

KOREKTURA OK

Animorphs: Know The Secret

PEREX

Zapomeňte na *Baldur's Gate*, zapomeňte na *Final Fantasy*! Jsou tady *Animorphs*... bohužel.

END_OF_PEREX

Je vlahý, prázdninový večer a Pepík, František, Klára a Terežka s neukojitelnou dychtivostí již sedí před televizní obrazovkou. I dnes budou opět sledovat svůj oblíbený televizní seriál „Mladiství mutantní silo-gladiátoři z Beverly Hills brání Zemi před zlými mutantními silo-gladiátory ze zlého vesmíru“, který se díky propracovaným zápletkám a strhujícím akčním scénám stal mezi školní mládeží velice oblíbeným. Pepíkova maminka dětem přináší pomerančovou limonádu a děti jí chlemtavě vlaščí svá rozpálená hrdla. Už aby to začalo... A skutečně. Obývákem se rozeznívá vtíravý popěvek, svorně skandovaný všemi dětmi: „Jó, jó, jó, jó, mladiství mutantní silo-gladiátoři z Beverly Hills vám huby rozbijó!“ A již začíná všemi očekávaný seriál. Dnes je děj opravdu vydařený, zlý císař, za podpory své družky (je to zmutovaná, brčálově zelená silo-stonožka, jež v každém díle přijde o jednu nohu, která jí ale do příště zase vyroste) vrhá na Zemi svoji padesátimetrovou masožravou silo-ledničku. Hrdinové, trávicí svůj volný čas ve školní posilovně, jsou zmateni, co teď? Použijí snad mocnou sílu megahvozdu, nebo přivolají na pomoc svého spojence, silnou zmutovanou silo-velrybu z páté dimenze? Děj nabírá spád, lednička vrhá na váhající hrdiny zbytky plesnivého sýra, dští freonová oblaka a posměšně klope víkem. Gladiátoři se konečně rozhodnou - silou společné vůle zavolají silo-opraváře z deváté dimenze, který je naučí mocné silo-kouzlo, které efektně zatne ledničku tipec. Zlý císař zuří, trhá stonožce další nohu a mocně hrozí do kamery: „Jen počkejte příště!“ Spustí se titulky a děti propukají ve spontánní jásot. V tom si Terežka posteskne: „Ach, jak by bylo krásné, také moci zachraňovat svět,“ a teskně pohlédne na své kamarády. František, náhle uchvácen vidinou svého hrdinství, vybíhá na zahrádku a vrhá se vstříc boji se zmutovanou švestkou. Nebohý strom trpně přihlíží devastaci svého kmene a Klárka bojovně volá vstříc nebesům: „Však nadejde čas. Jen počkejte... jednou uvidíte!“ a celá parta se smutně, ale s nadějí v duši navrácí domů. Jen počkejte... jednou...

Touhy těchto nebohých dětí, do trpné hysterie dovedených oněmi „úžasnými“ seriály typu Power Rangers (u nás asi jediný vysílaný zástupce svého druhu, prezentovaný coby „Strážci vesmíru“), si zjevně byla vědoma firma Scholastic a s naivitou zcela vlastní konzumentům těchto pořadů se vrhla do tvorby počítačové hry. Ostatně, proč by ne? Zisky z vysílacích práv u takovýchto seriálů mnohdy dosahují neuvěřitelných částek. Před časem jsem kdesi četl, že zrovna u Power Rangers se příjmy přehouply přes mystickou hranici jedné MILIARDY dolarů. Ohó, proč si tedy nepřihřát polívčičku v kotlíku cizí popularity a na vlně zájmu o stupidní slátaniny se svézt až ke kýžené vidině cinkajících zlatých mincí? Jinak si totiž nedovedu vysvětlit fakt, že *Animorphs* zaštitila svými mocnými křídly zrovna tak etablovaná firma, jako jsou Infogrames. Peníze už zastínily rozum mnoha lidem, ale co vyšlo u seriálových Power Rangers (minimální výrobní náklady, maximální zisky), jen těžko projde ve světě přece jenom poněkud náročnějších milovníků počítačových her. Kdo nemaže, ten nejede a skřípot nedostatku peněz, invence a především talentu je u rezavého vraku *Animorphs* slyšet na míle daleko.

Ani nevím, který z hřebíků, hyzdicích hypotetickou rakev možného úspěchu této hry, mám zatlouci jako první. Největší slabinou bude asi příběh. Příběh je alfou i omegou každého RPG, a pokud nemáte pořádně vyšperkovaný a originální příběh plný zvratů, překvapení, dojemných okamžiků a propracované psychologie postav, tak to můžete rovnou zabalit. Pokud jste někdy hráli *Final Fantasy VII*, tak máte asi tak hrubou představu, jak přesně story *Animorphs* NEvypadá. No jen si to zkuste představit - jste mladý americký teenager, který tráví prázdniny se svými několika přáteli kdesi na farmě uprostřed džungle (?). Zničehonic však Zemi tajně napadne horda zlých mimozemšťanů zvaných „Yeerkové“ a začne ji v přestrojení za lidské bytosti ovládat. A právě vaší skupince prostoduchých teenagerů je dáno Zemi a vůbec všechno zachránit. Aby jim to pod vaším vedením šlo lépe od ruky, mají hrdinové schopnost změnit se v jakékoliv zvíře, kterého se kdy předtím dotkli a... to je asi tak všechno. Mno, je sice fakt, že už jsem zažil i větší slátaniny, ale u RPG? A navíc to vypráví tak hnusně nadšený teenagerský hlásek, grrr - zkrátka děkuji, nechci.

Celý hrací algoritmus vypadá asi takto: průzkum lokace - boj - akční mezihra - průzkum lokace. Adventure část je vyloženě směšná, hrdinové neustále pronášejí poznámky jako: „Myslím, že tady bys měl sebrat ten klíč,“ a „Támhle ty dveře budou asi zamčené.“ Pokud byste přesto náhodou nevěděli, co máte dělat, můžete si kdykoliv klávesou H vyvolat přesnou nápovědu. Všechno to sice občas „zkomplikují“ problémy typu přepsat kód z počítače (1234) do dveřního zámku (1234), a nějaký ten puzzlík, ale jinak je to celkem pohoda, ale hlavně dost nuda!

Akcčních meziher je sice několik typů, ale jsou fádni, bezduché a na nervy lezoucí. Ze začátku je takový běh s tygrem nebo skákání po střechách s gorilou celkem povyražení, ale časem už jenom prudí. Kvůli nepřesnému a velice klouzavému ovládní (které je mimochodem prokletím celé hry) a tím pádem častému opakování těchto meziher, se jejich výskyt stane utrpením. Škoda, udělat je stálo asi hodně práce.

Boje probíhají po vzoru *Final Fantasy VII* (tedy na tahy, částečně realtime), stačí si jenom odmyslet existenci jakéhokoliv systému kouzel, inovaci výzbroje, vývoj postav a zapomenout na přehlednost. Autoři se sice snažili i přidat něco nového, takže se mačkáním dvou tlačítek můžete pokoušet i o jakási komba, ale nakonec je to všechno stejně na jedno brdo. Nuda nuda, šed' šed'.

Grafika je obyčejná, barevně trochu přepřácaná a dýchá z ní kouzlo ručně kreslených, amatérských adventur. Použitý 3D engine (zjevně vlastní výroby) působí prehistorickým dojmem a v maximálním rozlišení 640 x 480 se nepříliš vábně vleče i na mém Athlonu. Zvuk a hudba je lehce podprůměrná, dialogy jsou namluveny nechutně nadšenými mladými hlásky, jinak se nedá skoro nic vytknout ;-).

A celkové závěrečné shrnutí? Pokud vám příběh připadá lákavý, žádné lepší RPG jste dosud nehráli a je vám tak do čtrnácti let, tak existuje reálná možnost, že se vám tahle hra bude líbit. Inu lidé i jejich vkus jsou různí. Ale spíš jsem toho názoru, že za měsíc po *Animorphs* už ani pes neštěkne.

Tomáš Zajpt

Výrobce: Scholastic

Vydavatel: Infogrames

Minimum: P 200, 32 MB RAM, 4x CD, HDD 150 MB, 4MB karta

Doporučeno: P II, 64 MB RAM, 16x CD, HDD 600MB, 8MB 3D karta

Multiplayer: Ne

3D akcelerace: D3D

Verdikt: Dost slabý pokus o RPG.

Hratelnost: 30

Grafika: 40

Zvuk: 40

Obtížnost: 30

Hodnocení: Třicet pět