

BROKEN SWORD 3: THE SLEEPING DRAGON

Developer: THQ // Distributor: Cinergi // Vydavatel: Revolution Software // Origin: Wale // www.brokenswordgame.com
 // Formát: PC // www.bestpc.com/brokensword3.net // Multiplayer: NE // Procesor: // 200 MHz // 256 MB RAM // Video: 3D ATI
 karta // Doporučená: // 1.2 GHz // 256 MB RAM // Video: 3D 128 karta // OS: // 11MB KE

J bych k vám byl upřímný, musím hned ze začátku konstatovat, že adventury rozhodně nepatří k mým nejoblíbenějším žánrům. Kdyby v dřevních dobách, kdy jich vycházelo o dost více, tomu sice bylo trochu jinak, ale nikdy bych nemohl říci, že bych si kvůli adventuře nechal koleno vrtat. Jedinou výjimkou je série *Broken Sword*, která se konečně dočkala pokračování.

nem u mnoha žánrů PC her, a nejinak je tomu i u *Broken Sword 3*. Je pravda, že se nedočkáme žádného důležitějšího a nečekaného zvratu a od začátku do konce hra spěje k závěru svým vlastním tempem, ale jinak je vše v pořádku. V příběhu se setkáme jak s postavami zápornými (zomboidní seňor Sussaro a banda jeho nchledů), neutrálními (valná většina těch, které ve hře

po znovuprojití všech lokací a prohlídce dostupných předmětů v inventáři. Jakmile totiž narazíte na předmět, na který se můžete podívat, lze ho sebrat nebo s ním jinak manipulovat, je označen malou bílou blikající hvězdou a postava na něj navíc otočí hlavu, čímž odpadá strach z toho, že byste náhodou přehlédli důležitou jednopixelovou věc, která tomu bylo častokrát dříve.



„Latka nastavená minulými díly se drží ve třech rozměrech.“

Pohled do historie

Jedničku jsem dojel na jeden zátek po 24 hodinách předchozí práce a dvojka na tom nebyla o moc hůře. George Stobbard a posléze i Nicol Collard se mi doslova vryli pod kůži. Na trojku jsem se přes tento fakt kdovíjak netěšil, ostatně stejně jako na jedničku, která přišla jak blesk z čistého nebe. Dokonce jsem původně třetí díl ani neměl recenzovat, ale když se Matěj sekl hned asi na druhé obrazovce a já si ke hře na chvíli sedl během uzavěrkového shonu minulého čísla, okouzila mě natolik, že jsem ji na jeden zátek a během uzavěrky dohrál až do poloviny a druhý den bez milosti dorazil. Třetímu dílu stejně jako oběma předchozím se totiž podařilo udržet vysoce nasazenou latku zábavnosti a hlavně logičnosti, kterou u adventur oceňujeme nejvíce. Časy kombinování fény se psem a elektrickou zásuvkou, kdy vám následně vznikl silný elektromagnet, jsou již našťástí dávno pryč.

Nosný příběh

Na stránkách SCORE se pravidelně setkáváte s tvrzením, že dobrý příběh je nosným stavebním kame-

potkáte), tak samozřejmě i s kladnými v čele se skoro věčně usměvavým a život v pohodě beroucím sympáťákem Georgem Stobbardem a jeho kolegyní, francouzskou kráskou Nicole Collard. Dále tu máme opět temný a mocný kult, konspiraci, množství záhad, praktiky novinářů a policie, prostě všechno, co by ve správné hře tohoto typu nemělo chybět. Znalost minulých dobrodružství „kanalového Jacka“ neboli George, který byl takto častován ve druhém dílu kvůli tomu, že prováděl v rámci svého pátrání časté návštěvy kanalizace, sice není nutností, ale vzhledem k tomu, že je tu dost odkazů na události předchozí a dokonce se setkáte i s někým, koho jste dříve potkali, je vhodná. I bez ní se ale v příběhu neztratíte, k čemuž vám velmi pomůže i samotná koncepce hry.

Jak bylo naznačeno již výše, všechno je totiž naprosto logické, a pokud byste náhodou nemohli přijít na to jak dál, vězte, že jste buď něco přehlédli nebo nevyzkoušeli tu správnou věc, kterou máte přímo před nosem. Na rozdíl od dob dřívějších jsem se tak během hraní potýkal pouze s krátkodobými záškvy a ty se většinou do několika minut vyřešily samy

Touto vlastností - a teď nemysleme označování předmětů, ale schopnost hry nechat se hrát a pomalu, bez dlouhých záseků vtaňovat hráče do sebe - totiž oplývaly již oba předchozí díly, a je to také jeden z hlavních důvodů, proč jsem si tuto sérii tolik oblíbil. Ztratit se nemůžete ani během rozhovorů a nestane se, že byste si například špatně zvolenou otázkou zablokovali nebo zkomplikovali cestu dál. Konverzace je totiž opravdu snadná. V nabídce jsou grafické ikony reprezentující jednotlivá témata, a jakmile je vyčerpáte, musíte buď ve hře přijít na další nebo vám již daná postava není užitečná a můžete ji nechat svému osudu. Navíc rozhovory patří ke stěžejní části hry a rozhodně se u nich budete když už ne bavit, tak každou chvíli usmívat. Nadhled, nadsázka a humor jim totiž nechybí. Taktéž kombinování předmětů v inventáři je více než jednoduché. Pokud předměty zkombinovat jdou, nabídne vám to hra sama, pokud ne, nemusíte nad tím přemýšlet. Prostě to takhle nepůjde a budete muset přijít na jiný způsob.

Zůstaňme ale ještě chvíli u příběhu. Ze začátku hraje te nejdříve za George, ale jak posléze zjistíte, budou se oba aktéři po určitých úsecích střídát. I když zpočátku vše vypadá, že s každou z postav rozjždíte jiný příběh, v tom správném momentě se oba hlavní aktéři setkají a zjistí, že jdou celou dobu po stejném případu. Timto setkáním nastane pouze zlom v příběhu, ale taktéž v řešení jednotlivých problémů. Tam, kde ze začátku byly svaly

TIPY

- Hru si prakticky nemůžete ukládat, protože užití mizero pouze v akčních pasážích hry, a pokud se tak stane, objeví se vždy na začátku epizody na tom, kde máte poslední save. Občas uložit hru se utěšitelně vyplatí, protože nikdy nevíte, kdo vám třeba kopne do kabátu nebo kdy se ČEZ rozhodne, že neplatíte, a odstřihne vám síťovu.
- Hledajte pouze logická řešení.
- Pokud vám hra nenabídne možnost zkombinování dvou předmětů, tyto předměty zkombinovat nepůjde. Nemusíte nad tím dál přemýšlet.





01. Takový náš kamarád, právě se takhle připevňuje k autu. Můžete upnout i k němu.
 02. Takový si má nějaký nápad, jak se dostat.
 03. Tohle je ale pořádná parta. Sám jsem přišel a s tímto kamarádem. Mám pocit, že jsem tu třeba třetí, nebo se rovnou můžu i přidat.

a mozek pouze jednoho člověka, je nyní všechno dvakrát (aby to byla úplná pravda, přivítejte k hraní kamaráda nebo kamarádku). Problémy tak lze řešit jinak dříve. Nemůže George pohnout se sloupem, který podpirá starý trezor? Žádný problém, stačí o pomoc požádat Nicol. Nebojte se ale, že by řešení bylo až tak jednoduché. To by přeci nebyla žádná sranda.

Akční vložky

Když se vám to stane poprvé, pravděpodobně zemřete stejně jako my. V průběhu hraní po vás najednou bude chtít hra rychlou reakci, a pokud v krátké době neuděláte to, co se po vás vyžaduje, ztratíte svůj virtuální život. Bác! Možná si řeknete, že u adventury, kde se pozice ukládá jednou za uherský rok nebo v případě, že se chystáte vypnout počítač a jít spát, je to pěkná prasárna, ale naštěstí vás můžeme uklidnit. Toho, že by opakování někdy i opravdu dlouhých úseků hry rozhodně nebylo zábavné, si byli vědomi i v Revolution Software, a tak se po smrti objevíte na začátku dané akční scény a můžete si ji klidně zopáknout. Týká se to například útěku George před pomocníky Sussara v Kongu, uskakování před autem s Nicol nebo třeba bránění vlastního života před vyrušenou vražedkyní. Mimo to se budete ještě plížit kolem strážných atd., čímž se hra dostává do roviny akčních adventur. Na rozdíl od všech takto označovaných her, jako je například *Tomb Raider*, tu ale naštěstí nebudete střilet. Je vidět, že když se chce, dá se akce do hry dostat i bez zbytečného násilí.

Dalším posunem od klasických adventur jsou

části, při kterých posouváte povětšinou různé bedny, abyste se dostali do prostor, které jsou vám jinak nepřístupné, nebo jimi třeba zatížili plošinku či abyste po jejich odsunutí našli padací dveře. Nevím proč, ale po první takové akci se mi vybavil *Sokoban*, což byla svého času hra, ve které jste posouvali ledničky. Taktéž si užijete ručkování, opatrného přecházení po úzkých římsách, přeskačování volných prostor a dalších činností, jež byste možná v adventuře nečekali. Naštěstí spadnout nemůžete, což je vzhledem k ovládání, které je živoucím pomníkem toho, že hra vyšla nejdříve na konzolích, opravdu pozitivní.

Konzolové ovládání

Kromě ovládání pohybu, na něj si budete muset chtít nechtět zvyknout, na vás čeká i trochu netradiční ovládání dalších prvků. Na mys předem rovnou zapomeňte, vše se děje za pomoci klávesnice. Hlavními klávesami je čtveřice A, S, W, D, pomocí nichž provádíte většinu akcí. Dále využijete ke kradnému pohybu Ctrl či častěji k běhu Shift. Pokud by se vám náhodou stalo, že si stoupnete tak, že budete mít nablízku více předmětů a vámi ovládaná postavička bude zaručile manipulovat pouze s jedním, můžete použít ještě klávesy Page Up a Page Down. Vše je celkem praktické, pouze při pohybu budete mít místy vzhledem k přepínání úhlu kamery problémy. I když se totiž kamera přepne, platí pro pohyb, pokud držíte klávesu pořád stisknutou, stejný směr jako v předchozí obrazovce, což znáte zvláště tehdy, když chcete třeba někam zahrnout a klávesu pustíte.

Všechno do 3D

Stejně jako množství jiných titulů, které vyšly v posledních měsících, ani *Broken Sword 3* se nevyhnu novému trendu, který velí předělávat vše do 3D. Postavy by si sice dle moderních trendů zasloužily minimálně dvojnásobnou porci polygonů, protože v některých scénách z nich hranatost doslova číší. Na druhou stranu s tím,

co nám autoři nabízejí, se konají doslova divy a často-krát se budete dívat, kolik různých grimas a pocitů dokáží jednotlivé postavy na svých obličejích vykouzlit. Hře to dodává neopakovatelné kouzlo a rozhodně to i nováčkům pomůže s postavami daleko více splynout nebo si je naopak neoblíbit již od první chvíle, kdy se objeví na scéně. Kromě postav je ve hře samozřejmě i spousta prostředí, předmětů a dalších věcí, které jsou taktéž všechny vymodelované ve třech rozměrech. I když v celkovém hodnocení jde pouze o průměr, některé lokace jsou opravdu nadherné a hned si je oblíbíte. Bohužel stejně jako některým jiným hrám

tohoto žánru se ani třetímu *Broken Swordu* nevyhnula až příliš velká statická část. Lidi v lokacích je poskrovnu, a že by se například na ulicích ve městě dělo něco zajímavého, to rozhodně ne. Nezaškodilo by hru oživit větším počtem animací - projíždějícími auty, větrem v korunách stromů atd.

Více hudby

Čím dál tím důležitější je v poslední době kvalitní ozvučení hry, což k dokonalosti dotáhla třeba v minulém čísle recenzovaný *KotOR*, při jehož tvorbě použili autoři zvuky přímo z databanky *Star Wars*. *Broken Sword 3* na tom bohužel již tak dobře není. Namluvení postav je sice výborné a i ostatní zvuky jdou, avšak horší je to s hudbou. Ne že by byla špatná, to rozhodně ne, ba spíše naopak, ale ve hře se s ní setkáte jen poskrovnu. Jednotlivé melodie se totiž rozeznají jen v případě, že uděláte nějakou důležitou věc pro postup ve hře. Suma sumárum je ale *Broken Sword* více než důstojným pokračovatelem série. Ač poměrně jednoduchý, o koukatelnou grafiku, vtipné dialogy a zajímavé, ale čistě logické problémy v něm nouze není a o to jde v tomto druhu her především.

Dřev

možná až moc přímočaré, konzolové ovládání pohybu

laika zábavnosti stejná jako u minulých dílů, vtipné postavené dialogy, logičnost problémů

I když to trvalo poněkud déle, nakonec jsme se dočkali a George Stobard je opět na scéně, a to s minimálně stejným smyslem pro humor a vtipné narážky jako dříve.

80	
<p>nejlepší hraní ve F číslo // hodnocení</p>	<p>Simon the Sorcerer 3D 105 // 72</p>
<p>nejhorší hraní ve F číslo // hodnocení</p>	<p>Syberia 108 // 83</p>



TAK JDE ČAS

Broken Sword: The Shadow of the Templars
 Rok vydání: 1996
 První díl série, ve kterém se představil usměvavý blondák George Stobard, přelýpával humorem a výbornou ručně kreslenou grafikou.

Broken Sword II: The Smoking Mirror
 Rok vydání: 1997
 Prakticky ihned po prvotním úspěchu prvního dílu začaly práce na dvojce, která oplývala ještě detailnější, ručně kreslenou grafikou a stejnou dávkou humoru jako jednička.

Broken Sword: The Sleeping Dragon
 Rok vydání: 2003
 Přechod do 3D série nijak neubral. Rukopis minulých dílů a smysl autorů zůstal zachován, a tak bychom se divili, kdyby se už potají nekouřila čtyřka nebo kdyby se o ní alespoň neuvažovalo.



Stupeň lokalizace // texty + manuál // Doba osvojení // 30 min. // Doporučený věk // 13+ // Jazyková náročnost // v češtině

