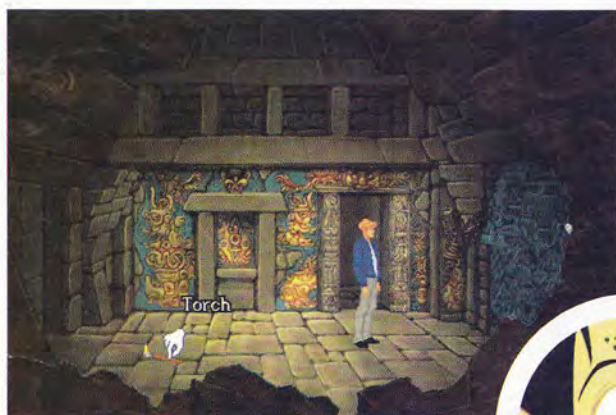


Broken Sword 2: Smoking Mirror

V poslední době frčí věci s dvojným či trojným možným použitím. Tato recenze nechť je holdem tomuto trendu, jelikož je nejen popisem hry samotné, ale zároveň i návodem pro laiky, jak recenze psát!



▲ Typický příklad spolupráce hlavních hrdinů, tentokrát muž vězí v průšvihů a žena zachraňuje.



ačínat by se vždy mělo pokud možno niceříkajícím úvodem obecně oslovujícím téma recenzované hry. V tomto případě můžete aplikovat třeba familiérní konstatování, že se dalo čekat, že se *Broken Sword* dočká dalšího pokračování, nebo připomenout milým čtenářům, že kdysi existovalo cosi jménem *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, čemuž by se *Broken Sword II* vzdáleně podobný. Úvod by se neměly zbytečně protahovat.

Hned po úvodu následuje obecný popis hry nepřilíš zabíhající do jednotlivých detailů, na které přichází řada později. Recenzent by jistě neměl odhalovat základní momenty herní zápletky, jako například, že



▲ Nicol se snaží přesvědčit velitele padouchů, že by to byl docela dobrý nápad, kdyby ji vpustil do zapovězené pagody. Velitel si to ale zatím nemyslí...



Smoking Mirror neboli *Kouřící zrcadlo* není vlastně žádným zrcadlem, ale absolutně vyhlazenou obsidianovou deskou, do které mayští šamané uvěznil boha zla Tezcatlipoca. Ještě horší je, vyzradí-li recenzent zakončení hry a rozuzlení její zápletky, což jest v tomto případě nalezení ztracené mayské pagody v srdci jihoamerické džungle, následně Indiana Jonesovské pokoření jejich smrtičích pastí a vynoření se v místnosti, kde již čeká hejno padouchů korunované vrchním superpadouchem připravené na finální střet s hlavním hrdinou a jeho krásnou společnicí. Takové věci by se do recenze rozhodně psát neměly, protože mohou leckoho namíchnout či mu

sebrat chuť do hry, což může vyústit v lynčování autora.

Nyní víme, co se nesmí, a můžeme skočit k tomu, co je povoleno. Povoleno či přímo doporučeno je rozvážně či vtipně, hlavně však pozvolna a přehledně, otevírat herní příběh, v tomto případě tedy příjezd hlavního hrdiny George Stobarda do Paříže, kde je svědkem únosu své sličné partnerky z prvního dílu jménem Nicol. George se vydává po stopách únosců a již v rané fázi hry Nicol osvobozuje, aby se společně mohli vydat do Latinské Ameriky, pátrat po původu prastarého mayského obřadního kamene, kteří únosci Nicol bůhvíproč urputně hledají. Recenzent by se neměl oddávat spádu vlastního vyprávění tak dalece, že by odvyprávěl většinu příběhu a na nic dalšího by mu již nezbylo místo, v pravý čas se musí zarazit a přejít na jeden z následujících bodů:

A: mírné odklonění do minulosti autorů hry, v kterémto případě je *Broken Sword II* příkladem přímo učebnicovým, protože má bohatou minulost, o které můžete mnoho napovídat: tým Revolution známe již z dob Amigy, kdy vytvořil takové skvosty jako *Lure of the Temptress* nebo *Beneath the Steel Sky*. Před rokem a půl tito britští chlapi vedení veteránem herního průmyslu Charlesem Cecaem vytvořili mezník v dějinách adventur jménem *Broken Sword*, jehož pokračování nyní exkluzivně (slovo 'exkluzivně' je třeba vždy zdůraznit) recenzujeme. Poučili se autoři z chyb, které jim byly hnidopichy vyčítány jako je příliš jednoduchá obtížnost hry, či nikoli.. ble, ble.. (zde má autor volný prostor k tomu, aby se vykecával, chce-li zaplácnout místo).

B: povídání o zábavě a hrátelnosti pramenící z toho kterého titulu, tedy v našem případě vychválení profesionalitu přístupu zkušených programátorů Revolution k detailům herního světa, zdůraznění ohromné rozsáhlosti hry a snahu o vymyšlení nových herních prvků, které ještě ve světě adventur nebyly k vidění. Recenzent by se měl pokud možno blýsknout tím, jak dlouho hru hrál (tři dny) a jak se mu ji po jistém strádání podařilo v pohodě dohrát (neměl by uvádět, že nahlížel do návodu či volal autorům s prosíkem, aby mu poradili jak dál). *Broken Sword II* je typický příklad toho, kdy se recenzent může blýsknout znalostmi

▼ Vivat cool graphics!

► Pokec se starým šamanem o zařízých slipech, erotických rtěnkách, kouřících zrcadlech a jiných romantických věcech.



z pokročilých fází hry uváděním momentů a glos s nimi spřažených (Georgovo verbální napadání trenek zaříznutých do hýždí svalnatého divocha či návštěva a vykradení londýnské výstavy mayských artefaktů za pomoci šarmu Nicole). V bodě A je důležité více či méně navodit atmosféru hry (má-li hra nějakou) a přesvědčit čtenáře o vlastní neomylnosti / absolutním pochopení a „prohlédnutí“ hry ze strany recenzenta.

Nejen místa extra zábavná a zajímavá by měla být náplní této jistě hlavní části recenze, tím nejdůležitějším je podání informací o normálním běhu recenzované hry, popsání jejího jádra, jejího běžného „já“, kterým se všem hráčům zapíše do paměti. *Broken Sword II* je tedy typickou adventurou, ve které se hráč schizofrenicky houpe mezi ovládáním krásné Francouzky Nicole a krásného (sic!) Američana George. Hra zabírá celé dvě cédéčka a je rozdělena do několika teritorií, která jsou oddělena kratičkým donahráváním. Dokončí-li jedna z hlavních postav své „teritorium“, přesu-ne se děj a příběh na postavu druhou, do její vlastní dějové linie. Zatímco George je povětšinou k vidění v džunglích Latinské Ameriky, Nicol se za pomoci svého šarmu probíjí několika evropskými městy. Cíl obou z nich je jasný - najít jeden ze tří kamenů, které mohou padouchům (vlastním kamen třetí) zabránit ve vyvolání mayského boha smrti z kouřícího zrcadla. Když se Nicol i Georgovi podaří ztracené dva kameny nalézt, sejdou se v amazonské džungli k velkolepému finále. Každé teritorium (segment) je jakýmsi maličkým světem samo pro sebe, kde hráč pustí z hlavy celkovou souvislost a návaznost hry a věnuje se jen a pouze svému momentálnímu úkolu, bez možnosti procházet zpět do již navštívených oblastí.

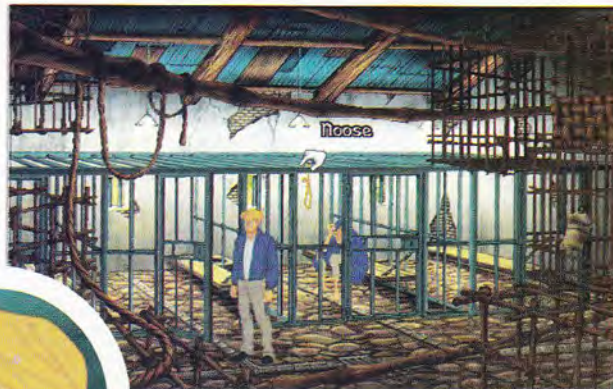
C: Současné čtenářstvo počítačových časopisů sice podléhá profesionály uznávanému zákonu „zábava nade vše“, ale v současné době je módní zajímat se o kvalitu grafiky, ozvučení a hlavně o technické zpracování, jako by to bylo to nejdůležitější, podle čeho by se měly hry hodnotit. Je to samozřejmě naprostý nesmysl, ale recenzent musí jít s dobou a dát zákazníkům to, co si přejí. Aby například mohl napsat, že *Quake* jako hra pro jednoho hráče za moc nestojí, musí do recenze napsat spoustu technických keců vychvalujících *Quakův* engine, a pak teprve napsat, že hra jako taková *Quake* není nic moc, aby nemohl být kamenován škarohlídy, že „tomu nerozumí“. S adventurami je to naštěstí mnohem jednodušší, protože je jejich technické zpracování v poslední době již na takové úrovni, že vypadají takřka všechny zajímavě, takže je možno vyhnout se v recenzi technickým parametrům prostým konstatováním, že grafika je skvělá, hudba bezvadná, zvuky perfektní, hlasy postav jsou namlouveny dostatečně profesionálně (pozor, toto ale ještě není vždy pravidlem!) a narušené se přesunout k podstatnějším věcem.

D: záporny, každá hra má nějaké záporny a pokud recenzenta zrovna žádný zápor nenapadá, musí si chtít nechtě nějakou tu

haidu najít či vymyslet. *Broken Sword II* je opět dobrým příkladem, protože mě žádný zápor nenapadá, ale přesto nějaké musím uvést, abych ospravedlnil osmičku trůnici v tabulce hodnocení. Od pokračování *Zlomeného Meče* jsem čekal něco víc nežli jen pouhý datadisk postrádající jakékoli překvapení. Je sice hezké, že autoři přidělali k postavkám stíny a udělali *Smoking Mirror* snad ještě o něco rozsáhlejší než je díl první, ale to je všechno. Navíc se mi příliš nezdá jakési „zmasovění“ námětu. Zatímto první díl byl poměrně vážně pojatý s nádechem promyšleného templářského tajemna, díl druhý se uchyloje k plytké Indiana Jonesovské parodii, ze které nečistí ani špitka realnosti... jak vidíte, vždy je možné něco vytknout. Ač byla prvnímu dílu poměrně jednoduše vycitána přílišná upovídanost, díl druhý na tom není a moc lépe, avšak tento fakt nemůžeme brát jako přímou výtku my, kdož víme, že upovídanost adventur podporující tituly je některými hráči naopak spíše vítána. Vlastně to nedá ani moc práce najít si nějaké nic a udělat z toho průšvih, že ano, rodičové a učitelé, že mám pravdu?

E: někdy je možno použít poněkud netradiční metody vlastní náplně recenze. Například zmatené blábolení o nesmírné tize vesmíru, předčasné mestruaci, roztrískaných monitorech a zlomených joystickích v případech, že se chystá hru ohodnotit nula až tři z deseti, což v tomto případě jistě není na místě.

Po úspěšném vyličení všech možných i nemožných, pravdivých i nepravdivých aspektů hry nezbyvá nežli přikročit k závěru, který, podle toho kolik místa ještě recenzentovi zbývá, může být buď prostý či rozvláčný. Prostý závěr musí nést nějakou chytlavou pointu, která má za úkol vtipně shrnout autorův celkový názor na hru do jedné či dvou vět,



tedy v našem ukázkovém případě třeba: „*Broken Sword II* je fajn, ale vždy zůstane už jen pouhou kopií svého staršího bratříčka. Mládí to má ale vždycky těžké, takže proč nevytápnit penězku a nepomoci mu k životu?“

S rozvlácným závěrem je to už snadnější, jelikož není zapotřebí vymyslet nějaké jiskrné pointy a glosy, stačí prostě jen vykecat tolik vše-shrnujících postřehů a pocitů, kolik jen zbývá volného místa. Je dobré často opakovat jméno recenzované hry, aby usínající čtenáři neztratili orientaci a bylo jim jasné, co vlastně recenzent hodnotí. Příklad: „*Broken Sword II* je pestře okořeněným přidavkem, který svému předchůdci rozhodně nedělá ostudu, a jak by také mohl, když je prakticky stejný? V tom je ale právě skryt paradox pokroku, že kvalitní, ale podobný následník úspěšného počínu bývá bit už jen za to, že nepřináší nic nového, což je přesně případ *Broken Swordu II*. Kromě *Atlantis* od Crya se však ale tak jako tak jedná o adventuru, která v tomto roce prakticky nemá žádnou stávající konkurenci (nehlašte se všichni, děti ano, já vím co máte na mysli, ale *Monkey Island III* teprve přijde). Revolucion prostě ví jak na to, ví jak dát dohromady skvělou adventuru, kterou každého milovníka adventur opravdu musí bavit hrát, na *Broken Sword II* mohou být jistě hrdí...“, a tak dále a tak dále, dokud recenzentovi textový editor neohlásí potřebný počet natukaných znaků, což se například zrovna teď stalo mě.

Andrej Anastasov

score **8/10**

konfigurace

Výrobce	Revolution
Distributor	Virgin
Systém	Win 95
CPU	Pentium 60
Paměť	8 MB
Harddisk	45 MB
Multiplayer	Ne

verdict

Není nad dobrou adventuru, co říkáte?

◀ Zbytečně se nevzušujete, usměvavý blondák nedrží v ruce nic jiného nežli obyčejné dálkové ovládání.

◀ Patová situace.

◀ Broken Sword II podporuje pohyb postav ze stínu na světlo, George stojí ve stínu, zatímto farář si přeče pleš na sluníčku.

