

Je tomu něco přes dva roky, co jsem měl možnost setkat se s *Atlantisem*, ve své době dílem vsutku revolučním. Ne nadarmo jsem tvrdil, že grafika milovými kroky předbíhá všechny tehdejší výtvořky a nebýt některých chybek a ne tak úplně dokonalé hrátelnosti, hra by si jistě odnesla nejvyšší možné hodnocení.

Hrál-li někdo z vás první *Atlantis*, jistě si velice dobře vzpomíná, jaká byla vlastně zápletko, a že se vše točilo okolo nevráživosti dvou náboženských sekt. V roli mladíčkého Setha jste bojovali s intrikami a podlostmi jedněch a zachraňovali tak kůži druhých. Charakteristikami tehdy velice úspěšné hry byl revoluční engine, úchvatná grafika a cestování uvnitř i vně bájně Atlantidy. Co přináší druhý díl? V čem se autoři poučili ze svých chyb z předchozího dílu a co dobrého nechali a decentně vylepšili? Na první pohled se zdá, že toho příliš není. Nenechme se však zmást a učinme krok k poznání!

Příběh, stěžejní bod všech adventúr, zůstává i tentokrát zahalen počáteční rouškou tajemství. Opět ožívá neznámý mladík a je autory hry předurčen k tomu, aby se postavil zlým silám, tentokrát trochu nadpřirozeným, a zachránil svět, nebo alespoň jeho část. Ten, jak se mladý hrdina jmenuje, se objevuje v zasněžené kotlině kdesi v Tibetu a nachází zde plavidlo, ne nepodobné těm, jenž brouzdaly povětřím Atlantidy. Uvnitř se kromě neznámého málomluvného Vševeda nachází také zařízení, umožňující cestu do čtyř koutů světa. Do Číny, Irska, na Yucatan a do bájně země Shambaly. Tam, pokud Ten uspěje v předchozích třech lokacích, přijde na řadu finální konfrontace s temnou silou.

Převážná většina hry, jak jste zřejmě pochopili, se odehrává v místech, kde staré národy sídlily již před dlouhými stoletími. Zde se vždy vtělíte do role jednoho mladého člena komunity, stojícího před složitým úkolem. Ať již jde o aztéckého indiána Tepeca putujícího do říše mrtvých za spícím bohem Quetzalcoatlem (Opeřený had pozn.aut.) a hledajícího tak záchranu pro svého krále a jeho dceru, o mladého mnicha Felima hledajícího příčinu nemoci jednoho ze svých bratrů ve staré legendě o boji barbarského krále a pohanské bohyně nebo o Číňana Wei Yulana stojícího před dlouhou cestou za nesmrtelným exorcistou a vyháněním ducha blokujícího východ z kláštera, v každé z těchto rolí vás čeká pěkná hromada práce.

Pomyslnými klacky pod nohama vám budou jednak poměrně složité nacházení a o poznání jednodušší používání předmětů, jednak až dábelky těžké hádanky často vycházející z realit dnes již zaniklých kultur. Případem za všechny budiž hádanka s čísly aztéckých bohů a jejich zobrazování pomocí aztéckého početního systému založeného na principu dvacítkové soustavy. U hádanek nalezneme také největší změnu v hrátelnosti oproti jedničce. Bylo zrušeno časové omezení u některých akcí, čímž autoři odstranili trn z paty mnoha hráčů. Stihnout několik akcí v malém časovém rozmezí navíc v nepřilíh plynule se pohybujícím prostředí bylo v *Atlantisu* jedním z nejnepříjemnějších momentů.

Technické zpracování vychází ze stejného engine, jaký byl kdysi použit i u prvního dílu. OMNI-3D, jak autoři své dílko nazvali, umožňuje plynulé otáčení výhledu simulující pohyb hlavy a „přejezdový“ pohyb po trajektoriích mezi jednotlivými předem danými body. Ovládání spočívá plně na bedrech vašeho ocasatého společníka a podle grafické podoby statického kursoru (zůstává vždy uprostřed obrazovky) poznáte, zda můžete stlačením levé lopatky elektronického hlodavce vykonat nějakou činnost, případně použít předmět z vašeho nevelkého inventoraře.

Také v *Atlantisu 2* se můžete setkat s podpůrnou technologií engine s názvem OMNI-SYNC. Tahle drobnůstka by měla mít na starosti koordinaci pohybu rtů s vyslovovanými hláskami. Nebudu zde tuto funkci vychvalovat jako můj kolega z Levelu, neboť mi její revolučnost poněkud uniká. Ano zdá se, že postavy by mohly říkat to, co se line z reproduktorů, ale vzhledem k nevelké mezeře by mohli také říkat něco krapet jiného, anebo jen tak hýkat.

Neměl bych samozřejmě zapomenout popsat grafiku a hudbu. Obé je, jak se samozřejmě dalo čekat, na velmi vysoké úrovni, ale jak již prorokoval Lukáš Erben, není zde od minulého dílu zase tolik co vylepšovat. Grafika opravdu nemá v podobných hrách, obzvláště jsou-li založeny na stejném engine, již tak velký manévrovací prostor a hudba je u Crya tradičně velice podmanivá. Zdá se mi ale, že tentokrát se hudebníci trochu flákali. Srovnám-li si poslechový dojem z *Atlantisu 2* a z *Fausta*, odchází pokračování bájněho světa se sklopenou hlavou. Pravda ale je, že *Fausta* mají na svědomí lidé z Arxel Tribe a ti se svým Ringem vyšvihli na vrchol odkud je hned tak někdo nesundá...

Rozhodně bych neměl zapomínat na to, že firma On-Time vydávající *Atlantis 2* v Čechách se postará o plnou lokalizaci, tudíž by pro ty z vás, kteří nevládnou angličtině natolik, aby hře porozuměli, měl být tenhle titul o poznání atraktivnější.

A jak se *Atlantis 2* hraje? Rozhodně to není takový mozkožroutský parazit jako třeba *Discworld Noir*, ale své kouzlo a atraktivitu tahle hra rozhodně má. Zde se hodí podotknout, že někomu se detektivní příběh tolik nelíbí a preferuje raději sci-fi příběhy, ale hrátelnost *Atlantisu 2* naráží na bariéry zdvižené poněkud náročným engine. Představíte-li

si tradiční adventuristické bloumání již prozkoumanými lokacemi a vsadíte jej do principu, na němž tahle hra funguje, vyjde vám přinejmenším trochu nudy. Na druhou stranu je třeba zdůraznit, že oproti jedničce se vytratila lineárnost hry a tak pokud máte zrovna nějaký problém v Irsku, můžete si postěžovat na nějakém diskusním fóru a vyrazit třeba do Číny. Až se vrátíte, třeba již najdete na svůj zákys nějakou tu radu. Tenhle systém mi hodně připomíná *Journeyman Projecty*, vzpomenu-li si ale na dvojku, opouští mne chuť pokračovat v hraní *Atlantisu*. Ale to by nebyla důstojná tečka za dobrou hrou, kterou *Atlantis 2* rozhodně je. Možná by ale bylo lepší aby autoři začali přemýšlet nad tím, jak zlepšit engine a zvednout tím hrátelnost, která stále trochu pokulhává za dokonalostí grafické stránky hry.

Tomáš Varoščák

P.S. : Napadá mne jedna trochu zarážející věc. Proč se tahle hra vůbec jmenuje *Atlantis 2*, když v ní není o Atlantidě ani zmínka? Nebo mi něco uniká?

Název hry: *Atlantis 2*

Výrobce: Cryo Interactive

Vydavatel: Cryo Interactive

Minimum:

P 200, 32 MB RAM, 8x CD, HDD 170 MB

Doporučeno:

P 266, 64 MB RAM, 16x CD

Multiplayer: ne

3D akcelerace: ne

Verdikt: Velice dobrá adventure a druhý díl velice podobný svému předchůdci. Tedy alespoň vizuálně. Příběh je trochu jinde.

Hrátelnost: 7/10

Grafika: 9/10

Zvuk: 7/10

Obtížnost: 7/10

Sedmdesát pět

Víte vy vůbec, co je Atlantida?

Podle starodávných legend byla Atlantida velkým ostrovem v Západním Oceánu (rozuměj oceánu na západ od známého světa) blízko Herkulových sloupů. První psaná zmínka o tomto ostrově, prý zničeném zemětřesením, pochází z *Timea* a *Critia*, dvou dialogů od Platóna. V prvním z nich vyjevil existenci Atlantidy řeckému státníkovi Solónovi egyptský kněží, v druhém pak Platón zachytil historii utopického státu Atlantidy.

Ve dvacátém století podpořili oceánografové teorii, že Atlantida byla řeckým ostrovem Thira v Egejském moři a že byla zničena výbuchem sopky v letech 1500 před Kristem. Další teorie identifikují Atlantidu s Krétou, Kanárskými ostrovy, Skandinávským poloostrovem či Amerikou.

Telegraficky:

Pokud byste snad měli s *Atlantisem* potíže, v jednom z příštích čísel vám přineseme návod. Najdete jej pravděpodobně na našem cover CD.

Kromě Platóna se Atlantida objevuje také v knihách dalších světových autorů a jedno své dílo jí věnoval i český básník, dramatik a prozaik Vítěslav Nezval. Drama *Dnes ještě zapadá slunce nad Atlantidou* vydal v roce 1956.