

The Road to El Dorado

***** PEREX *****

Bájně Zlaté město toužili najít mnozí dobyvatelé Nového světa celé šestnácté století. Všechny jejich výpravy ale skončily nezdarem. Úspěch zaznamenali až filmaři z Hollywoodu, kterým se jeho objev povedl již několikrát. Naposledy ho navštívila expedice Dreamworks ve svém celovečerním kresleném eposu, jenž se dočkal také počítačového ztvárnění.

***** KONEC PEREXU *****

Legenda praví, že jeden indiánský kmen pokryl každý rok zlatým prachem tělo svého náčelníka. „El Dorado“ („pozlacený“) pak vstoupil na vor, hodil předměty ze zlata a drahých kamenů jako obětní dary bohům do jezera a následně se sám vykoupal v jeho vodách.

Příběh hry *The Road to El Dorado* (dále jen *El Dorado*) se odehrává za časů conquistadorů. Představí vám Miguela a Tulia, dobrodruhy, kteří se ve svém rodném Španělsku dočkali pouze vypsání odměny na své hlavy. Nemají mnoho důvodů setrvávat, a tak, když získají navíc ještě mapu k městu nezměrného bohatství, odploouvají první lodí přes Atlantik. Zajímavé je, že se na své činy dívají retrospektivně, jako když už vyprávějí minulost vlastního hrdinského konání. Tato skutečnost je pramenem řady dialogů *El Dorada*.

Konverze filmu na PC se ujal herním gurmánům jistě dobře známý tým Revolution, který se proslavil díky špičkovým hrám *Broken Sword I & II*. Také v případě *El Dorada* zůstal věrný žánru adventure, doba ho však přiměla užít moderní 3D zpracování. Právě to bohužel ukazuje ještě určité mezery jinak brilantních autorů. Ztvárnění herních pozadí sice není co vytknout, neboť jsou renderovaná a vypadají opravdu hezky (což můžete ostatně posoudit sami), avšak samotné postavy na tom jsou už podstatně hůře. Počet polygonů, ze kterých jsou složeny, je zoufale malý, a tak jejich hrany vypadají často jako prostřední kolej horské železnice. Engine, ačkoli funguje dobře, se vyhýbá řadě detailů. Nikdy proto neuvídíte jak lidé hry *El Dorado* otevírají při řeči svá ústa nebo že by někdo sebral předmět tak, aby by ho sevřel do dlaně. Použité rozlišení grafiky, dnes už archaické 640x480, vás asi také zvláště neohromí, i když si troufám tvrdit, že Revolution předvádí jeho maximum. Zaměříme se proto raději na obsah hry samotné.

Jak už jsem se zmínil, vyprávění Tulia a Miguela začíná ve Španělsku. Tady se jim budete snažit pomoci dostat na loď do Ameriky. Prozradím, že za tímto účelem budete chytat slepice, nadhánět býka a oblékat dámský šat. Koráb dobyvatele Kortéze černým pasažérům příliš pohostinnosti nenabízí, proto zde budete muset utéct z vězení, obchodovat s opicí nebo střílet z kanónu. Nový svět pak začíná být ke hráči divočejší, neboť teprve nyní začíná cesta do města. Nástrahy přírody a starodávné pasti vás šetřit určitě nebudou. Abych nenapsal úplně všechno, vězte jen, že objevením *El Dorada* celá hra ještě zdaleka nekončí.

Skutečnost, že příběh angažuje více hrdinů, je plně zde plně využít. Kromě skutečnosti, že Miguel a Tulio mají jiné fyzické kvality, a tak specifické úkoly může zvládnout jenom jeden ze dvojice, se to projevuje hlavně v bludištích. Ano, *El Dorado* není pouhá adventure, občas se tu vyskytnou prvky *Quadraxu* a jindy zas nechá hra vzpomenout na staré plošinovky. Musím však konstatovat, že prvky odlišných žánrů jsou to nejméně zábavné co titul nabízí. Normálně totiž *El Dorado* celkem příjemně ubíhá a bavíte se asi jako v kině, ale na oněch místech přicházejí jedny z mála zákysů. Jejich základ je naneštěstí ve zručnosti hráčových

prstů namísto jeho mozkových závitů. Potěší proto alespoň, že do adventure části se občas zapojí i pásovec Bibo nebo kuň mnoha výrazů, bělouš Altivo.

El Dorado obsahu velmi mnoho cinematických sekvencí, které byly buď převzaty přímo z filmu nebo případně ještě dodatečně vyrenderovány. Ty představují skutečnou potěchu pro zrak každého diváka a mohou vás ubezpečit, že fungují jako výkonný hnací motor, který hráče nutí pokračovat stále dále. Dostali jsme se na nejbolestivější místo hry. *El Dorado* může mít výbornou grafiku, skvělé filmy, vydařenou hudbu a dokonalé zvukové efekty, ale když ho není problém dohrát za necelé ČTYŘI hodiny, ospravedlní si jeho koupi asi málokdo. Škoda, autoři byli zjevně omezeni rámcem jednoho celovečerního filmu, který nemohli příliš rozšířit.

Jan Kálal

***** TABULKA *****

The Road to El Dorado

Výrobce: Revolution

Vydavatel: Ubi Soft

Minimum: PII 233, 8 MB graf. karta, 32 MB RAM, 466 MB HDD, 4x CD

Doporučeno: PII 300, 16 MB graf. karta, 64 MB RAM, 466MB HDD, 4x CD

Multiplayer: ne

3D akcelerace: D3D

Verdikt: Po delší prodlevě konečně zase hra od týmu Revolution. Výborné zpracování bohužel zabíjí extrémně krátká trvanlivost.

Hratelnost: 7/10

Grafika: 8/10

Zvuk: 9/10

Obtížnost: 3/10

Procenta: Šedesát

***** RÁMEČEK *****

Film

The Road to El Dorado byl do amerických kin uveden na sklonku března minulého roku. Režijní taktovkou zde vládla trojice Bibo Bergeron, Will Finn, Don Paul. Hlasy hlavních hrdinů obstarali Kenneth Branagh a Kevin Kline. Určitě známější vám budou tvůrci filmové hudby. Tu složil John Williams, otextoval Time Rice a nazpíval Elton John.