

# BROKEN SWORD: THE ANGEL OF DEATH

Distributor // THQ // Distributor v ČR // CD Projekt // Výrobce // Revolution Software // Oficiální web // [www.brokenswordtheangelof-death.com](http://www.brokenswordtheangelof-death.com) // Multiplayer // Ne // Požadavky // 1,4 GHz | 256 MB RAM | videokarta 128 MB RAM (kompatibilní s pixel shadery 1.1 a DirectX 9.0c) | 2,6 GB harddisk // Doporučujeme // 1,6 GHz | 512 MB RAM | videokarta 256 MB RAM // Cena // 999 Kč

neska vás nebudeme šetřit a hned na rozjezd si dáme jeden pěkný matematický rébus. Doplňte správně číselnou řadu: 1996, 1997, 2003, ?????. Nevíte? Nebo jste zmatení, jestli držíte v ruce opravdu časopis o počítačových hrách, a ne třeba plátek s názvem „Mladý logik“? Nebojte, nevyměnili jste si čtivo s mladším (a zřejmě chytřejším) sourozencem, jen jsme vás chtěli trošku potrápit. A kteréže číslo tedy

**„George má tentokrát kolem sebe žen víc, a tak si může vybírat. Jeptišky a řádoví bratři nejsou taKová neviňátka, jak se na první pohled zdá.“**

přijde na konec řady? Nevíte? Ani když se rozhlédnete kolem po nějaké té náповědě v rámečku? Nebo se zkuste zeptat chytřejšího sourozence... Přece 2006 - letošní rok coby datum vydání dalšího, v pořadí už čtvrtého dílu série *Broken Sword*. O třech předchozích se můžete dočíst v někde okolo se povalujícím rámečku, takže se s nimi už zdržovat nebudeme a vltíneme rovnou na čtyřku.

Není lehké rozepsat se o příběhu a neprozradit vám přitom příliš mnoho podrobností, které by vám zkazily herní zážitek. Určitě ale můžeme utrosit něco o „krásce v nesnázích“, kterou honí mafie kvůli pergamentu s údajnou

mapou k pokladu... a taky o řádu svatého Michaela, který má něco velkého za lubem... a samozřejmě dojde i na templáře, bez těch by snad *Broken Sword* ani nebyl *Broken Swordem*. Na zbytek příběhu už si budete muset přijít sami a věřte tomu, že i tentokrát je o co stát... George se k tomu všemu nachomýtně v okamžiku, kdy na něj v jeho kanceláři čeká ona kráska, občanským jménem Anna-Maria Prisa, a požaduje co jiného než pomoc s luštěním mapy k pokladu,

a návdavkem je ještě třeba zbavit se mafiánů, kteří už fukají na dveře kanceláře...

Na kvalitu příběhu v sérii *BS* je zkrátka spoleh, o tom se snad nebudeme přit. Originalitu a nečekané zvraty by tu sice člověk hledal s lupou (a ještě marně), ale to na poutavosti nic neubírá. Stejně tak je předem dané, že se spolu s hlavním hrdinou podíváme do lokací roztroušených po celém světě, aktuálně třeba do Istanbulu, Říma nebo přímo do Vatikánu. Možná se jednou dočkáme doby,

kdy se bude celý díl *BS* odehrávat v pizzerii hned vedle Georgovy kanceláře, ale zatím se autoři vydali jinou cestou. O zajímavá místa prostě není v tomhle dobrodružství nouze, ať už je řeč o vatikánské továrně na hostie, kde pracují samé jeptišky, nebo o mafiánské výrobě salámů, kde se do surovin mezi vepřové občas přilepte i nějaký ten jiný druh masa, nebo o masážním salónu vyhrazeném jen pro duchovní... Nikde samozřejmě není nouze ani o humor, Georgovy hlášky jsou trapné jen velmi zřídka a většinou vás spíš pobaví. Kromě samotného hlavního hrdiny budete sem tam moci ovládat i někoho jiného, přesněji řečeno Annu-Marii a (pozor, kdo nechce přijít o překvapění, ať zbytek odstavce přeskočí!)... Nico. Přestože jejich vztah s Georgem není zrovna ideální, v kritické chvíli se francouzská fotografka objeví a svého neopatrného kolegu vytáhne z brndy, ze které by se jinak sám dostával dost těžko. Kdo se těší na kousavé poznámky a štíplavé dialogy těch dvou, těší se zcela po právu, je jich tu dost. Zdá se, že Nicó obzvlášť leží v žaludku Georgova půvabná klientka... ale dost prozrazování, to bychom se nakonec ještě mohli prokecnout, že blondatý playboy dokáže svést k hříchu i jeptišku.... Hratelnost se pohybuje v intencích vymezených adventu-

## TIPY

■ Pokud se někde zaseknete na delší dobu a mozkové závity vám už jedou naprázdno, není nic snazšího než využít oficiální stránku s tipy ke hře - [www.revolution.co.uk/bs4\\_hints.php](http://www.revolution.co.uk/bs4_hints.php).



01. Přestříhnout ten správně barevný drát - to je to, oč tu běží.

02. Podrobný pohled odhalí, že George má ručník protažený mezi nohama jako plinku.

03



03. Romantická chvíle, která se Georgovi brzo nevyplatí...

ramí současné doby - tedy kromě cestování, vedení rozhovorů, používání předmětů a řešení logických puzzlů dojde i na přetahování beden (zřídka), šplhání po římsách (častěji) a plížení kolem stráží (bohužel ještě častěji). Kdy už konečně vývojáři a vydavatelé pochopí, že hráče tohoto žánru neoblbnou tím, že za moderní prvky ve svých adventurách prohlásí to, že někde přešplháte z balkónu na balkón nebo se propížete kolem spícího hlídače? Zřejmě nikdy. Co se týče zmiňovaných puzzlů, jde v tomto případě nejčastěji o hackování počítačových serverů, které probíhá tak, že na svém PDA propojujete několik bodů pomocí omezeného počtu rozboček a odrážedel. Některé jsou snadné, jiné tužší a neomezený počet pokusů je fajn, pokud tedy nepatříte k masochistům, pro které každá pohodlně uložená pozice představuje hotovou noční můru. Autoři k nim našťastí nepatří. Čímž chceme zároveň říct, že ukládat můžete prakticky kdekoliv, a i když vám pod rukou výbuchne bomba nebo vás při plížení přes park chytne ostrážitý mnich, hra vás znova vykopne na místě, odkud se o lepší výkon můžete pokusit znovu.

Co se týče grafiky, tady už začneme s chválou šetřit. S 3D enginem nevyčarujete tak pěkné obrázky, jako když je nakreslíte ručně, to je zkrátka předem prohraný boj. Třetí dimenze s sebou ale nese i jiné nešvary - málo zalidněné (nebo jinak oživené) lokace, špatná kamera a jednoduše řečeno „chyby v grafice“. *BS4* toho všeho má vrchovatou měrou, narazíte tu jak na nepochopitelně liduprázdné ulice a záběry kamery půl metru před hlavního hrdinu, tak na zasekávání postav za překážkami, procházení jedné postavy skrz druhou, a když budete mít štěstí, uvidíte (či lépe řečeno neuvidíte) i George zredukovaného na blond kšticí plovoucí po obrazovce bez obličeje a bez těla. Jako bonus ke všem těm neduhům si můžete připočítat mizernou optimalizaci, která způsobuje, že v někte-



04

04. Vypadá to, že náš tvrdák se chystá skončit se životem.



rých pasážích je hra tak trhaná, že připomíná spíš slideshow jednotlivých obrázků s tématem hry (typickým příkladem je scéna v masážním salónu, kde se vodní pára postarala o prakticky nehratelnou část).

Další osinou v zadku, kterou před vámi nemůžeme zatlouct, je nemožnost přeskočit dialogy. Pokud je z nějakého důvodu sjíždíte podruhé, potřetí nebo nedej bože dokonce vícekrát, polezou vám i vtipné repliky brzo ušíma, protože odkliknout je prostě nejde. Samotné rozhovory fungují standardně a jejich průběh nemůžete nijak ovlivnit, prostě jen vybíráte z nabídnutých témat v podobě jednoduchých ikonků.

## Broken Sword

### BROKEN SWORD - The Shadow of the Templars

Adventurní série se rozjela prvním dílem (jak taky jinak, že?) vydaným v roce 1996, kdy jsme se poprvé mohli vydat na detektivní výpravu s americkým studentem Georgem Stobbartem a pařížskou fotografkou Nico Collard - a jak podtitul napovídá,



nešlo o nic menšího než o tajemný templářský řád. Sympatické postavy, nádherná kreslená grafika a dobře napsaný příběh udělaly své - titul zaznamenal u herního publika velmi solidní úspěch.

### BROKEN SWORD - The Smoking Mirror

Hned rok nato (1997) vychází druhý díl a i tentokrát nás hlavní hrdinové vzali na dobrodružství nabitý výlet po nejrůznějších místech světa - především



ale do Jižní Ameriky mezi prastarý mayský kult. Všechny klady prvního dílu zůstaly zachovány, grafika se vylepšila a úspěch si v ničím nezadal s jedničkou.

### BROKEN SWORD - The Sleeping Dragon

Trojka na sebe nechala čekat až do roku 2003, přinesla ale některé výrazné změny. George a Nico sice přežili, ale jejich postavy se spolu s celou hrou přehouply do třetí dimenze. 3D grafika už nevypadala tak hezky jako ta ručně kreslená, ale



příběhu a hrátelnosti to neubralo. Adventuristům se ovšem nelíbily nové akční vsuvky - autoři si nedali vysvětlit, že na plížení nebo přetahování beden prostě nejsou hráči tohoto žánru zvědaví.

Aspoň ovládnání že funguje spolehlivě - vystačíte si jen s klikáním myši. Máte možnost zvolit si i pohyb přes klávesnici nebo gamepad, pokud o to stojíte.

Česká verze vypadá velmi příjemně, v přeložených textech vás nebudou rušit žádné pravopisné ani jiné chyby, takže všechna čest překladatelům a betatesterům CD Projektu. Dabing zůstal původní a je to jen dobře - všechny hlasy sedí a znějí dobře.

Ve finále tedy závěrečné hodnocení záleží na tom, co od čtvrtého *Broken Swordu* čekáte. Pokud vyžadujete převratné novinky a moderní postupy, budete zklamáni. *Angel of Death* je prostě jen další solidně zábavná adventura, která se neohání velkými slovy o „filmových přístupech“ nebo „inovativním ovládnání“. Ničím vás asi nepřekvapí, ale to neznamená, že se u hraní nepobavíte.

**Alena Kloudová**



jako vždycky - dobrý příběh, sympatické postavy, solidní humor, česká verze je profesionálně odvedená



chyby v grafice, mizerná optimalizace, zbytečné rádoby akční vsuvky, dialogy nejdou přeskočit



Nejste-li natěšení na převratné novinky, není důvod, proč byste si čtvrtý *Broken Sword* i přes těch pár chyb na kráse nemohli užít.



Stupeň lokalizace // kompletně v češtině // Doba osvojení // 2 minuty // Doporučený věk // 12+

lepší hrani než číslo // hodnocení	>	Martin Mystere: Operation Dorian Gray 139/66 %
horší hrani než číslo // hodnocení	<	Fahrenheit 141/86 %

