

ANKH

Distributor // bhv Software // Distributor v ČR // Zatím neznámý // Výrobce // Deck 13 // Oficiální web // www.ankh-game.com // Multiplayer // Ne // Požadavky // 1,5 GHz | 256 MB RAM | videokarta 64 MB RAM | 800 MB HDD // Doporučujeme // 2,4 GHz | 512 MB RAM | videokarta 128 MB RAM // Cena // cca 500 Kč

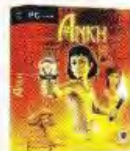
Egyptské se vám někdy poslední dobou po starých adventurních časech, v nichž jste si mohli krátit dlouhé večery u her, které neřešily smrtelně vážné věci, ani po vás nevyžadovaly pekelné soustředění? Zajímá vás prostředí starověkého Egypta? Nudíte se a nemáte pra-

někdy viděli. Tahle převážně pouštní země s převládající žlutou (písek), šedou (rozpadající se chrámy) a hnědou (všechno ostatní) je tu vyvedena v zářivých barvách a v podobě, která je současně realitě na hony vzdálená. Až uvidíte sfingu, pochopíte, To, že byl design podřízen komiksově grafice s čistými, i když zároveň dost pokř-

te čekali - navštívujete jednotlivé lokace, hovoříte se svými egyptskými spoluobčany a snažíte se za každou cenu posunout zase o krok blíže ke konečnému řešení. O lokacích už jsme se zmínili, tak ještě něco k těm spoluobčanům. Ani těch není nijak horentní množství, ale budou se vám líbit. Stejně jako místní architektura jsou všichni rázovití a snadno zapamatovatelní - ať už je řeč o prisleplém prodáváči na tržišti, ukecaném převozníkovi přes Nil či palácových strážích s fobii z krokodýlů. Nejbližším společníkem vám ale bude dívka jménem Tara, s níž budete moci po nějakou dobu dokonce hrát - některé úkoly totiž vyžadují spolupráci obou postav.

Po vši té chvále se musíte logicky ptát, co se nám na *Ankhu* nelíbilo, když výsledné skóre nepřesáhlo ani 80 procent... Předně není příběh ničím zvláštní. Kdyby si dal scenárista s jeho výperkovaním stejnou práci jako designéři s prostředím a grafikou, mohl být výsledek o dost lepší. Nedá se ani říct, že by byl *Ankh* hrou pro ukrácení dlouhých večerů. Je sice sympatické, že nemůžete umřít, ani se dostat do slepé uličky, ale za deset hodin (maximálně) jste v cílové rovině, a to není nic moc. Ani puzzle vás dlouho nezdrží, je jich tu jen několik a originalitou zrovna nevynikají. Za těch pár hodin strávených u monitoru ale *Ankh* určitě stojí.

Alena Kloudová



„Egyptské reálie v téhle hře vás nejen svou barevností, ale i dalšími neobvyklostmi.“

chy na toho medvídku, co se pořád myje? Pokud jste aspoň na jednu z otázek odpověděli kladně, bylo by velkou chybou, kdybyste nečetli dál...

Hra s výmluvným názvem *Ankh* je totiž přesně to, co hledáte. Německý vývojář si před sebe nekladl žádný jiný cíl než ten, aby vytvořil hru, která jako by v regálech prodejen ležela už pár let - a v tomto případě tím ani nemyslíme nic moc hanlivého. Prostě je to „jen“ dobrá vzpomínka na starší časy, v nichž adventurní humorného rázu (jako příklad dobře poslouží třeba snad nejprofláklejší série *Monkey Island* nebo *Indiana Jones*) převažovaly nad těmi vážnými (přidržme-li se sérii, pak stačí uvést třeba *Gabriela Knighta*).

Jak už jste asi z titulu hry pochopili, odehrává se celé dobrodružství v zemi faraónů, skarabeů a zafačovaných umrlců, tedy v Egyptě. Pokud máte dojem, že už další hru ze starověkého Egypta nevydýcháte, můžeme vás uklidnit - Egypt v téhle hře předpodobně nevypadá jako nic, co jste už předtím

venými rysy, byl od autorů skvělý tah a záruka toho, že se při svém putování nudit nebudete. Rozptýl míst, do nichž s hlavním hrdinou (už na něj brzy dojde) zavítáte, není velký - pohybujete se v malém kousku Káhiry, trochu v poušti, sem tam u Nilu (taky na něm či pod ním) a samozřejmě občas i uvnitř nějakého toho chrámu nebo monumentu, toť vše.

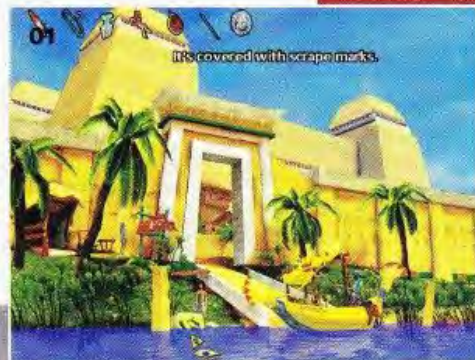
Ale zpátky k hlavnímu hrdinovi a jeho potížím. Jmenuje se Assil a ošklivou shodou náhod (přesněji řečeno při menší party v hloubi pyramidy) na sebe přivolá kletbu nevrle mumie. Jediným způsobem, jak se jí zbavit, je vyžádat si audienci u faraóna, což není nic jednoduchého (a když už se vám to podaří, nedopadne to tak, jak by si Assil představoval). Nic tím ale ani

zdaleka nekončí, je prostě jen třeba obrátit se na vyšší instanci - Osirise, vládce podsvětí. A pak... už vám nic neprozradíme, vypátrejte si to sami.

Samozřejmě bude celé adventuření vypadat přesně tak, jak bys-

Tipy

- Stiskem kláves Alt + Tab vám na obrazovce vyskočí seznam věcí, které máte ještě za úkol splnit.



01. Předměty v inventáři se vám utěšeně kump, ale z Káhiry jste se zatím nedostali.
02. Faraón je možná zrovna v dobrém rozmaru, ale pomoci od něj nečekajte.



- příběh ničím nepřekvapí, hra není z nejděších

+ pěkná stylizovaná grafika, netradiční pojetí starověkého Egypta, solidní soundtrack

? Výlet do starověkého Egypta, který vás příjemně překvapí svou barevností a rozjásaností, ale v rukávu má schováno i pár nepříjemných překvapení.

??

nejlepší hra...
číslo // hodnocení

> **Polda 5**
142 // 60%

nejhorší hra...
číslo // hodnocení

< **And then there were none**
141 // 60%

Stupeň lokalizace // žádný // Doba osvojení // 5 minut // Doporučený věk // 12+

