



ANKH: SRDCE OSIRISE

Distributor // **Xider Games** // Distributor v ČR // **TopCD** // Výrobce // **Deck 13 Interactive** // Oficiální web // www.ankh-game.com // Multiplayer // **Neni** // Požadavky // 1,5 GHz | 256 MB RAM, | videokarta 128 MB RAM | 1 GB hardisk // Doporučujeme // 2 GHz | 512 MB RAM | videokarta 256 MB RAM | 1 GB hardisk // Cena // 299 Kč

Letošní rok se pro filmové fanoušky nese hlavně ve znamení titulů, které mají ve svém názvu nějakou tu číslovku, a vypadá to, že se tomuto trendu nevyhnula ani herní branže. Minimálně to potvrzuje druhý *Ankh* (číslovku v názvu nemá, ale můžete nám věřit, že je to nefalšované pokračování), o němž bude dneska řeč. Něco vzpomínek na první díl si můžete přečíst vpravo se povalujícím rámečkem, zároveň se z něj

„Druhý výlet do Egypta jako by tomu prvnímu z OKA vypadl.“

dozvíte i podrobnosti o chystaném díle třetím. A nedivte se, že už se řeší trojka, když u nás teprve vychází dvojka - v Německu, kde série vzniká, je druhý díl na trhu už od konce minulého roku, takže trojka už je prakticky za dveřmi, má totiž vyjít letos v říjnu. U nás se musí bohužel počítat s patřičným zpožděním.

Pokud jste se prokousali prvním dílem, víte, že na konci se Assilovi podařilo zlomit strašlivou kletbu, získat ankh (a návdavkem dívku svého srdce Tharu) a osvobodit faraónovu dceru. Ve druhém dílu už to ale tak růžově nevypadá - Assil se na začátku probere ve tmavé uličce, po ankhu ani stopy a s Tharou se taky nerozešli zrovna v přátelském duchu. Nezbyvá než oprášit staré dovednosti a šmejděním po Káhiře začít dávat všechno pěkně po pořádku do pořádku.

TIP

■ Po stisknutí tabulátoru se vám ukáží vaše aktuální cíle, kterých se snažíte dosáhnout.



V závislosti na tom, jak moc se vám líbila jednička, si teď hned všichni můžete otaxovat dvojku svým vlastním předběžným hodnocením. *Ankh: Srdce Osirise* totiž vypadá naprosto stejně jako jeho starší sourozenec, a když říkáme naprosto, myslíme tím naprosto úplně dočista. Stejně postavy, stejné lokace a pokračování stejného příběhu. Plus pár věcí navíc, abychom autorům stejného příběhu. Plus pár věcí navíc, abychom autorům nekřivdili. Původně tahle hra prý opravdu měla být jen add-on, ale nějak se to cestou zvrhlo a ve výsledku tu máme samostatnou hru, i když na druhou stranu za velmi slušný peníz. Každopádně hlavní hrdinové

zůstali stejní, objeví se tu i spousta vedlejších postavíček, které už znáte, a přibude pár nových. Kromě Assila a Thary budete tentokrát muset ovládat i samotného faraóna, ale nečekejte žádnou velkou spolupráci, postavy si jedou spíš každá na vlastní triko a opravdové kooperace se doberete snad jen jednou.

Co se zmiňovaných lokací týče, hru začínáte na úplně stejném místě jako minule - v Káhiře a jedinou změnou je tak denní doba: všechno se odehrává v noci. Naštěstí se později dostanete i za hranice města a do míst, kde jste předtím ještě nebyli. Nemusíte se bát, že by procházka po poušti znamenala jen čučení na hromady žlutých zrnek - autoři dokázali slušně oživit nejen původně vyprahlou pustinu, ale třeba i vězení. To ostatně patří k neodiskutovatelným kladům



PŘEDCHŮDCE



Hra je inspirována titulem *Ankh: Tales of the Mystery* pro starší počítač Acorn Risc. Majitelé PC tak mají poprvé možnost setkat se s Assilem, egyptským mladíkem, který na sebe nedopatřením

uválí smrtelnou kletbu. Pomoci mu může jedině faraón, ale stojí to spoustu námahy a cestování, než se k němu dostane. Při tom potká dívku svého srdce a všechny ostatní postavičky, kterých se následující dva díly nezbavíme.

NÁSLEDOVNÍK



Opět se setkáme se všemi známými postavami - Assilem, Tharou a hlavně se spoustou bohů, kteří se hádají o to, kdo by měl zemi na Nilu vládnout. Největší naděje si dělá Seth, ale to se

hlavním hrdinům moc nezdá, takže se musí pokusit o nějakou tu sabotáž. Autoři slibují nové lokace (Luxor), detailnější grafiku a lépe rozpořbované postavičky spolu s vyšší obtížností hry. My skepticky očekáváme v podstatě další datáč k původnímu *Ankh*, ale díky bohu i za to.



01

01. Nechat se holit od přísleplého holiče, to vyžaduje pořádnou dávku odvahy.
02. V noční Káhiře to kupodivu barvami jenom hříří.



02



03. Co z toho všeho kolem naházet do hrnce, aby to strážnému panáčkovi chutnalo?

celé série Ankh - její grafické pojetí. Všechno má lehké komiksový nádech a odevšud se na vás valí jásavé barvy (místo snad až příliš jásavé). Je proto s podivem, že na detaily se příliš nehledí a sem tam se stane, že vypadne nějaká ta textura. Dokonce se nám stalo, že jsme přes jednu překážející postavu nemohli vykonat věc, která byla nezbytná pro další postup, a to už zavání stržením pár bodíků v závěrečném hodnocení. Na celkovém dojmu to kromě kritického případu se zavazajícím tlusfochem moc neubírá, ale je to prostě škoda, snad v příštím díle můžeme doufat ve zlepšení. Videá předvádějící se mezi všemi pěti kapitolami vypadají dobře, takže na těch autoři do příště máknout nemusejí.

Pro příznivce puzzlů toho *Ankh* moc nenabízí - trochu toho kombinování předmětů v inventáři i mimo něj a to je asi tak všechno, mozek se vám z toho nezavaří. Vtipným momentem je protipirátská ochrana ve formě s hrou dodávajícího otočného kola, na kterém musíte pod sebe srovnat jednotlivé ingredience michaného nápoje plus patričnou nádobu, abyste ho dokázali správně namíchat. To se dneska vážně už jen tak nevidí.

Humor sice místy skřípe, ale nemůžeme po každém chtít hned přeskakovat lucasartskou latku, že. Vcelku jsme se zasmáli, a i když se nám bránice neroztrhla, neváhali bychom označit hru za komediální. Umíte-li anglicky říct akorát tak své jméno, nevádí, *Srdce Osirise* u nás právě vychází v češtině. Překlad se nám líbil, dokonce i všechny čárky se zdály být na správných místech (což bývá bohužel častý neduh), takže kritiku si necháme na jiný. A že textů k překlada bylo požehnaně, *Ankh* je docela ukecaná hra. Jediné, co nás na dialogích moc nebavilo, byl fakt, že často skončíte ve slepé uličce a musíte tak znovu a znovu procházet ty samé větve, abyste přišli na to, jestli některá nevede k jinému výsledku.

Ačkoliv si v průběhu hry sami autoři dělají legraci z toho, že první díl nebyl zrovna nejdelší, s dvojkou se nepochlápali o moc lépe. Za nějakých 8 hodin pravděpodobně

budete čučet na závěrečné titulky, což možná potěší ty, kteří si odškrtávají v seznamu titulů, které jim zbývá pokořit, ale ne tak už ty, co by si hru chtěli užít trochu déle. Co byste ale chtěli za ty peníze.

I druhý *Ankh* je solidní adventure s kořeny ze staré školy, které vás pevně obtočí a nepustí, dokud nedorazíte na konec.

**řena
Klaudová**



vypadá to úplně jako první díl, pěkná, všemi barvami hříbí grafika, Egypt není vůbec žlutý a vyprahlý



vypadá to úplně jako první díl, ještě pořad krátká hrací doba, humor občas pokulhává



Je to úplně stejné jako první díl, ale to vlastně znamená, že je to i stejně dobré.

75

lepší hrání než
číslo // hodnocení



Sacred Rings
159 // 65 %

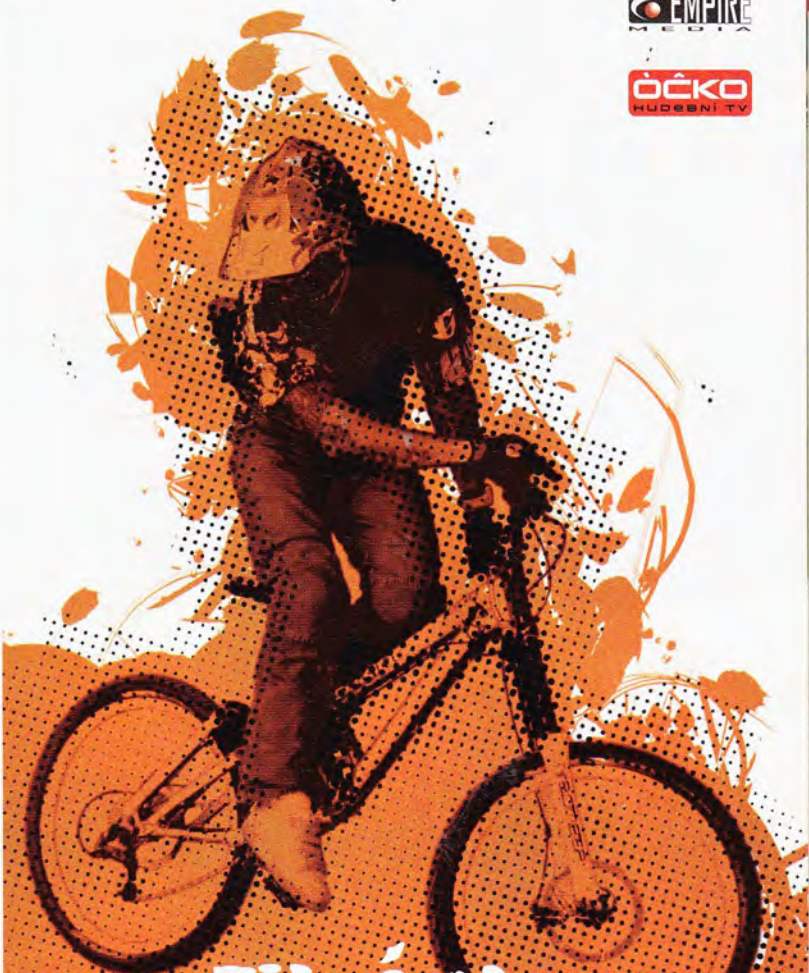
horší hrání než
číslo // hodnocení



Ankh
147 // 77 %



Stupeň lokalizace // české titulky // Doba osvojení // 1 minuta // Doporučený věk // 12+



TV **Óčko**
uvádí nový pořad
o extrémních sportech.

CONTEST

Vysíláme každý druhý a čtvrtý týden v měsíci. V pořadu naleznete mimo jiné i aktuální zpravodajství z Contestů v ČR.

Pořadem provází Phearer.

sponzori:

arnette

SUPRA

planet earth

mediální partneři:

dirtbikero

board

DVD

HOUSER

score

T3

DigitalníFoto