Mojmir. „To je blbý hrát si na svýho nepřítele, navíc od osmý kategorie je hra už poměrně drahá záležitost. A nebylo to myši?“

Bohouš zakroutil hlavou. „Vyzkoušel jsem jich několik a pořád si tanky střílely, jak a kdy chtěly.“

„Na notebooku by se to mohlo dít se zapnutým touchpadem,“ přemýšlel nahlas Mojmir.

„Asi mně to žralo moc paměti,“ pokrčil Bohouš rameny, „tak jsem ji dokoupil a aktualizoval ovladač ke grafický kartě a mám pokoj.“

„Pokud si člověk chce zahrát ve vyšší kvalitě, tak je nejlepší silnější dvoujádrovej procesor 3 GHz, alespoň 4 GB operační paměti a grafickou kartu GeForce 9800 s 512 MB paměti,“ konstatoval Mojmir a přitukl si třetím pivem.

„Když se dneska podívám na tu moji malou armádu a vzpomenu si, jak jsem do hry vstupoval jen s malým tančíkem a s malou šancí na vítězství,“ kroutil Bohouš hlavou.

„I tak se dá bitva přece vyhrát,“ skoro vykřikl Mojmír. „Je jen třeba zvolit adekvátní taktiku, třeba sbírat body jako průzkumník odhalující zakopaného nepřítele, kterýho spolubojovník pak snadno dostane.“

„Každopádně se mně vyplatilo zkopírovat si lepší zaměřovač a po devíti měsících mám osmičkový tanky,“ pochlubil se Bohouš.

„Mě už hra od sedmý kategorie tak nebaví, protože peníze mizej moc rychle. Převod zkušeností z jednoho tanku na druhý je podmíněnej převodem na free experience a za to se platí goldy,“ řekl otráveně Mojmír.

„Na vyšším tieru už je prostě dobrý mít prémiovej účet nebo se zapojit do klanu, kterej hraje CW a taky mít obsazený území,“ radil Bohouš.

„Kašlu jim na prémiovej účet, je mně líto reálných peněz,“ přiznal Mojmír.

„Zase si tím zlepšuješ přísun zkušeností a získáš různé výhody proti běžným hráčům,“ argumentoval Bohouš, „a když do toho vložíš vlastní peníze, je to víc vzrušující, navíc z reálných peněz ta hra žije.“

„Je lepší investovat do sebe, proto jsem si nedávno koupil nový sluchátka,“ pochlubil se Mojmír. „Je to nesrovnatelněj požitek z ozvučení, teď jsem fakticky jako uprostřed bitvy. Navíc jsou sluchátka lehčí, takže vydržím hrát delší dobu a nebolí mě ani hlava ani za krkem.“

„Já obdivuju, jak mají v tý hře propracovaný mapy i krajina je docela důvěryhodná, jen by mně nevadilo občas vidět nějakýho tankistu, když se tank rozpadne na kusy,“ přiznal Bohouš.

„Co bys chtěl z toho tankisty vidět, když se ten tank z oceli rozletí po okolí, jako by to bylo z tvarohu?“ divil se Mojmír. „Mně tam lidi dostatečně připomíná třeba pověšený prádlo, nebo...“

„Alespoň nějakej dobytek by tam mohl postávat,“ nenechal Bohouš kamaráda domluvit, „bylo by to naturalističtějšj.“

„Za války byl nedostatek jídla a dobytek byl vzácnost, tak si myslí, že je schovanej, aby ho nikdo nezabil, když se kolem likvidujou lidi,“ radil Mojmír. „Pro mě je důležitý se v tanku soustředit na válku a čím míň jsem rozptylovanej, tím líp.“

„To máš pravdu,“ souhlasil Bohouš, „přece nebudu myslet na to, že se tam ušpiní pověšený prádlo. A nevíš, proč ruský tanky hořej víc než druhý, když měly naftový motory?“

„Měly slabej pancíř, takže když to dostaly, hořely jak papír,“ vysvětloval Mojmir. „Zase měly výhodu, že byly lehčí a pohyblivější, ale mně neuniknou, i když kličkují jako zajáci a nejvíc si každého vychutnám, když si na něj můžu pěkně počíhat.“

„Je teda pravda, že s vyšší výkonovou náročností mně připadá, že roste moje touha porazit nepřítele a znova jsem nadšenej, co ty tanky dokážou,“ přiznal Bohouš.

„Já jsem nadšenej, co dokážu já,“ smál se Mojmir. „Užívám si i ty chvíle napětí před akcí.“

„Nevíš, jestli existují cheaty na tu hru?“ zeptal se Bohouš. „Nejednou jsem potkal ve hře hráče, kterej měl buď neuvěřitelný štěstí, nebo byl nějaký super hráč.“

„Taky mě to zajímalo, tak jsem se zeptal na wargaming a poslal jsem jim tam záznam z bitvy. Odpověděli, že bylo vše v pořádku a že cheaty na tu hru neexistují,“ rozhodil rukama Mojmir. „Je smutný, když si platíme prémiový účty a snažíme se hrát co nejlíp, ale bez pomoci nepovolených módů či cheatů, který by třeba upravovaly aim.“

„Prej existuje několik podpůrných programů, třeba lepší přehled o mapě nebo různé propočty a kdo ví, co ještě,“ mávl rukou Bohouš. „Taky se mně stalo, že najednou zmizely tanky, který jsem měl v zaměřovači.“

„To je efekt způsobenej pohybem nepřátelskýho tanku na hranici tvýho Field of View, respektive Line of View,“ vysvětloval Mojmir. „Může se tak jednoduše stát, že tank vidíš, ale stačí tvůj nebo soupeřův malej úhybný manévr nebo přesun na lepší pozici a tank zmizí. Doporučená taktika je kašlat na zmizení a pokud cíl nebyl v nějakým viditelným pohybu, vypálit do předpokládaný pozice dvě nebo tři střely. Buď ho vyprovokuješ k pohybu, nebo zasáhneš a dost možná i zničíš.“

„Nevíš, kde stáhnou mód pro moje zasažení nepřítele v bitvě? Dřív se mně to v boji zobrazovalo,“ zeptal se Bohouš a s chutí se napil.

„Pro zjištění poškození kanónu můžeš využít speciální perk Eagle Eye. Co se týče libovolnýho poškození během bitvy, tak hledej mód Over Target Markers,“ odpověděl zasvěceně Mojmir a taky se napil.

„Kdo tu hru nehraje, netuší, jakou dá práci a kolik času stojí, než se dobabráš k těm nejlepším tankům a nikdy nepocítíš tu úžasnou radost z každýho novýho pěknýho kousku,“ zatvářil se Bohouš blaženě.

„Přesně,“ souhlasil nadšeně Mojmir.

„A teď si představ, že jednomu kámošovi z garáže zmizely všechny tanky a přitom si byl jistej, že nikde nic nezmačknul,“ řekl záhadně Bohouš.

„Děsí mě už jen představa, že bych měl jít do války zase jen s klackem v ruce,“ přiznal Mojmír.

„Jenomže ten kámoš si o to říkal,“ pokračoval Bohouš, „protože někomu dal heslo a po čase zjistil, že mu ten dobrák všechno prodal.“

„Tak snad se poučil z té hry a neudělá stejnou chybu podruhé,“ smál se Mojmír a dopil pivo.

„A my půjdeme zkontrolovat tanky a zahřát jim motory, už mě svrbí dlaně,“ plivl si Bohouš do rukou a taky dopil.

Mojmír a Bohouš se od hospody vydali každý svým směrem. Cestou domů je hřálo u srdce, že si rozuměli jako za studentských let a oba potěšilo, že hrají stejnou počítačovou hru. Snažili se vybavit si, co zajímavého se po padesáti letech dověděli o tom druhém, ale ať se snažili sebevíc, vzpomněli si jen na to, že ten druhý už nemůže běhat za ženskýma.