

Recenze akce

Indiana Jones and the Emperor's Tomb

Netrpělivé čekání na čtvrté filmové dobrodružství Indiana Jonese, které se i nadále odkládá na dobu neurčitou, si můžeme zkrátit hrou s nejneortodoxnějším ze všech archeologů v hlavní roli. Kdo ale v případě projektu *Indiana Jones and the Emperor's Tomb* očekává návrat k legendární dvourozměrné adventuře *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, bude asi zklamán.

Svým pojetím totiž titul jasně navazuje na akční adventuru *Indiana Jones and the Infernal Machine*, jež eskapády nekonvenčního pana profesora zakomponovala do 3D prostředí, sledovala je z pohledu třetí osoby a se vším všudy převzala herní systém *Tomb Raidera* – tedy hry, která by bez Spielbergovy a Lucasovy trilogie nikdy nevznikla. Je otázkou, zda letošní, z Xboxu zkonvertovaný přírůstek do Jonesovy rodiny má vůbec smysl spojovat s adventurami, když je v něm důraz na slovo „akční“ kladen ještě více než před třemi lety. Na nějaké logické hádanky klasických adventur vůbec nemyslete. Nečekají vás ani „akční“ puzzly, jež řešila Lara Croft, a dokonce sám Indy v dobrodružství s pekelným strojem. Spíše se připravte na spoustu ran pěstí, střelby, přepínání pák a především na brutální hopsání po skalních římsách, střeších, cimbuřích a řetězech.

Z Istanbulu až do Prahy

Stejně jako filmová trilogie a většina předchozích her s neohroženým archeologem se i jeho nové interaktivní dobrodružství točí kolem starověkých legend a artefaktů, kterých chtějí zneužít novodobé mocnosti. Po nacistických choutkách na archu úmluvy a svatý grál (ve filmu) a po ruských snahách získat babylonský pekelný stroj (na počítači) se pozornost soustředí na starodávnou perlu Srdce draka, po níž v roce 1935 společně pátrají čínská mafie a nacističtí pohlaváři.

Podle legendy tato perla, která zůstala po více než dva tisíce let ukryta v hrobce prvního čínského císaře Čchin Š'Chuang-tia, disponuje nadpřirozenou mocí, umožňující ovládat lidské myšlenky. Aby se magický předmět nedostal do špatných rukou, jistý asijský obchodník vyhledá a najme Indiana Jonese. Než ale Indy vstoupí do císařovy hrobky, bude muset procestovat zeměkouli křížem krážem, aby našel a poskládal tři kusy rozlámané pečeti, jež mu otevře dveře do tajemnými pověstmi opředeného mauzolea...

„Tombraderovská“ struktura tvůrcům umožnila libovolně měnit prostředí, Indyho kostýmy i typy nepřátel. Podíváme se tak například do skalních chrámů uprostřed džungle na Cejlonu, zatopených paláců pod Istanbulem a především do komnat, žalářů a věží (fiktivního) středověkého hradu v Praze. V každé lokaci stane Indy proti množství nepřátel nejenom z řad lidských protivníků, ale také proti různé zvířecí havěti nebo nadpřirozeným monstrům. Indy proti nim nevyužije jen svůj pověstný bič, mačetu či střelné zbraně, ale i pěsti.

S bičem či nohou od stolu

Hra běží na upraveném 3D enginu společnosti The Collective, jež jej použila na upírskou rubačku *Buffey the Vampire Slayer*. Souboje tváří v tvář jsou oproti minulému dílu zpracované zcela nově: Indy disponuje širokou paletou úderů, kopů či úchopů a opět může používat i svůj bič – ať již k vyrazení protivníkovy zbraně, k působivému spráskání nebo dokonce i k ovinutí jeho krku a přitažení na dosah pěstí. Obě strany také mohou použít improvizované zbraně, jako jsou lopata, židle, noha od stolu či láhev. Přestože soupeři při bitvě ztrácejí pokrývky hlavy či se snaží sebrat protivníkovi zbraň, opakující se chvaty se po čase přece jen okoukají a z bojů se stává trochu monotónní mlátička.

Umělá inteligence soupeřů není valná: i když na Indyho útočí více protivníků najednou, nejsou schopni zkoordinovat svůj útok a zejména gestapo mu gentlemansky nechává prostor, aby všechny jeho členy postupně vyřídil. Styl rvaček není různorodý tak, jak mohl být, neboť Indy se spoléhá spíše na hrubou sílu než na důvtip. Rafinovanější likvidace protivníků – jako spuštění lustru v pražské knihovně – jsou výjimkou. Z hlediska animací postav však bitky vypadají efektněji než Indyho ostatní pohyby.

Krkolonná překážková dráha

Ačkoli tvůrci slibovali, že hra bude balancovat na pomezí akce a adventury, není tomu tak. Adventurní prvky – pokud je vůbec lze tímto způsobem nazývat – jsou spíše zklamáním. Chybějí interaktivní rozhovory, které by děj i vaše konání posunovaly dál, oproti minulé hře je také jednodušší používání předmětů z inventáře. Téměř vždy je jasné, co, kde a jak použít, neboť každá akce se indikuje ikonou s patřičným obrázkem (symbol znázorňuje, kdy použít bič ke zhoupnutí se nad rozšklebenou propastí, kdy mačetou prosekat rákosí atd.). Logické hádanky jsou – až na pár výjimek – především „navigačního“ charakteru, čímž je vzletně řečeno, že musíte vymyslet, jak se dostat z bodu A do bodu B. Nejsou to obtížné úkoly, jsou však poněkud monotónní a jejich dokončení může být časově náročné. Čekají vás totiž různé skákačí „cykly“, které nejsou otravné jen ze své podstaty, ale především kvůli nemožnosti hru libovolně ukládat. Každá z deseti různě rozsáhlých úrovní je rozčleněna na další subkapitoly a váš postup se automaticky zapisuje na disk až na jejich konci. Vzhledem ke koncepci hry a k nevyváženému rozdělení save pointů to je od tvůrců nepěkný naschvál, za nějž by si zasloužili přetáhnout Indyho bičem. Třeba v závěrečném levelu na Cejlonu čeká Indyho v jednom zátahu dvacet skoků mezi klecemi zavěšenými nad vodou a rozhoupanými řetězy. A když konečně tento parkur bez možnosti uložení dokončí, vzápětí mu hrozí zcela nečekané utonutí, případně zakousnutí obrovským krokodýlem. Takže „load“ – a všechno zase od začátku.

Hlava i nohy se pletou

V případě takto otravných zdržovaček a umělého natahování životnosti hry se po kýženém doskákání ani nebudete radovat, že se vám podařilo těžký oříšek zvládnout. Spíše si jen oddychnete, že už máte ten masochistický teror za sebou. Až na pár výjimek totiž během hry neřešíte to, co máte provést, ale jak to technicky zvládnout. Skákačí komba za pomoci biče se neúměrně komplikují a navíc vás může potrápit také nedoladěné ovládání. Zatímco copatá fešanda pružně a bleskově skáče všemi směry, neoholeného dobrodruha je občas problém vůbec postavit správným směrem. Místo couvání dělá čelem vzad, do stran se otáčí v podivných úkrocích a podobně.

Skoky a boje ztěžuje i nepřehledný systém kamer. Ten už sice není tak zmatený jako minule, ale přišel s nepříjemnou inovací. Kamera není pevně zafixovaná za Indyho záda, ale pomocí myši s ní můžete otáčet do aleluja. Jenomže především při hekticky probíhajících bojích právě „volná“ kamera způsobuje, že se můžete rozběhnout špatným směrem, že budete obtížně zaměřovat nepřítele a že často ani nevidíte, kam zasazujete ránu. Při rvačkách proto budete muset mačkat ještě jednu klávesu navíc, která záběr změní v normální „third person“ perspektivu. Kameru můžete přepínat i do pohledu z vlastních očí, ale to má smysl jen při střelbě v klidu ze zálohy. Do módu FPS se hra také automaticky přepíná v hyperakčních momentech, jakými jsou zběsilá honička rikšou či parádní sekvence na vrcholcích ostrova Peng Lai, kdy Indy z kulometného hnízda na střeše lanovky pálí po hejnu německých stíhaček.

Není až tak zle

Ačkoli příběh není tak výjimečný jako zápletky eskapád ze stříbrného plátna, je stále dostatečně poutavý a navíc naplno využívá své licence. Hra totiž v sobě nese jedinečného ducha i atmosféru svých filmových předchůdců, která se promítá především v animovaných sekvencích a skládá se z těch nejklaštějších ingrediencí: z mysticky zbarveného dobrodružství, splašené akce, zlovolných intrik, exotických lokalit a suchých hlášek. To vše podtrhují triumfální fanfáry ve stylu Johna Williamse a tvář a hlas jednovaječného dvojčete Harrisona Forda. Kvůli tomu všemu hře možná leckdo odpustí, že Indy je vykreslený mnohem detailněji než ostatní postavy, dojem z krásně vykreslených lokalit že zhusta kazí pohled na některou část Indyho těla mizící ve zdi nebo že při chůzi po schodech levituje ve vzduchu. Ale pokud patříte mezi Indyho fanoušky – a nevadí vám absence adventurních prvků – určitě si hru užijete jako další neznámé dobrodružství v kině, které je nonšalantní jako jeho neoholená tvář a třeskuté jako práskání bičem.

E. A. Severin

the emperor's tomb je

- 3D akce s filmovou atmosférou
- chvílemi otravná skákačka
- pozvánkou do Klubu rváčů

the emperor's tomb není

- hra s ovládáním pro choleriky
- pro ty, co ukládají každou minutu
- návratem ke klasické adventuře

Výrobce: The Collective

Vydavatel: LucasArts

Minimální požadavky: CPU 733 MHz, 128 MB RAM, HDD 1,25 GB, 3D karta 32 MB

Doporučujeme: CPU 1,5 GHz, 256 MB RAM, HDD 1,75 GB, 3D karta 64 MB

Multiplayer: ne

Internet: www.lucasarts.com/product/indiana

72 %

Vzrušující exotickou atmosféru Indyho dobrodružství kazí nepříliš šťastný systém ovládání a přehnaný důraz na akční prvky.

Přelez, přeskoč, ale nepodlez!

„Tombráiderovský“ model akční adventury připomínají různé pasti a nástrahy, kterými Indiana Jones musí proběhnout, proskákat nebo se jimi „prokotoulovat“. Hlavně ve věznici wolfensteinovského hradu nad Prahou čekají Indyho různé vražedné čepele, gilotiny, cirkulárky a další mučící nástroje. Pro jejich zdoání je ale často účinnější zavřít oči a běžet, než se snažit každý krok pečlivě načasovat. Zato finální probíhačka v císařově hrobce mezi propadajícími se plošinami bude zkouškou pevných nervů.

Kdo se bojí, nesmí do hrobky

Legenda o černé perle odkazuje na skutečnou postavu čínských dějin. Čchin Š'Chuang-ti (v překladu jeho jméno znamená „vznešený císař začátku“) byl barbarský válečník, který tyranii a hladomorem zpustošenou Čínu sjednotil a začal zemi vládnout železnou pěstí. Alchymisty a

astrology obklopený panovník byl přímo posedlý strachem ze smrti a touhou po věčném životě. Sám sebe prohlásil za císaře, zavedl za své vlády mnoho reforem a nechal postavit několik výjimečných staveb: nejen známou čínskou zeď, ale i svou hrobku. Když v roce 210 př. n. l. zemřel, byl pochován v hrobce v Šen-s', jež kromě krypty zahrnovala i planetárium, obětní palác a byla protkána důmyslnými samostříly a dalšími vražednými mechanismy proti vykradačům hrobek. Z pověrčivosti se však hrobku nikdy nikdo otevřít neodvážil.

Virtuální matička stověžatá

Několik dílů seriálu Mladý Indiana Jones se natáčelo v Čechách, což je možná důvodem, proč byla za jednu z lokací ve hře *Indiana Jones and the Emperor's Tomb* zvolena Praha. Nicméně tvůrci hry si hlavu s její realistickou virtuální kopií příliš nelámali. Na pozadí sice vidíme pohlednicové panorama matičky stověžaté (konkrétně Staroměstského náměstí), onen středověký hrad nad řekou se nepodobá však ani Hradčanům, ani Vyšehradu. Zato na jeho nádvoří narazíme na sochu svatého Václava na koni, hned několik kroků od Prašné brány nebo Mostecké věže...