

## Fort Boyard: The Quest

Nápad inspirovat se televizní soutěží při tvorbě počítačové hry je podobně excentrický jako major Zeman coby Quake.

Krátká informace pro všechny, kteří přišli k TV přijímačům historicky později a nesledují satelitní kanály. Fort Boyard je malá vodní pevnost a v ní se připravuje a natáčí přes deset let stejnojmenný soutěžní seriál. Je populární v řadě zemí, u nás ho kdysi vysílal program OK3, pak krátce pozemní stanice. Účastníkem je vždy smíšené družstvo všestranně disponovaných jedinců. Ve všech prostorách pevnosti na ně čekají neobvyklé úkoly a zkoušky, vyžadující buď sílu, mrštnost, postřeh nebo chytrou hlavu, většinou všechno dohromady. Bojuje se hlavně o čas, v němž na závěr mohou soutěžící nabírat a přenášet mince, symbolizující finanční odměnu.

Realitu také představuje hned na úvod hry *Fort Boyard: The Quest* sestřih záběrů z vysílání s nepřehlédnutelnou moderátorkou Melindou Messenger. A je to rovněž naposled, kdy se s touto vyvinutou blondýnou hráč vidí, takže proč právě ona je patronem programu, ví asi jenom mateřská firma Microids.

Samotná děj se už totiž odehrává v časově blíže neurčeném fantasy prostředí. Příběh je prostý. On a ona, Guilliam a Anna, jsou při romantickém večeru na pláži poblíž Fort Boyard kýmisi zatím neznámým přepadení, oddělení jeden od druhého a dopraveni do pevnosti. Překonáním každé překážky a splněním úkolu jsou pak blíž a blíž záchraně i šťastnému shledání s partnerem, přitom jako mimochodem pronikají do tajemství života svých vězňů, podivných zvířecích zrud.

Žánrové zařazení je přesně podle diktátu doby nejisté. Tvůrci se televizním cyklem inspirovali jenom volně. Zachován zůstal princip, že při postupném procházení místností a dalších prostor v každé vyřešíte jen úkol nebo jeho část. Chybí naopak (ale není postrádán) nemilosrdný časový limit. Kladem je podobně jako v TV různorodost překážek. Část má charakter plošinových hopsáček s různými přechody po plovoucích bednách, houpáním na řetězech nebo dlouhými přeskoky. Jiná část místností je téměř čistá akční adventura. Vliv *Tomb Raidera* je nepřehlédnutelný jak dokládá třeba plavání, šplh nebo přelézání překážek. Místnost s automatickými metači šípů pak určitě zná snad každý příznivec Lary Croft. Vybavení zbraněmi je skromné, základní „tyč pro boj ve vysoké trávě“ záhy doplní například prak. Poslední částí různorodé linie *Fort Boyard: The Quest* jsou úkoly na procvičení šedé kůry mozkové, jak by řekl Hercules Poirot. Ovšem bez komplikovanosti a záludností, vlastních čistě logickým hrám.

Okamžikem cimrmanovského očekávání a zklamání je volba herní postavy. Podle nálady nebo sexuální orientace si můžete vybrat mladíka i dívku. Ale kdo by doufal ve dvě samostatná dobrodružství, bude zklamán. Rozdíly jsou víceméně kosmetické: jiná story intra, rozdílné modely zbraní. Po vizuální stránce ovšem netřeba plakat, kamera se beztak důsledně drží za zády hrdinů, takže lze obdivovat jen jejich záda a příslušenství. Občasný volný rozhled k prozkoumání okolí by se přitom sem tam hodil. Zato akustický projev... Guilliam je takový nenápadný chlapík a při velké námaze se občas ozve, ale vedle erotických stenů Anny je proslulé Lařino hekání projevem premiantky klášterní školy. Místy vzniká až nechtěná groteska, když Anna táhne těžkou bednu za zvuků, jako by právě zažívala hezké chvíle s vlastním tělem a několika doplňky.

Nejsilnějším pocitem z cesty do nitra virtuálního Boyardu je poklid, připomínající luštění křížovky za deštivého odpoledne. Ne že by programu chyběly nečekané zvraty a překvapení, jen je všechno jednoduché a přehledné. Obtížnost je relativně nízká, po zácviku stačí první rozhlédnutí po místnosti k určení, co bude zhruba úkolem. Kdo zvládne adrenalin a neklidné prsty na klávesnici ještě déle, vymyslí zpravidla i nejefektivnější postup.

Na ty absolutně nejvyšší mety rozhodně program neaspiruje v oboru grafiky. Spíš je reprezentantem her, jimž se z různých příčin věnuje buď málo času nebo málo peněz na vývoj. Nízké a nenastavitelné rozlišení kupodivu ruší alespoň na menších monitorech méně, než by se podle exaktního údaje 640 x 480 bodů zdálo. Slabší estetický dojem víc vadí u animací, spojujících jednotlivé části příběhu. Ale přivyknout se dá poměrně rychle. Takhle nějak se opravdu před pár lety tvořilo.

V porovnání s náročnými „peckami“ současnosti je Fort Boyard: The Quest vysloveně oddechová hra. Multižánrovost by mohla lákat také příležitostné hráče a každého, komu čisté žánry moc nechutnají. Tentokrát barman adventuru, plošinovku a logickou hru správně protřepal a nemíchal. Na párátka s olivkou už bohužel nezbylo. Snad příště.

Rámeček:

Melinda Messenger

Majitelkou „nejznámějšího poprsí na britských ostrovech“ je 29letá Melinda Jane Messenger. Nevysoký diblík (163 cm) se po operativním vylepšení svého hrudníku chlubí mírami 88-56-86. Kariéru hvězdy odstartovala na reklamních plakátech propagujících výrobce laků na okna na autobusových zastávkách v jejím rodném Wiltshiru a okolí. Plakáty byly později staženy pro přílišnou vulgárnost. Následovalo fotografování pro The Daily Star, bulvární The Sun, reklamní a propagační akce. Kromě moderování britské verze soutěže Fort Boyard MM působila v různých pořadech na televizních stanicích Channel 4, Channel 5 a Sky.

Výrobce: Microids

Vydavatel: Microids

Minimum: P 250, 64 MB RAM, 8x CD, HDD 125 MB

Doporučeno: P II 300, 64 MB RAM, 16x CD, HDD 300 MB

Multiplayer: ne

3D akcelerace: D3D

verdict: Skromné dobrodružství ve skromné grafice, které ovšem neurazí ani když máte malé poprsí.

Hratelnost: 6

Grafika: 3

Zvuk: 5

Obtížnost: 4

Celkem: Padesát pět