

Preview

Enter the Matrix

Hry vytvořené podle úspěšných filmů se jen málokdy stávají trháky, na něž bychom ještě dlouho vzpomínali. Tyto tituly většinou krácejí pohodlnou cestičkou, vyšlapanou jejich slavnými předchůdci, a autoři se neostýchají chtít za málo muziky hodně peněz. Přesto se občas objeví nějaký, který rozhodně stojí za pozornost.

Když byl před několika měsíci oficiálně oznámen vývoj hry *Enter the Matrix*, nahlíželi jsme na ni se obavami, že úžasný svět Andyho a Larryho Wachowských znetvoří stejně jako nepříliš povedená akce *The Fellowship of the Ring* fantastickou Středozemi. Již v té době v nás však dřímala jiskřička naděje, neboť se na hru vrhli vývojáři ze studia Shiny Entertainment. Ti již několikrát všem škarohlídům dokázali, že vytvoření originálního titulu není v dnešní době rozhodně nemožné. Nyní se autoři rozhodli chystanou pecku blíže představit široké veřejnosti a hned se z ní stal jeden z horkých kandidátů na nejočekávanější hru letošního roku. Mají totiž v rukávu několik es, s nimiž se naděje na úspěch jejich projektu mnohokrát zvyšuje.

Dva v jednom

Enter the Matrix je third person 3D akce vyvíjená pro PC i herní konzole nové generace. Do obchodu by měla dorazit 15. května 2003 - ve stejný den jako chorobně očekávaný film *The Matrix Reloaded*. Asi nejvíce šokující zprávou je, že příběh hry napsali samotní bratři Wachowští, kteří při natáčení druhého a třetího dílu Matrixu rozdali slavným hercům též scénáře na *Enter the Matrix* a společně s nimi připravili zhruba hodinu filmových sekvencí. Hra začíná chvíli po událostech krátkého animovaného filmu *The Last Flight of the Osiris* (od tvůrců *Final Fantasy: The Spirits Within*) z devítidílné série *The Animatrix*. Vypráví o lodi *Osiris*, jejíž posádka zjistí, že se Sentinely navrtávají do Země a brzy objeví lokaci Zionu, posledního lidského města. Je třeba urychleně jednat a vrhnout se do *Enter the Matrix* v rolích Niobe (Jada Pinkett-Smithová) a Ghosta (Anthony Wong), kteří se objeví i ve filmu – v něm ovšem hrají jen druhé housle. Příběh se bude odehrávat paralelně s filmovým zpracováním a oba se budou vzájemně doplňovat. Nemyslete si však, že k pochopení filmu budete muset projít hrou a naopak. Dojde pouze k obohacení, čímž se hra pro fanoušky Matrixu stane údajně nepostradatelnou. Jedná se o zcela nový způsob vyprávění příběhu a vypadá zatraceně zajímavě.

Kybernetičtí upíři

Autoři se částečně nechávají inspirovat tituly jako *Max Payne* nebo *Dead to Rights* a snaží se vytvořit hru, která by se po všech stránkách dala srovnávat s úspěšným filmovým Matrixem a hned na první pohled by hráče uchvátila vynikající atmosférou. *Enter the Matrix* bude těžit především z bojových akcí. Hlavní hrdinové ovládají kromě klasických pohybů i spoustu speciálních úderů, kopů a skoků, jež je možné spojovat do smrtících komb. Niobe a Ghost se neliší ani tak silou, jako spíš technikou boje, kterou budou vystavovat na odiv nebezpečným nepřátelům a akčně naladěným hráčům. Učinnou lahůdkou bude například odzbrojovací chvat, s nímž sebevědomého protivníka rychle připravíte o naleštěné nádobíčko a během chvíle ho pošlete jeho vlastnoručně nabitou zbraní do věčných lovišť. Nutno podotknout, že ve hře bude zbraní více než dvacet kousků.

Ne všichni nepřátelé však budou zranitelní běžnými způsoby jako třeba obyčejní policisté. Dojde tedy i na efektní probodávání dřevěnými kůly, mající za úkol narušit fyzickou

přítomnost v Matrixu. Tento vliv starých upírských filmů nebude jediným možným způsobem likvidace, ale o dalších autoři zatím zarytě mlčí.

Na zemi, ve vzduchu i v... Matrixu

Stejně jako v původním filmovém zpracování ani zde nemohou chybět vynikající akrobatické kousky, které za užaslého pohledu diváků prováděli Neo, Trinity a Morpheus na stříbrném plátně. K jejich zvládnutí poslouží speciální "focus" mód, který stejně jako "bullet time" v *Maxu Paynovi* zpomaluje na omezenou dobu čas a dovolí Niobe a Ghostovi uhýbat před letícími kulkami či provádět další vylomeniny, které jistě velmi potěší všechny fanoušky matrixovských akčních scén.

Enter the Matrix naštěstí není pouze o kung-fu soubojích. Nabídne hráčům také adrenalinem naplněné automobilové honičky a krkolomné průlety starými katakombami. Oba zmiňované doplňky hru podle autorů ještě více obohatí. Jen si představte, jak unikáte rušnými ulicemi města se spoustou policejních aut za zády - krásná Niobe za volantem a charismatický Ghost vykloněný z okénka a střílející po svých pronásledovatelích ze dvou zbraní najednou... Nebo jak ve své lodi přcháte před dotěrnými Sentinely naprogramovanými na vaši destrukci, přesně ve stylu legendárního *Descentu*. Část jich zneškodníte několika dobře mířenými dávkami z automatických kanónů, zbytek setřesete nárazem o stěnu. Zajímavé, nemyslíte? Doufejme, že tvůrci nevezmou automobilové a létající akce na lehkou váhu. Jinak je budeme otráveni hrát jen proto, abychom se dostali k dalším lákavým soubojům.

Abychom se nenudili

Velkým problémem mnoha dnešních titulů je krátká hrací doba umocněná ještě navíc tím, že nijak neprahnete ponořit se do příběhu ještě jednou. *Enter the Matrix* by měl být v tomto ohledu jiný. Budete si moci vybrat ze dvou zmiňovaných postav, jejichž dobrodružství se v mnohém liší. I když se budete třeba nacházet ve stejné lokaci, můžete se vydat jinou cestou, být svědkem jiného střípku děje a prozkoumat jiné tajné místnosti. Na několika místech si dokonce budete muset vybrat z několika možností a na základě vašeho rozhodnutí nebo vyřešení určitého problému se dostanete do odlišných míst. Dalším zajímavým prvkem je speciální systém hackování do Matrixu, kterého můžete, ale také nemusíte využívat. Před misemi se tak budete učit novým bojovým technikám nebo si budete do různých lokací předem schovávat vlastní výbavu.

Co se audiovizuální stránky hry týče, skvělé záběry svědčí o výjimečném grafickém zpracování a můžete se těšit na hlasy skutečných herců. Naši elektroničtí miláčci tak jistě dostanou pořádně zabrat a možná bude nezbytný i upgrade "starého železa". Pokud se ovšem vývojářům z Shiny podaří vytvořit takovou pecku, jakou slibují, jistě nám to nebude nijak zvlášť vadit. Však uvidíme za pár měsíců, až programátoři odstraní zhruba 1100 bugů, které hra v současné době ještě obsahuje. Držme jim palce!

Petr Prošek

03G0000

Vizuální orgie

Shiny Entertainment vytvořili pro *Enter the Matrix* zbrusu nový grafický engine, a aby zaručili co nejvyšší kvalitu na všech herních platformách (PC, PlayStation 2, Xbox, GameCube), nasadili co nejvyšší laťku, kterou pak snižovali na základě výkonu každého systému. Obsah všech verzí však bude totožný. Autoři jsou se schopnostmi svého engine nadmíru spokojeni - v současné době se jim do jedné akce podařilo úspěšně zapojit neuvěřitelných 1300 Sentinelů a jejich honba za vaší lodí vypadá vskutku neuvěřitelně. Pro

alespoň částečnou představu o grafické kvalitě si můžete prohlédnout srovnání skutečné Niobe s její počítačovou podobou. Která vypadá lépe?

Žánr: third person akce

Vydavatel: Infogrames

Výrobce: Shiny Entertainment

Předchozí projekty: *Messiah, Sacrifice*

Internet: www.enterthematrixgame.com

Datum vydání: 15. května 2003