

Broken Sword: The Shadow of The Templars

Napětí, humor, romantika, tajemství a desítky hodin té nejlepší zábavy

Znáte situace, kdy toho máte tolik na srdci či na jazyku a nevíte jak začít?

Tak přesně tohle se mi před chvílí stalo. Kdybych si chvíli nesedl a nepřemýšlel (fakt nekecám), tak by recenze začínala asi takto: Lure of steel sky... kreslá... Revolution... Templáři... hafo rozsáhlá... fakt radost... to je taky novinka... anebo šplhá atd. A možná by to tímto způsobem pokračovalo dál. Broken Sword: The Shadow of The Templars (příště radši BSTOTT) sice byl anoncován zhruba tak před rokem, obrázky vypadaly parádně, slova té největší chvály byla pěna, superlativy se nešetřilo, v hodně se doufalo, to všechna čest, ale nepředstavil jsem si (a to mám velkou představitost – Han Solo), že to bude pravda. V poslední době se urodilo pár výborných kreslených adventur jako třeba 3 Skulls of Toltecs nebo Fable, ale tyto našly přemožitele. Nemají se ale zač stydět, protože pokofeny byly snad všechny adventury. Bude to znít jako rouhání, ale moje oblíbené Lucasovky Indiana Jones 4 a Monkey Island 2 jsou překonány. A pro sierrácké Questy a Gabriela Knighta, Simony the Sorcerery a další vynikající kreslené adventury platí to samé. Všechny tyto legendy ještě dnes vynikají svou hratelostí, rozsáhlostí a zábavou, ale již ne grafikou. Dříve jste nechápavě

koukali, ale dnes se jen usmějete. Fable a 3 Skulls of Toltecs ukázaly, že kreslená grafika se může zlepšovat, že nestagnuje, ale jen přípravy půdu pro ten nejlepší důkaz. Ted je vhodný čas pro nějaké intermezzo: „Romane, dej nám ještě čtyřlíst“

No nebylo to nejlepší, ale jako odrazový můstek to stačilo. Firma Revolution se proslavila již dříve svými hrami, ale na vrchol sáhla až teď. Lure of The Temptress byla výborná středověko-fantasy adventura a Beneath a Steel Sky neméně skvělá sci-fi adventura. Možná, že návrat do přítomnosti, do známých lokací (více méně),

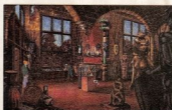
aniž by se ubrala poutavost a zábava, bylo tou správnou věcí. Každopádně to Georgovu příběhu jen prospělo. Že nevíte, kdo je George? Já vám to ještě neřeknu? Já taky říkám všechno možné okolo, ale o Jirkovi nic, to nemůžete něco říct? Takže, George Stabbart je Američan, přesněji Kalifornian a studoval práva (a už víte proč se mi hra líbí). Ted ale cestuje po Evropě a je vysmátým amík, přesněji vysmátěj blondatěj amík. Při zastávce v Paříži se prochází po tamních pamětihodnostech, až se utmácně zastaví v jedné příjemné kavárně. Posadí se, pozoruje krásy místa, včetně servířky, když tu je jeho rozjímání přerušeno výbuchem a to přímo v kavárně. O pár minut později se probere, porozhlédne se a najde první mrtvolu. Jestli se dobře pamatuje, tak to byl ten starší muž s kufříkem, jenž před chvílí šel dovnitř. Obsah kufříku byl asi tak důležitý, že stál za odcizení a ještě za vraždu (a další skutkové podstaty). Po chvíli vstoupí do hry nepřilíhající schopná policie a zejména jeho osud, krásná reportérka Nicole. Případ vezmete do vlastních rukou a brzy se dostanete na stopu vícenásobnému vrahovi, který morduje vždy v nějakém komickém převleku. Běžná detektivka se ale změní na tajemné dobrodružství, když objevíte první svitek zmi-

ňující rytíře Řádu Templářského. A už se vezete. Taková tajemství vždy skrývají něco mocného a tedy i pro vás nebezpečného. Proto se vaše dobrodružství neomezuje jen na Paříž, ale zavítáte i do Irsku, Španělska či Sýrie. Rozsáhlost je opravdu nevidaná, ne-li zatím největší. Tak se nevidíte, že BSTOTT je obsažen na dvou cédéčkách, což na dnešek není moc, ale na kreslenou adventuru ano.

Asi bude záhodno říct, čím je ten více než gigabyte dat zaplněn. Tak předně je napěchován touto nejlepší grafikou. Obrázky asi řeknou více než slova. Je to opravdu nádherná, ale nádherná konce roku 1996, která přináší konečně i nějakou tu inovaci. Ta spočívá v tom, že mimo klasických background (vzadu) je v každé lokaci i foreground (vepředu) a mezi nimi se náš hrdina pohybuje. Jednoduchý trik vyvolání zřání 3D prostoru pomocí parallaxně scrolujících rovin. Prostě, ale účinně. Scrolling zde není



jen kvůli více rovinám, ale i kvůli rozsáhlosti jednotlivých lokací, které zabírají často více obrazovek (do všech stran) a vy se mezi nimi vcelku plynule pohybuje. Zahrada hraběnky de Vasconcellos je příkladem jak víceobrazovkové lokace, tak nádherné SVGA grafiky, kterou budete dojízdit okouzleni, jen tak mimochodem jsou detailně vyvedeny i ikony předmětů a témat na pokec. Navíc se mění pohled na hru, různá místa vidíte z různých úhlů, prostě nápaditost na každém rohu. Ale už jen zřít budete na perfektní rozanimování všech postav, snad bez jediné chybičky a které je děláno ručně! Pamatuji si, jak



jsem byl bez sebe, když v Indiana Jonesovi 3 rukou otevřel Jones dveře do tlocyčny. Jenže George běhá, skáče, plazí se, šplhá, sedá si, manipuluje s předměty, leze, uskakuje a dělá desítky dalších akcí. A rozmanitě jsou rozhybány i všechny ostatní postavy ve hře. Všechny pohyby jsou přirozené, přiměřené daným charakterům, různorodé atd. Mimo animaci herních na vás čekají ještě neherní animace, či spíše filmy. Nevidíte je často, jsou spíše odměnou za dobře vykonanou práci, za důležitý pokrok ve hře, o to jsou cennější a hezčí. Pak tu je hudební doprovod stvořený skladatelem Barringtonem Pheloungem. Netvrdím, že je mi jeho jméno známo, ale nemám důvod nevěřit jeho předchozím zkušenostem při skládání hudby k filmům, protože zde se jedná o skutečnou filmovou hudbu. Jedná se o další inovaci, kdy se hudba nemění s procházenou obrazovkou, ale s dějem! Takže vám v jedné lokaci hraje krásná symfonická hudba, pokročíte v ději (ale zůstanete na místě) a hudba nabere nový ráz.

Doll už mě krotí, abych neroztohal, že nemusíme, takže vezmu rychle ovládní a pustím vás do obchodu pro BST-SOTT. Je to docela klasické. Právým tlačítkem zkoumáte, levým konáte. Pokud jde s něčím či někým manipulovat, objeví se ikona s příslušnou činností, pohoda. Stej-



ně tak potěší mapy k jednoduššímu cestování. Za zmínku stojí i způsob rozhovort, zvláště když je BSTSOTT tak ukecaný. Tak především, nevolíte konkrétní otázky, ale ikonou znázorněná témata (což už bylo dříve použito, hádejte kde). Pak se ještě můžete ptát na všechny předměty, což občas přispěje k pokroku ve hře, jindy je to jen pro zasmání. Dialogů je opravdu hodně, neopakuji se (snad každá osoba vám popíše vaše předměty úplně jinak) a jsou výborné namaloveny včetně přízvuků v různých navštívených zemích. Potěšitelná je i obtížnost plnění úkolů, která se naštěstí řídí logikou, což s sebou ale občas přináší i horlivé přemýšlení nad tím pravým logickým postupem. Opět naštěstí je zde rozsáhlost umírněna uzavřením příběhu do jakýchsi kapitol, takže kvůli pokroku nemusíte zbesile cestovat po Evropě, abyste nějaký předmět vyzkoušeli ve Španělsku, Sýrii

i Irsku. Kilobity mě tlačí, takže zafinišuji. Broken Sword je vynikající adventurou se spoustou superlativů a dlouhou výdrží a doufám, že už se nevidíte mému nejistému začátku, ještě bych toho mohl říct spoustu. Jako třeba, že Curse of Monkey Island bude mít hodně těžkou cestu na vrchol.

Lewis

Co vám k tomu mám říct. Zda je ta hra tak výborná? Ano, je. Stačí? Ne? Tak je nejlepší! Spokojení?

Broken Sword: The Shadow of The Templars

Výrobce: Revolution
Distributor: Virgin
Hardware: 486 DX2/66 x 8 MB RAM x SVGA x ds CD-ROM
Platformy: DOS-CD x Sony PSX
Délka: 2 CD
Typ hry: Adventura

LEVEL TEST Super 6/7

PARANOIA II



- Nová česká realtime strategie na CD se špičkovou inteligencí nepřítele
- SVGA grafika až do rozlišení 1024 * 768
- Detailní renderovaná grafika v hracím poli včetně animací
- Čtyřkanálové stereoe efekty včetně originálního hudebního soundtracku
- Podpora všech běžných zvukových karet
- Možnost hry více hráčů po kabelu nebo po síti

690 Kč

JIŽ V PRODEJI



Chaloupeckého 1313
 159 00 Praha 6
 tel: 02 / 25 71 70
 fax: 02 / 25 51 51 55

Phoenix Arts

www.oldgames.sk

PC CD-ROM