

Recenze akce

Enclave

Ostří meče sviští vzduchem. První skřet se s bolestivou grimasou ve tváři složí k zemi. Ostatní zplazenci temnot se však nezaleknou. Obrovský goblin vyskočí vpřed a napřáhne se k útoku. Jeho ránu sekerou zastaví hbitě nastavený štít. Další úder mečem a smrdutá skřetí hlava se skutálí obrněnému rytíři k nohám. V očích nepřátel se zrcadlí hrůza a zároveň obrovská nenávist. S ohlušujícím řevem se vrhnou proti udatnému válečníkovi. Ozývá se železné břinkání narážejících čepelí a bolestivé výkřiky. Ve vzduchu je cítit smrt...

Tak nějak vypadá atmosféra každé pořádné fantasy mlátičky, v níž hraje prim svižná akce procvičující hbitost vašich prstů a bystrost očí. Přesně v tomto duchu se odehrávala zábavná akční hra *Severance: Blade of Darkness* nebo její o krůček vydařenější předchůdce *Rune*, jehož příběh byl opředen záhadami vikingských mýtů a legend. A právě těmto dvěma celkem úspěšným titulům se nejvíc podobá nově vydaná akční řežba *Enclave*.

Krev a svištění čepelí

Nově vydaná vlastně není tak úplně přesný termín. *Enclave* se totiž už před několika měsíci objevil ve verzi pro Xbox, ale majitelé PC se jej dočkali teprve nyní. Konverze z konzole se na celkové podobě *Enclave* ve velké míře projevuje, naštěstí však, jak říká soudruh poručík Troník z Černých baronů, v tom „lepší světle slova smyslu“.

Z konzolové předlohy hra převzala především jednoduchý systém bojů. Svému bojovníkovi vrazíte do ruky meč nebo jinou zbraň a s válečným rykem se vrhnete do sekání hlav nepřátel. Jednoduše klikáte a vaše postava provádí sérii úderů, jejichž pořadí nemůžete nijak ovlivnit. Občas k tomu přidáte včasné uskočení před protivníkovou rychlou čepelí nebo se ukryjete za štít. Tím jsou v podstatě všechny možnosti boje vyčerpány. Nějaké zpestření v podobě RPG prvků ve zde ani nehledejte, byla by to totiž ztráta času. Avšak tento fakt hře nijak neubírá na její zábavnosti. Možná právě naopak. Bez zdlouhavých pasáží, kde byste třeba museli v nekonečných rozhovorech pátrat po dalším postupu vpřed, dostává vše velmi rychlý spád a v žádném případě se nebudete ani na chvíli nudit.

Černobílé rozpolcení

Navození ponuré atmosféry, která vás dokonale vtáhne do hry, napomáhá přítomnost jednoduchého příběhu. Jeho kostra se drží klasického schématu boje dobra proti zlu, který rozdělil zdejší fantasy svět na dvě části. Ochránci světla žijí v jakési enklávě, kterou obklopují drzavý přísluhovačů temnoty. Po zdánlivě nekonečných drobných střetech na hranicích obou území se nyní schyluje k nové, ještě krvavější válce, jež rozhodne o budoucnosti celé země. Strana temnoty se snaží přivést na svět pekelného démona Vataru, pod jehož mocí by vše zahalila věčná noc. Tomu se samozřejmě obyvatelé posledního království snaží ze všech sil zabránit. Budoucnost teď leží ve vašich rukách a záleží jen na vás, komu se podaří splnit jeho poslání – jestli Černým, nebo Bílým. *Enclave* totiž nabízí možnost postavit se na tu či onu stranu. Buď se rozhodnete vést lid z města Celenheim a ochránit jej před zničením, nebo se připojíte na stranu temnoty a učiníte z nešťastných obyvatel své otroky.

Příběh se samozřejmě odvíjí za obě strany zcela odlišnou linií, což vám dává velmi dobrý důvod k tomu, abyste se hru pokusili pokořit oběma směry. Kromě rozdílné dějové linie autoři připravili pro každou z frakcí i několik odlišných lokací, které určitě stojí za prozkoumání. Ale ani ve stejných misích neplníte ve službách dobra a zla stejné úkoly. Jestliže se například

v roli ochránce světla pokusíte zachránit jednoho kupce a získat od něj důležité informace, jakožto padouch se jej naopak snažíte pod rouškou temnoty co nejrychleji zlikvidovat.

V šesti se to lépe táhne

Výrazné odlišnosti vás čekají i v případě herních postav. Hlavní hrdina navíc není pouze jeden, ale na každé straně jich je hned šest. Kampaň na straně světla začínáte v roli klasického válečníka, boj pekelných mocností zase zahájí tichý zabiják. Během hry pak postupně v různých situacích vysvobodíte další postavy s různými schopnostmi a dovednostmi. Na boj na dálku se specializuje lovkyně a zmíněný zabiják, konfrontace zblízka je předností rytíře a tlustého berserka. Magii ovládají půvabná druidka a kouzelník nebo čarodějnice a lich, všestrannými postavami jsou agilní hobitka a znetvořený skřet atd. Později se dostanete ke dvěma bonusovým jedincům, kteří útočí výhradně hrubou silou.

Pokud si však představujete nějakou spolupráci mezi těmito postavami během samotného hraní, musíme vás trochu zklamat. V tomto směru se totiž nejvíc projevuje zmiňovaná konzolovost hry. *Enclave* je rozdělena celkem na dvacet sedm misí a před každou z nich si musíte vybrat, s jakým hrdinou se do hraní pustíte – nikdo další ke slovu nepřijde.

Možná by neškodilo zdejší systém přeci jenom trochu zpestřit. Stačilo by přidat nějaké město s několika obchodníky, od nichž byste si nakupovali vybavení, a hned by herní svět vypadal o něco komplexněji a působil by živějším dojmem. Takhle si jednoduše u každé postavy za nasbírané peníze sesbíráte v misích vyberete výzbroj a výstroj a vyrazíte do boje.

Luk místo odstřelovačky

Válečnické vybavení, jež během boje používáte, by mělo naštěstí snadno uspokojit veškeré vaše představy o tom, co by měla čistě akční řezba obsahovat. Pro boj zblízka využijete celou škálu mečů, palcátů, kladiv a seker. Postupem času se dopracujete rovněž k mocným, magickou silou vylepšeným variantám všech těchto zbraní. Střelbu obstarají luky a kuše, které můžete nabíjet rozmanitými šípy a střelami. Vedle ohnivých, výbušných či magických dostanete k dispozici také velmi účinné zaměřovací šípy. Zní to sice trochu divně, ale ve fantasy světě je možné všechno, a tak se tyto šípy stanou nepostradatelnou součástí výbavy každého úspěšného lovce. Možnost na dálku odpravit většinu hlídkujících stráží bez sebemenší ztráty vašeho zdraví je v některých misích opravdu k nezaplacení. Síla střelných zbraní spočívá také v možnosti nabíjet luky několika šípy najednou nebo v případě kuší pálit s neuvěřitelně rychlou kadencí. Tuto část hry bohužel trochu sráží skutečnost, že se autoři nenamáhalo připravit rozdílný arzenál pro každou kampaň hry.

Během plnění úkolů v jednotlivých misích si musíte dávat pozor nejen na dotěrné nepřátele, ale také na velké množství nastražených pastí. Všechny vaše smysly musejí být neustále ve střehu, abyste stačili včas uskočit před balvanem, který na vás svalí záludný skřet, nebo se rychle vyhnuli padajícímu úlomku skály. Rovněž našlapovat musíte opatrně. Podlaha je totiž přímo posetá skrytými nášlapnými tlačítky spouštějícími různé vražedné mechanismy. Pokud si nedáte dobrý pozor, může vám chvilka nepozornosti a následný balvan na hlavě velmi znepríjemnit život – zejména proto, že v průběhu nelze hru ukládat. Můžete aktivovat pouze checkpointy, jichž se však především v pozdější fázi hry vyskytuje na mapách jen velmi skromné množství.

Ponurost oku lahodí

Enclave exceluje zejména po stránce technického zpracování. Hru pohání velmi svižný 3D engine, který se netrhá ani na pomalejších strojích. Hráčovo oko ocení zejména kvalitně zpracované textury a detailní modely postav, stejně jako různé vizuální efekty, mezi něž patří například letící ohnivá koule či pochodně ozařující temné chodby. Podobně i herní prostředí,

kteřá během své pouti navštívíte, jsou zpracována s velkou dávkou preciznosti. Ocitnete se například ve středověkém městě, starobylém chrámu nebo v ponurých podzemních prostorách plných žhavého magmatu. Ani hudební doprovod za grafikou nijak nezaostává a perfektně dotváří podmanivou atmosféru.

Zkrátka a dobře, *Enclave* je sice jednoduchá, zato však velmi zábavná 3D akce z fantasy prostředí. Po chvíli hraní zjistíte, že vás to neustále máchání mečem dokáže skvěle odreagovat a bavit několik hodin v kuse. Bohužel se však jedná právě o několik málo hodin, neboť hra záhy končí. Jestliže si však dokážete tento fakt odmyslet a toužíte pobít hordy odporných záporáků, *Enclave* je určeno právě pro vás.

Libor Vacata

Výrobce: Starbreeze Studios

Vydavatel: Vivendi Universal

Minimální konfigurace: CPU 700 MHz, 128 MB RAM, HDD 2,2 GB, 3D karta 32 MB

Doporučujeme: CPU 1 GHz, 256 MB RAM, HDD 2,2 GB, 64 MB 3D karta

Multiplayer: ne

Internet: www.enclavegame.com

Boj dobra proti zlu ve velmi zábavné 3D akční řezbě.

80 %

enclave je

- jednoduchá akční zábava
- dva příběhy v jednom
- pěkná grafická podívaná

enclave není

- pouze jedna herní postava
- na nekonečné hodiny hraní
- složité učení akčních komb

Rytíř vs. berserk

Tyto dvě postavy z opačného konce žebříčku morálních hodnot představují ve hře hrubou sílu. Mistrně ovládají hlavně boj zblízka. K tomu využívají nejrůznější meče, sekery a válečná kladiva. Mezi specialitky patří ledový a ohnivý meč nebo magická dvoubřitá válečnická sekera. Vysoká odolnost vůči nepřátelským ranám a obrovská síla si vybírají daň v podobě pomalejšího běhu. Pro jednoduchý boj na dálku dokáží využít kuše.

Inženýr vs. bombardér

Jedněmi z nejzajímavějších a také nejzvláštnějších postav jsou inženýr a bombardér. Oba se zabývají alchymii a ve svém repertoáru nástrojů na zabíjení ukrývají bomby s nejrůznějšími účinky. Některé po odhození ještě chvíli hoří a teprve po nějaké době vybuchnou, jiné zase dokáží v nepřátelských řadách nadělat paseku okamžitě. Tyto postavy mohou využívat stejných zbraní nablízko jako válečníci, avšak ne s takovou dávkou preciznosti a účinnosti. Podobně je tomu také s kušemi.

Kouzelník vs. lich

Postavami přímo předurčenými k používání magie jsou kouzelník na straně dobra a lich na straně zla. Svou sílu spoutali do několika čarovných holí s různými kouzelnými efekty.

Mohou vysílat ledové koule, oblaka jedovatých plynů, blesky nebo salvy ohně. Jejich velkou nevýhodou je snad vůbec nejpomalejší pohyb ze všech bojovníků ve hře a nutnost neustále kontrolovat zásoby astrální energie, které se naštěstí pomalu samy doplňují.

Lovkyně vs. zabiják

Tichý pohyb a přesná rána z dálky do zátylku nic netušícího nepřítele – to jsou hlavní přednosti těchto dvou hrdinů. Jejich největší výhodou je bezchybná střelba z luků a kuší. Především luk se v rukách lovkyně a zabijáka stává smrtící zbraní. Můžete z něho střílet ohnivými, vybuchujícími, bodnými, magickými nebo dokonce odstřelovacími šípy. Právě ty se v některých situacích stanou životně důležitými. V boji zblízka mohou využívat také krátké dýky.