Atlantis II

Aby svět neskončil v propastných temnotách, je třeba za něj bojovat.

ATLANTIS II

VÝROBCE	Cryo
DISTRIBUTOR	Cryo
MINIMUM	P-200, 32 MB RAM
DOPORUČENO	PII-350, 64 MB RAM
3D AKCELERACE	ne
MULTIPLAYER	ne
PLATFORMY	Windows 95 I 98
TYP HRY	puzzle adventura
VERDIKT	Úchvatný svět, ve kterém bych klidně strávil celý život. Ze všeho nejradši v lrsku.
JINÁ VOLBA	Ring ⊙ 11.98 – 8 z 10
	Atlantis ⊙ 7.97 – 9 z 10
	Lost Eden ⊙ 5.95 – 8 z 10

LEVEL INDEX : 9,3

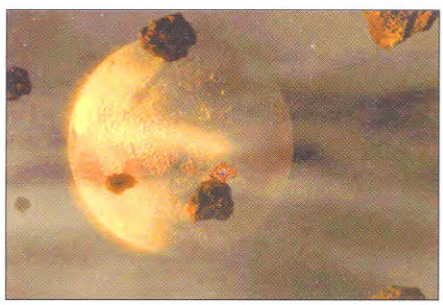
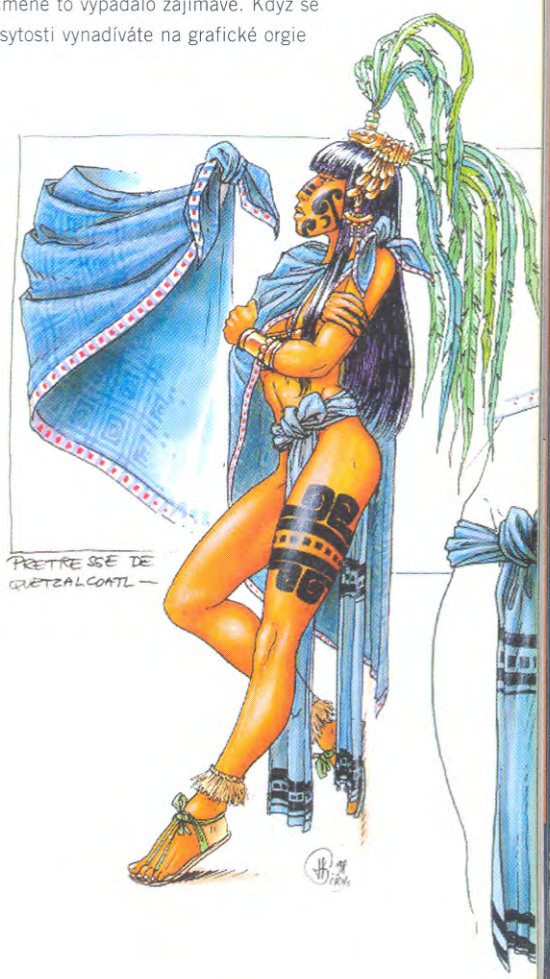
Nějaký rok už zmizel v dějinách od té doby, co na monitory připlula Atlantis. Geniální adventura s grafickým zpracováním, které ji zařadilo mezi umělecká díla. V roli mladého rybáře Setha povýšeného na královského gardistu jste pátrali po zmizelé kněžce Rhee a objevovali dávno ztracená a zapomenutá tajemství Atlantidy, abyste v samém závěru zachránili svět před strašlivým pádem. A na dlouhou dobu byl pokoj.

Neuplynulo ani tisíc let, když se najednou na noční obloze zjevilo zlověstné znamení – hvězda zářící i ve dne vyvolala obavy v každém, ale jen pár vyvolených vědělo, co tahle událost ve skutečnosti znamená. Po léta spící síly Řádu a Chaosu znovu povstávají a schyluje se ke další gigantické bitvě mezi mocnostmi Světla a Temnoty. Mladík jménem Ten, potomek hrdiny z prvního dílu, Setha, se vydává na cestu, aniž by zpočátku tušil, kam ho zavede a proč právě jeho. Brzy však dorazí do místa, kde se mu mnohé objasní. Jeho průvodce a rádce mu zjeví, že on, Ten, je Poslem světla a nastává čas jeho služby. Někde, v jiném koutu Země, v tomtéž okamžiku procitá Tenovo dvojče – Nositel tmy, jenž se brzy musí s Tenem utkat v posledním zápasu, ve kterém se rozhodne o budoucím osudu celého lidstva.

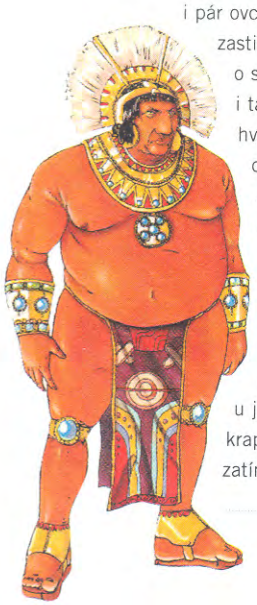
A tak Ten, na palubě své magické lodi, získává magický krystal, který umožňuje jeho majiteli cestovat po nevídaných stezkách. Ze svého přístaviště umístěného na převysoké náhorní plošině v tajemném Tibetu se Ten vydává odhalit mystéria v různých koutech světa a překazit Temnotě její smrtonosné plány.

Atlantis II se v mnoha ohledech podobá svému předchůdci. Opět se jedná o grafické veledílo s absolutně úchvatnými lokacemi, kde se vám může klidně stát, že budete bloumat jen tak po cestách a kochat se pohledem na všechnu tu nádheru okolo. To, v čem první díl exceloval, pokračování ještě převyšuje a zastiňuje. Vylepšená technologie Omni 3D™ umožňuje plynulé rozhlížení v plném rozsahu – ano, v celých 360°, můžete si civět pod nohy stejně jako studovat jasnou hvězdu zářící na obloze uprostřed krásného dne.

A k obdivování je toho mnohem víc, okolí působí jako živé a věřím, že to takhle na Yucatanu, v Číně nebo Tibetu opravdu vypadá (vypadalo). I když osobně mi nejúchvatnější připadalo Irsko se svou až nelidsky zelenou travičkou, kterou se vinou cesty olemované kamením, sem tam vaše oko potěší vkusně umístěný menhir nebo pradávná hrobka legendárního krále. Navíc prostředí není vůbec statické, animací, které mají jen zpestřit hru, je tu nespočet. U úlů se vám kolem hlavy prožene roj včel, slepice pobíhají po dvorku a až vyplašíte lišku z její nory, budou kvokat jako splašené. Ve stínu mohutné stavby můžete sledovat indiány při hře, která vypadá jako dávný předchůdce fotbalu a basketbalu dohromady, po nebi plachtí majestátný okřídlenec, prostě nádhera bez připomínek. I přesun mezi jednotlivými lokacemi se děje pomocí animací, takže pocitu, že kráčíte po opravdových pláních, se jen velmi těžko odolává. Ale proč se tomu bránit. Můžete klidně s hrou splynout, stejně jako to dělá hlavní hrdina Ten. Na všech místech, do kterých se přesouvá, totiž vstupujete do těla někoho, kdo má shodou okolností poměrně palčivý problém, jehož řešení nesnese odkladu a ve všech zemích, kam se podíváte, září na obloze jasná hvězda, se kterou místní obyvatelé spojují své trable. Nezáleží na tom, kde začnete, v tomto bodě Atlantis II nabízí mnohem více volnosti, než její předchůdce. Můžete se klidně vracet na svou „základnu", pokud se vám někde nedaří a zkusit svůj um a štěstí v jiné části. Už při prvním rozhovoru si asi všimnete, že rapidně vylepšena byla i tato část. V prvním dílu postavy při rozhovorech pohybovaly rty, vypadalo to báječně, ale tady to jde ještě dál. Tentokrát se při mluvení zapojují do práce všechny mimické svaly a výsledný efekt je excelentní. Tváře jsou jako živé, vyjadřují emoce a nezbývá než vyseknout hlubokou poklonu tvůrcům technologie OmniSync™, která má tuhle nádheru na svědomí. Jediné, co mě na postavách trochu zaráželo, byly jejich oči. Jako by si všichni nakapali do očí přípravek způsobující rozšíření zornic přes celou plochu duhovky. Nicméně to vypadalo zajímavě. Když se do sytosti vynadíváte na grafické orgie

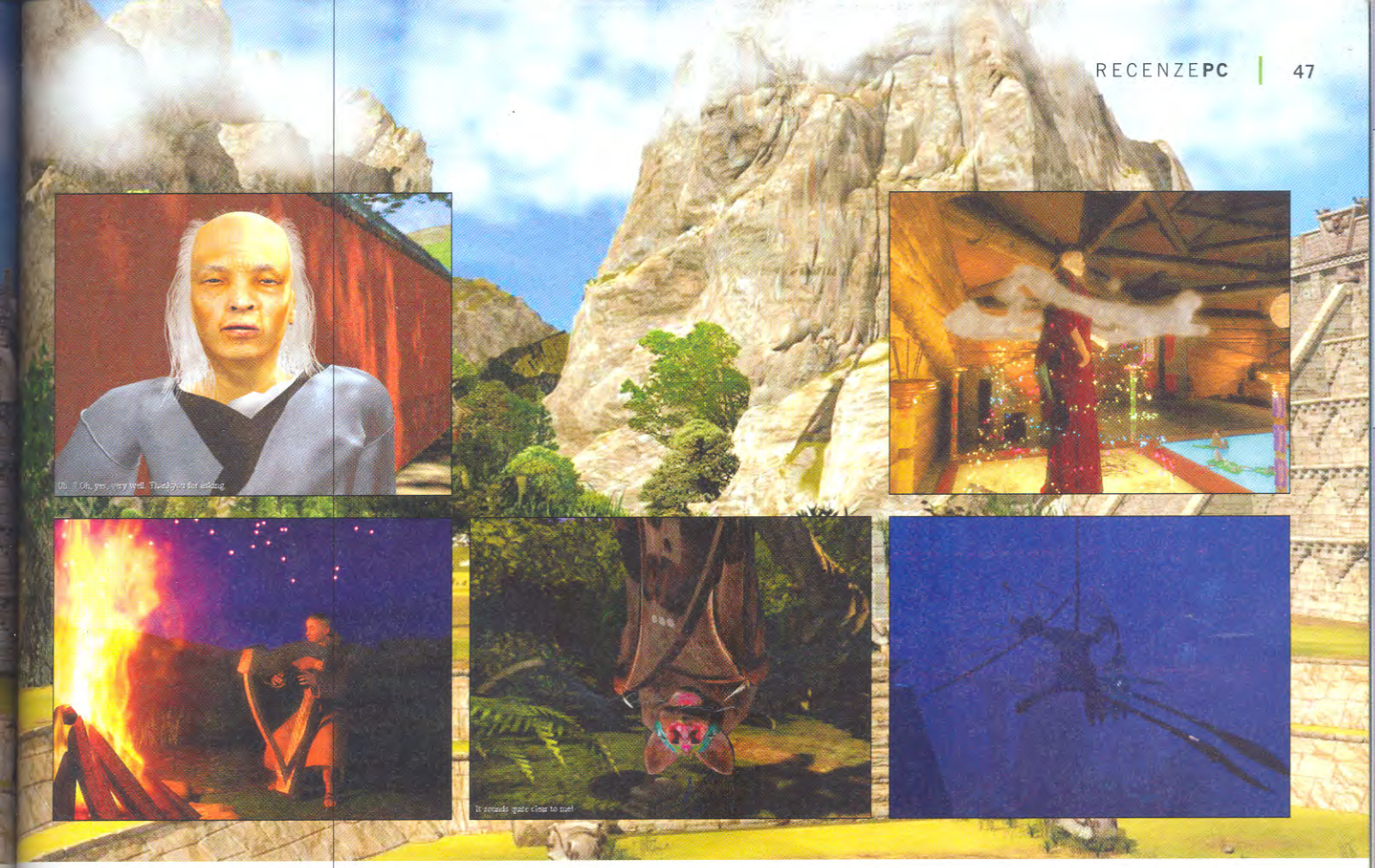



všude okolo vás, zjistíte, že k tomu všemu vám ještě navíc vyhrává báječná hudba. Doufám, že tady nezůstanou autoři pozadu za prvním dílem a vydají také samostatný kompletní samostatný soundtrack ke hře. Hudba naprosto perfektně pasuje k prostředí a dokonale dokresluje atmosféru. Stačí zavřít oči a oddat se snění... bohužel je musíte zase brzy otevřít, protože práci za vás nikdo neudělá. Abyste se dostali do mystické Shambaly, je potřeba splnit všechny úkoly a vyřešit problémy, které na vás čekají v každé lokaci. V mém oblíbeném Irsku se zpočátku jeví všechno celkem v pořádku. Staří bohové jsou zapomenuti, o to už se postaral Sv. Patrik, a váš život klidně ubíhá při práci nad iluminací knihy. Vám ani dvěma řeholním bratrům nic nechybí, máte tu hejno slepic i pár ovcí (he?) a pokud vás zastihne mlsná, včelky se o svůj med rády podělí. Ale i tady září na denní obloze hvězda viditelná pouhým okem. Po prvotní obhlídce zjistíte, že po okolí jsou rozesety úlomky lidské lebky, jejíž zbytek si hoví v pochmurném klidu v hrobce poblíž břehu. Některé z částí najdete poměrně lehce, u jiných bude třeba zapojit krapet i mozkové závity. Ale zatím nijak vážně.



Zkompletováním lebky ale celý tajemný příběh teprve začíná. V náznacích se dozvídáte o pradávných ohavných činech ztrestaných strašlivou smrtí a o současné hrozbě. Dávný král vám dokonce prozradí, že jste to právě vy, kdo musí jako Bílý jezdec vyjet do války proti sbírajícím se mračnům. Že se budete muset naučit pracovat s posvěceným obsidiánovým nožem a rozluštit tajemné druidské značky snad ani nemusím naznačovat. Pokud se vám to podaří, možná bílého koně osedláte a vysvobodíte bratra Finbara z náruče „šílenství". Co se mě týká, osobně považuji grafické zpracování Irska jako takového (mám na mysli prostředí) za nejlepší v celé hře. To ale neznamená, že ostatní prostředí by zeleným pláním nešlapala na paty. Vždyť kdo by se nechtěl podívat do Yucatanu, v době kdy pagodoví Indiáni obývali své stavby a vzývali své bohy. A bohové jim odpovídali. I když v okamžiku, kdy se na scéně zjevujete vy, coby mladý špeh, komunikace s nebesy nebezpečně vázne. Dosavadní náčelník kmene už dlouho marně vzývá Okřídleného hada, mnoho sil mu už nezbývá. Neboť, jak jistě každý ví, boha lze přivolat jedině vlastní krví, což časem značně vyčerpává. A tak se v těch nelehkých dobách, kdy nepřítel stojí na hranicích země a úroda kukuřice podléhá neznámé chorobě, do čela dere mladý náčelníkův bratr vyznávající kult Jaguára. A Jaguár si žádá desítky lidských obětí, v jejichž čele půjde náčelník se svou nedospělou dcerou. Váš návrat se tak stal jedinou nadějí, která k probuzení spícího Okřídleného hada zbývá. Nemůžete ho najít přímo, ale máte aspoň jistotu, že kde se nachází Jaguár, lze najít i Okřídleného hada. Znamená to ale vydat se do Zemí mrtvých, kam mají smrtelníci přístup zapovězen. Pokud byste tam vstoupili jako mrtví, nic by proti vám neměli, ale těžko by se vám pro změnu dostávalo zpátky.
S pomocí šamanky se dostanete maximálně do „předsálí", ale dál už si musíte poradit sami. Hned na začátku je vám jasné, že odpověď musíte hledat na řece, ale proč je tedy kanoe na druhém břehu? A tady se objevuje jedna nádherná hádanka, kterou jsem se kochal několik hodin (než mi Honza poradil, že si to mám nakreslit). Vaším úkolem v této minihře je vybudovat duhový most z jednotlivých barev a přeběhnout po něm řeku ke kanoi. Duhu samozřejmě nemůžete složit jen tak, jak se vám zachce, ale barvy musí jít v přesně daném pořadí a vaše kroky musí skončit u mostu. Někde v okolí by měl být obrázek tohoto puzzlu – devět polí, které můžete prohazovat a natáčet, protkaných cestičkami, na kterých se válejí jednotlivé barvičky, na startu připravený atlet, který si na křižovatkách vždy vybírá přímý směr. Nádherně titěrné zpracování, v redakci jsme se shodli, že by se to dalo prodávat jako

„Hádanek tu naleznete na dvě desítky, perfektně zakomponované do celkového příběhu, od jednodušších po pekelně složité."



samostatná hra. A po získání kanoe se už před vámi otevírá řeka se svými tajuplnými zákruty a novými nebezpečími. Čeká vás dokonce síťové klání, to když v hustém zeleném porostu objeví-

PRO & PROTI

PRO Geniální hádanky a celkové zpracování.

PROTI Občas „neviditelný" předmět.

te obrovitánskou pavučinu s nevlídnou majitelkou. V jejích osidlech ale uvízlo pár věcí, které shodou okolností potřebujete vy ke splnění svého poslání. Když se vysmějete malé pavoučici, myslíte si, jak nejste chytří. Když na vás příště čekají dvě, v klidu si poradíte i s nimi. Ale v okamžiku, kdy se proti vám vyvalí chlupaté tělo samotné pavoučí bohyně, úsměv na tváři asi poněkud pohasne. Ale ty věci prostě získat musíte. Výhoda je, že se ze země mrtvých můžete vracet zpět, ale stejně jen zjistíte, že se nic nezměnilo a budoucí osud celého kmene visí stále na vašich bedrech. Když získáte potřebné indicie, vyzkoušíte si, jaké to bylo pracovat ve dvacítkové soustavě. Ale taková vědomost, že netopýr násobený sebou samým je roven jaguárovi, se vám možná bude hodit i v normálním životě. Na tomto místě bych chtěl poděkovat Wolfovi, protože bez něj bych se stoprocentně nedozvěděl, čemu se rovná druhá mocnina plaza.

V Yucatanu je ještě mnohem víc, než v ostatních lokalitách patrný „oční problém" – i když tihle indiáni určitě uměli nakládat se spoustou bylin tak šikovným způsobem, že jejich oči vlastně působí vcelku přirozeně.

Další z prostředí, které čeká na vaši návštěvu, je čínský klášter sužovaný tajemným stínem v bráně, který nikomu nedovolí opustit zdi. To je trochu problém, neboť studna, jediný zdroj pitné vody, se nachází až za branou této stavby. A opět vy, jako náhodně se vyskytnuvší osoba, která cestuje za svým vlastním úkolem, jste jediný, kdo stín může zaplašit. Jestli jsem plesal nad tím, jak je to v Irsku nádherné, tak Čína mě uchvátila svými hádankami. Kromě toho, až se dostanete do říše draka, vaše oko zálibně spočine na rozkvetlých sakurách a pečlivě upravovaných cestách. Jen ten most mohli spustit, aby s tím nebylo tolik práce...

Ale bez hádanek, puzzlů a různých zkoušek by Atlantis nikdy nebyla tím, čím je. Hádanek tu naleznete na dvě desítky, perfektně zakomponované do celkového příběhu, od jednodušších po pekelně složité. Většinou u nich nejste nijak limitováni časem, takže si můžete v klidu namíchat svůj oblíbený mozkobudič, usednout před monitor a několik dní se od něj vůbec neodlepit. Ve světě Atlantis II potkáte velké množství unikátních postav a sami si budete vybírat, kterým směrem chcete pokračovat. To je posun oproti minulému dílu, který byl měl jednoznačně lineární průběh. Co se týká příběhu, ten nebyl slabinou snad žádné hry od Crya a ani Atlantis II nečiní výjimku. A to je další důkaz pro to, že lze udělat hru s fantastickou hratelností, aniž by v ní musela na každé větvi viset vyhřezlá střeva. Na obalu by mohl být klidně nápis, tato hra neobsahuje ani špetku násilí. Pokud jste tedy příznivci nekrvavých her se silným příběhem, které od vás vyžadují plné vytížení mozkových buněk, nenechte si Atlantis II ujít. Odměnou vám bude pěkná řádka hodin strávených ve světech, kam byste jen stěží podívali s jakoukoli cestovní kanceláří.

P.S Podle našich informací se bude i druhý díl, stejně jako jednička, prodávat v naší mateřštině.

RADEK FRIEDRICH

[Další kousky od Crya na obzoru]

Time machine | listopad 99
Akční adventura, kde v roli inkarnovaného H. G. Wellse cestujete časem. Podíváte se i do poměrně vzdálené budoucnosti – asi tak za 800 tisíc let.

Devil Inside | říjen 99
TV kanál specializující se na všechno bizarní, paranormální, hororové. Taková kabelovka je bussiness, ve kterém jde hlavně o sledovanost. A proti vám stojí konkurenční kanál se svými špinavými praktikami. Zní to docela šíleně, ne?

Aztec | říjen 99
Historická adventura, která vás zavede do srdce aztécké říše, Tenochtitlánu roku 1517 sužovaného podivnou chorobu, na kterou pomřelo příliš mnoho lidí, což lidé dávají za vinu úřadujícímu vládci Aztéků. V roli mladého sochaře se pokusíte rozplést nitky temného spiknutí.

Faust | říjen 99
Faust a jeho dohoda s Mefistofelem, kdo by tohle klasické dílo neznal. Jak se k tomuto opusu postavili v Cryu, se podrobně dočtete ve vyčerpávající recenzi o několik stránek dál. A buďte na ta dvojčata hodní.