

# broken sword: the sleeping dragon

Navzdory obavám dopadlo technické zpracování na výbornou.



„Auvej auvej. Asi jsem to s tím pivem včera vážně přehnal.“



**B**lesky křižují noční oblohu a charismatický vůdce sekty v rudém rouchu udílí příkazy svým podřízeným... Střih. Je jasný den a kdesi nad konžským pralesem letí letadlo s Georgem Stobbartem a přopilým pilotem, když tu oba vletí do bouřky a letadlo začne nekontrolovatelně padat k zemi... Střih. Uhrovný hacker otevírá dveře svého bytu a dovnitř vchází Nico Collardová, která po krátkém rozhovoru přikládá mladíkovi k hlavě ústí pistole a pak už je slyšet jen rána...

I kdybyste si před chvilkou nepřčetli nadpis s názvem hry, podle obou zmiňovaných jmen byste ji měli identifikovat poměrně snadno. George a Nico jsou nezaměnitelná dvojka a to, co jsme vám právě popsali, není nic jiného než intro ke třetímu dílu adventurní série *Broken Sword*, jenž nese mnohoslibný podtitul *The Sleeping Dragon*. Tentokrát vás čeká výlet do Konga, Anglie, Egypta, Francie a (věřte nevěřte) i k nám do

Čech. Opět dojde na templáře, choutky po ovládnutí světa a hromadu tajemných relikvií. Podrobnosti příběhu ale nebudeme prozrazovat ani naznačovat, abychom vás nepřipravili o žádný moment překvapení. Jestli však máte pochybnosti o zdravém rozumu autorů, když poslali Nico hned v úvodní scéně

je nevyhnutelný a že *The Sleeping Dragon* bude naprostá bomba? Nebo se přikláníte spíše ke škarohlídům, pro něž je představa milované hry převedené do třetího rozměru rovna aktu znešvácení? Obavy a pochybnosti lomcovaly hráčskou komunitou od okamžiku, kdy byl ohlášen prvotní záměr s tvorbou třetího dílu a hlavně s jeho grafickým pojetím. Teď je hra konečně hotová, my se můžeme podívat pravdě do očí a... a s radostí vám sdělit, že *The Sleeping Dragon* svým předchůdcům ostudu rozhodně neudělá.

Myš má dovolenou a veškerá obsluha činností na obrazovce probíhá pouze pomocí tlačítek na klávesnici.

na šikmou dráhu vražedkyně, nezapomínejte na to, že nejen sovy nejsou tím, čím se zdají být...

### Dva rozměry plus jeden navíc

Pokud jste aspoň trochu sledovali, co probíhalo kolem chystaného třetího dílu *Broken Sword* za debaty, musíte teď být pěkně napnuti. Měli pravdu ti, kdo tvrdili, že point-and-clickové adventury jsou opravdu mrtvé, že přechod do 3D

Základem všeho je 3D engine, s nímž se v *Revolution* mořili tak dlouho, až z nich vypadlo něco, co nejenže není klasickým adventurním přístupům na překážku, ale dokonce se s nimi snoubí v cosi nového a příjemně funkčního. Myš má samozřejmě dovolenou a veškerá obsluha činností na obrazovce probíhá pouze pomocí tlačítek na klávesnici. Protože byl třetí *Broken Sword* primárně vyvíjen pro konzole, není se

„Ztratila jsem se, páni policisté. Kde tady u vás bydlí padouši bažící po světovládě?“



What is your name?



„Hyjé, konfčku, hyjé!“

## Akčních či akcí zavánějících pasáží je ve hře víc, než jsme byli zvyklí.

čemu divit, že ovládání není k pécéčkářům zrovna uživatelsky přívětivé. Můžete nám však věřit, že po pár minutách se už ani nebudete muset dívat pod prsty. Všechno je řešeno maximálně přehledně a účelně – pohybuje se pomocí směrových šipek, a jakmile projdete kolem jakéhokoliv interaktivního místa, objeví se na něm hvězdička a v pravém dolním rohu se zvýrazní nabídka maximálně čtyř činností, které můžete s daným místem či předmětem udělat. Na stejných principech funguje i inventář, přičemž podle objevujících se tlačítek je vždy jasné i to, které předměty lze kombinovat s jinými, a u kterých jsou naopak podobné pokusy zbytečné. Ty největší nešvary adventurního žánru – pixelhunting a kombinování předmětů metodou pokus/omyl – tedy mizí v nezábratnou.

Vypadá to téměř dokonale, že? Bohužel skutečnost tak skvělá není. Postavička ovládaná z klávesnice nikdy nechodí tak dobře, jako když ji vedete z DualShocku nebo gamepadu (ten můžeme opravdu vřele doporučit), a hra sama vám to v několika situacích pěkně omlátí o čumák. Například při časově omezených úkolech (ještě o nich bude řeč) nebo během řešení puzzlu, v němž je přesnost kroků otázkou života či smrti, budete pravděpodobně autorům za jejich lásku ke konzolím spílat dost nehezky.

### Akce, akční adventure, nebo adventure?

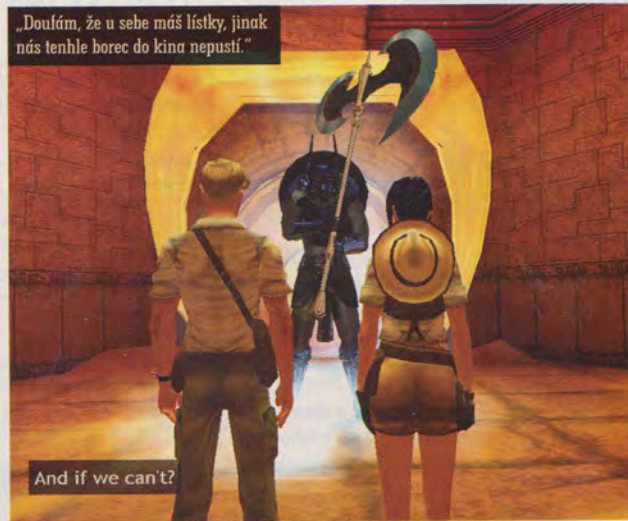
Bohudíky se jedná pořád ještě o adventuru, ale nelze pominout fakt, že akčních či akcí zavánějících pasáží je ve hře víc, než jsme byli zvyklí. Tak třeba ty nešťastné časově omezené vsuvky – ve vypjaté situaci v příběhu musíte během pidičrátke doby zmáčknout určité tlačítko nebo vykonat nějakou činnost, jinak pro vás hra končí. Malým plusem na konto autorů budí to, že následně nemusíte s hrůzou hledat poslední, dvě hodiny starou uloženou pozici, protože program sám vás vrátí do okamžiku těsně před tím, než se vám to vymklo z rukou. Můžete se na to dívat jako na zbytečný opruz, nebo to můžete brát jako trénink postřehu, záleží na tom, jak moc vás akční prvky v adventurách iritují.

Stejně rozporuplné na nás působila nutnost častého přesunování beden a ručkování po stěnách – je jasné, že 3D prostředí k podobným hrátkám přímo vybízí, ale když narazíte na podobné místnosti s hromadou pohyblivých beden na různých místech po celém světě, dojmu účelovosti se budete zbavovat jen těžko. V podstatě ale platí totéž, co o časových omezeních – někoho to baví a motivuje, jiný by vraždil, sotva se bedny objeví v jeho zorném poli.

I přes všechny výše uvedené skutečnosti je hlavní důraz zřetelně kladen na klasické adventuření – střídavě ovlá-

dáte George a Nico, chodíte, sbíráte a používáte předměty, debatujete s ostatními postavami (formou výběru z ikonky, které představují vždy určitý okruh otázek), a tím vším se snažíte po kouskách rozplétat příběh, který se pomalu ale jistě ubírá k finálnímu rozuzlení. Herní doba kolísá někde mezi 15 a 20 hodinami, což sice není nikterak omračující výkon, ale žádná závazně hodná rychlovka to taky není. Obtížnost se drží spíš při zemi, ačkoliv by nebylo fér tvrdit, že celou hrou projedete jako nůž máslem. Pasáže, v nichž je Nico degradována na dveřníka, a jedině, co se

„Doufám, že u sebe máš listky, jinak nás tenhle borec do kina nepustí.“



And if we can't?



Široko daleko ani živáčka, široko daleko ani mrtváčka. Pročpak asi?



Lom světla v praxi. Hezké. Ale co s tím?



Fiap, you watch her like a hawk.



Máte-li na nočním stolku fotku Lary Croft, je více než pravděpodobné, že ji brzo vyměníte právě za Nico.

**the sleeping dragon je**

- kompletně ve 3D
- výpravna podívaná
- skvělá adventure

**the sleeping dragon není**

- akční slátanina
- krafoučká rychlovka
- simulátor lovců draků

po ní chce, je podržet Georgovi dveře nebo zmáčknout nějaké tlačítko (které pochopitelně otevírá dveře), sice nejsou extra zábavné, ale v celkovém kontextu hry mají svůj nepopiratelný smysl. Přesto by nebylo úplně od věci, kdyby si někdo svoje mozkové závitky namáhal trochu víc a namísto profláklých triků (například získání klíče podstrčením novin pod... ano, pod dveřmi a štouchnutím do klíčové dírky) vymyslel něco méně okoukaného.

**Nico místo Lary**

Je asi zbytečné nějak rozmazávat evidentní fakt, že 3D grafika nedosahuje detailnosti a vypiplanosti ručně kresleného 2D stylu, s tím se zkrátka nedá nic dělat. Na druhou stranu si nesmíte před-

stavovat nic podobného titulu *Simon the Sorcerer 3D* a jeho jednolitým barevným plochám – s podobnými zhůvěřilostmi se to nedá srovnávat ani vzdáleně. Je pravda, že některé obrazovky působí málo živým dojmem a při bližším pohledu zjistíte, že se na nich toho moc nehýbe, ale nestává se často, abyste si toho všimli – většinou jste totiž tak zaujati řešením nějakého problému, že podobné věci nevnímáte. Zklamání to ovšem je – autoři slibovali rušné ulice s projíždějícími auty a pohybujícími se chodci, a namísto toho jsme dostali něco, co připomíná spíš tu nejposlednější slepou uličku na předměstí Horní Planě.

Samotní hlavní hrdinové vypadají skvěle – a patříte-li k lidem, kteří jsou schopni si na nočním stolku vystavit fotku Lary Croft, je více než pravděpodobné, že ji brzo vyměníte právě za Nico. Animace postav vypadají naprosto dokonale (počkejte, až uvidíte, jak se Nico líně protahuje nebo jak schází ze schodů) a navíc je jich dostatečné množství (někdy ovšem použitých v nevhodnou dobu, právě ono unuděné protahování se moc nehodí do situace, kdy si hrdinové navzájem vyprávějí o dramatickém střetu se zločinci).

Kromě George a Nico se setkáte i s některými starými známými z minulých dílů, duo úhlavních nepřátel je

však zbrusu nové. Ano, čtete dobře – proti dvojici hlavních hrdinů stojí dvojice protivníků, muž a žena (ta dokonce s hezkým českým jménem Petra). Osobně nám největší mrazení v zádech dokázal přivodit psychopatický kuchař, který nám hromovým hlasem a se sekáčkem v ruce spílal pokaždé, když jsme se mu pokusili něco ukrást... a opravdu jsme si oddechli, když jsme kýžený předmět drželi v ruce a mohli si být jisti, že na kuchyňské dveře už nikdy nebudeme muset zaklepat.

**Závěrečné vysvědčení**

Ač jsme se sebevíc snažili najít na novém *Broken Swordu* i ty nejmenší chybičky, celkový dojem je veskrze kladný. Příběh má spád a je podáván v dynamickém filmovém stylu, při němž se střídají úhly pohledu a kamera najíždí na detaily i velké celky, to všechno i během dialogů. Také humoru si užijete do sytosti, čas od času dokonce sklouzává do téměř montypythonovské roviny. Atmosféra dosahuje místy „jen“ slušných, místy ovšem až závažných výšek, a bez sympatií není ani fakt, že se část hry odehrává v Praze. Hrad, který zde navštívíte a proslídíte od cimbuří až po sklep, byste sice v realu hledali marně, ale koho to nakonec zajímá?

Závěrečné hodnocení tedy ze všeho nejvíc záleží na tom, do jaké skupiny hráčů se řadíte. Jste-li fixováni na styl klasických adventur, nejspíš na vás budou akčnější pasáže příliš časté a hrou se prokoušete s občasným žbrbláním a mumláním o starých dobrých časech. Pokud vám však nevaří novátorský přístup, občas nějaké to ruckování a rychlejší pohyb, budete třetím *Broken Swordem* nadšeni. Stejně jako my.

Alena Kiriloviczová

03C0682

**BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON**

**Výrobce:** Revolution Software • **Vydavatel:** THQ • **Minimální konfigurace:** CPU 600 MHz, 128 MB RAM, HDD 500 MB, 3D karta 8 MB • **Doporučujeme:** CPU 1,2 GHz, 256 MB RAM, HDD 1,5 GB, 3D karta 16 MB • **Multiplayer:** ne • **Internet:** www.broken-swordgame.com

**VERDIKT:** Po letech čekání a obav je tady – *Broken Sword* ve 3D a v takové podobě, že pokud nejste zatvrzelí staromilci, budete nadšeni.

89%