

## KOREKTURA OK Pompei

Zkáza Pompejí se zdá být skvělou kulisou pro love story v podání vypravěčských mistrů z Crya, ale co když bude výsledek stejně šedivě průměrný jako kupříkladu *Aztec*?

Není ojedinělým jevem, že vývojářské týmy k okořenění svých ne vždy atraktivních příběhů používají místa a data, jejichž stopy v historii lidstva připomínají mamutí šlépěje. Vzpomeňme třeba *Journeyman Projecty* a jejich výlety za Čingischánem, Leonardem da Vincim či na hrad obléhaný francouzskými vojsky za dob stoleté války. Ale pro příklady nemusíme chodit až tak daleko. Samotné Cryo, jehož hru tu rozebírám, nás už vzalo na několik zájezdů s *Atlantisem II*, *Chinou*, *Versailles* či zmiňovaným *Aztecem*. Proto není divu, že nás zbrusu nový titul *Pompei* zavede přímo na místo jednoho z nejhorších neštěstí, které potkalo římské impérium, do Pompejí, čtyři dni před tím, než jejich nic netušící obyvatelé zadusí prach a spálí láva nedalekého Vesuvu.

Do tohoto životem překypujícího kulturního centra, mezi jeho nic netušící obyvatelé, přijíždí kupec z Marseille, aby zde navštívil dům otce svého přítele Secunda, seznámil se s osvobozenou otrokyní Sophií, získal její srdce a odvedl ji pryč dřívě, než ohnivý jazyk sopky olízne první domy. Proč vám tohle všechno prozrazují, ptáte se? Proč nenechám příběh, aby se sám rozvinul? Jednoduše proto, že to tak chtějí i autoři. Postava, kterou ve hře ovládáte totiž nejste vy - vy jste archeolog Adrian Blake, jemuž bohyně Ishtar odnesla ženu a jehož úkolem je ji na pozadí tří různých historických událostí zachránit. A Pompeje jsou prvním z těchto tří dějství, zbylých dvou se pravděpodobně dočkáme od Crya někdy v budoucnu.

A o co tedy vlastně v *Pompei* jde? Jak již vám stručně shrnutý děj možná napověděl, jde o adventuru zasazenou do precizně vytvořené kopie starobylých Pompejí. Procházíte se ulicemi, povídáte si s náhodnými kolemjdoucími a lidmi v krámcích, řešíte nenadálé (osel blokující silnici), ale i předem očekávané (odemknutí zamčené truhly) situace a sunete se ke konci, který je již od začátku vidět, i když zprvu jen jako obrys na horizontu. Postupem času se příběhová linie samozřejmě decentně zvlí, to když budete odhalovat příčiny Secundova neúspěchu ve volbách, ale i tak zůstane až příliš rovná a vám nezbude čas ani chuť se jí pořádně chytit a nechat se hrou pohodlně vézt. Ani interakce s okolím není nijak slavná. Krom několika prostých hádanek, jejichž jediným problémem bývá umístění předmětu na správné místo, a více než desítky nezáživných dialogů, po vás hra v podstatě nich nechce. Snad jen chodit ulicemi a hledat, kam by se ještě dalo vlézt. Když se vám podaří najít nějaké nové místo, obvykle máte na chvíli vyhráno.

Stejně jako tomu bylo u Crya v minulosti již několikrát, i tentokrát se vám v *Pompei* dostane do ruky jak hra, tak i encyklopedie. Ta se samozřejmě týká Pompejí a naleznete v ní mapy, nákresy, kresby, fotografie nálezů, stručnou historii města a jiné informace, které se archeologům a historikům podařilo nashromáždit. Musím uznat, že pokud bych se chtěl v této oblasti vzdělávat, *Pompei* by mi pomohla, ale co když nechci? Ne, že bych byl proti Cryu a jeho vzdělávacím hrám nějak zaujat, ale na stejné dvě placky se dá pro ty, kteří informace o Pompejích shání, naměstnat daleko víc zajímavostí, a pochybuji, že by si někdo koupil *Pompei*, aby si zahrál dobrou hru. To by se šeredně spálil.

Podíváme-li se na *Pompei* okem znalce adventur od Crya, nezjistíme na první pohled žádnou citelnější odlišnost, ba naopak. Zvláště technické zpracování, jehož zašlá sláva se datuje do dob prvního *Atlantisu*, je do očí bijící. Je úplně jedno, jestli tomu autoři chtějí říkat Omni3D (*Atlantis*), nebo třeba CinVIEW (*Pompei*), důležitější je, jak to celé vypadá. A popravdě řečeno, tenhle suchý systém už mě nebere. Navíc už v *Atlantisu* bylo běžné „přejíždění“ a ne pouze přeskokování obrazu mezi jednotlivými místy a postavy otevíraly při řeči ústa. V Pompejích jsou, zdá se, všichni břichomluveci.

Nevim co se děje, ale francouzské Cryo opět nezklamalo. Nadále sklouzává se svými hrami do hluboké propasti šedivé nudnosti a jen občas vystrčí růžky v podobě o trochu kvalitnější hry (*Devil Inside*). *Pompei* je jen dalším titulem, který vám rozhodně nemůžu doporučit. K čemu jsou precizní kulisy a podmanivá hudba, když příběh a hratelnost mají svázané obě nohy? To už je snad lepší koupit si knížku, ta v sobě jistě bude mít více srozumitelných informací a nebudete si zbytečně kazit oči.

Tomáš Varoščák

Výrobce: Arxel Tribe  
Vydavatel: Cryo Interactive  
Minimum: P 166, 32 MB RAM, 4x CD, HDD 100 MB  
Doporučeno: P II 233, 64 MB RAM, 8x CD, HDD 100 MB

Multiplayer: ne  
3D akcelerace: ne

Verdikt: Špatná hra a průměrná encyklopedie za cenu jedné dobré hry. No neberte to!

Hratelnost: 3/10  
Grafika: 6/10  
Zvuk: 8/10  
Obtížnost: 4/10

Celkem: Čtyřicet

*<http://www.cryo-interactive.fr> – oficiální stránka distributorů hry*

*<http://www.pompeigame.com> – oficiální stránka hry samotné*

*<http://www.arxel.com> – oficiální stránka tvůrců hry*