

Recenze akce

Enter the Matrix

Před několika lety se na plátnech kin objevil nyní již kultovní akční film Matrix a sklídl obrovský úspěch. Bratři Wachowští v něm představili fascinující vizi současného světa pod absolutní nadvládou strojů, o které neměla většina lidstva nejmenší tušení...

Čas plynul a došlo na natáčení dalších dvou dílů, přičemž v květnu si prožil svou očekávanou premiéru *The Matrix Reloaded*. A jak už to v herním průmyslu bývá, vývojáři se rádi vozí na úspěších filmových snímků. Do popředí zájmu se tak dostala i nová akce *Enter the Matrix*, která je svým způsobem originální a již od samého začátku mezi podobnými tituly vyniká. Dokáží však Shiny Entertainment dokonale uspokojit všechny zmlsané hráče?

Rovněma nohama do Matrixu

Očekávaná hra od tvůrců slavného *Sacrifice* již na první pohled zaujme svým pojetím, neboť se uvedené filmy nesnaží tradičním způsobem kopírovat. Naopak se inspiruje prvním dílem, aby mohla rozvést ten druhý, a potěšit tak i hardcore fanoušky, kteří díky tomuto novému provedení podniknou lákavou výpravu do svého oblíbeného prostředí na zcela jiné úrovni. Enormní zájem vytvořit odrazový můstek nové generaci filmových her je patrný již na přístupu autorů. Samotný nápad a scénář nosili v hlavě bratři Wachowští po několik dlouhých let a na vývoji se podíleli dokonce i herci filmového Matrixu. Tvůrci počítali s tím, že všichni potenciální hráči jejich nového hitu mají o kultovním filmu s působivým Keanu Reevesem v hlavní roli alespoň obecné povědomí, takže se nijak nezdrželi zrekapitulováním klíčových momentů děje a naopak kdyby mohli, rovnou by ke hře přibalili i červenou pilulku. Přesto se však vstup Matrixu do oblasti interaktivní zábavy neobešel bez chyb a ačkoliv se to po prvních pár minutách ve společnosti hlavních hrdinů zdá neuvěřitelné, mohl být ještě mnohem lepší.

Enter the Matrix volně navazuje na první díl Matrixu a začíná krátce po událostech animovaného filmečku *The Last Flight of the Osiris* ze série *The Animatrix*. Posvátné město Sión, lidské útočiště a jediná naděje na vítězství nad miliony nelítostných strojů, je v ohrožení. Musíte se vydat do Matrixu, najít záznam vypovídající o nebezpečí v podobě tisíců Sentinelů a podniknout potřebné kroky. Jako zásahový tým je vybrána posádka nejrychlejší lodi Logos v čele s tvrdohlavou kapitánkou Niobe. Je třeba proniknout na poštu a získat poslední zprávu z lodi Osiris. Tento úkol ale již vězí i na vašich bedrech – pokud zklamete, Sión padne, stroje zvítězí a lidé jim budou nadobro sloužit jako zdroj energie.

Propojení hry a filmu

Hned na začátku budete uvítáni poutavou filmovou sekvencí se skutečnými herci. K boji stvořená Niobe s parťákem Ghostem a operátorem Sparksem si ve filmu zahrají pouze druhořadá role, ale ve hře budou excelovat během dalšího, zhruba hodinu dlouhého snímku, servírovaného v průběhu celého adrenalinového dobrodružství. Zajímavým prvkem je vzájemné propojení *Enter the Matrix* a *The Matrix Reloaded*, jež dohromady vytvářející dokonalý celek. K pochopení hry naštěstí není nutné zhlédnout film – a platí to i obráceně. Ale pokud tak učiníte, váš zážitek z nového Matrixu bude mnohem silnější. Příběh je dostatečně akční, má spád a obsahuje minimum nudných pasáží. Filmové záběry plynule přecházejí v in-game animace a navzájem se doplňují. Jedinou vadou na kráse může být absence klasického závěru hry, kde je vyzdvihováno spíš propojení s filmem. To vám však bude vadit jen chvilku po dohrání a rychle se s tím smíříte.

Počátečním výběrem postavy (Ghost či Niobe) si v podstatě zvolíte průběh celé hry. Oba rebelové se totiž neliší pouze vzhledem, ale používají různé bojové styly a jejich odlišné specializace je v mnoha částech hry rozdělí a uvrhnou do jiných situací. S Ghostem se dokonce setkáte s krásnou Trinity, ale víc vám už neprozradíme.

Rozhodně vám doporučujeme projít hru za obě hlavní postavy, neboť až poté zhlédnete většinu toho, co pro vás autoři připravili. I přesto však musíte počítat s tím, že vám některé věci uniknou. Drobný neúspěch na začátku jedné kapitoly dokonce nevede k ukončení a následnému nahrávání. Příběh se místo toho posune vpřed a pokračuje dále – hlavní postava je jen mírně rozrušená, že jí něco uniklo. Díky automatickému ukládání po poměrně krátkých úsecích se však kdykoliv můžete vrátit a vyzkoušet si určité pasáže znovu, což budete s chutí činit i dále po dokončení celé hry. Nemusíte se však bát, že byste nezvládali – na výběr jsou tři stupně obtížnosti a v průběhu hry budete bombardováni naučnými poznámkami ke všem různým akcím.

Kouzlo pohybu

Enter the Matrix je rozdělen na dvanáct lokací, ve kterých budete ve third person pohledu převážně bojovat, ale neuniknete ani tolik obávaným automobilovým honičkám a průletům temnými kanály skutečného světa. Jak jsme předpokládali, poslední dva zmiňované módy – považované spíše za doplněk a zpestření – celkovou kvalitu hry spíš snižují, než aby jí pomáhaly. Přesto však musíme přiznat, že dopadly lépe, než jsme původně čekali. Vesměs totiž jde o rychlé projíždění ulicemi a kličkování mezi dotěrnými policisty či agenty nebo o překotný úprk před spoustou Sentinelů, který skončí dříve, než se dokážete pořádně rozkoukat. Škoda jen, že pilotování a obsluhování palubních systémů Logosu je náplní poslední mise, kdy máte mnohem větší chuť na zcela odlišný závěr ve velkém kung-fu stylu. Potyčky jak tváří v tvář, tak i s pomocí úctyhodného množství střelných zbraní, mezi nimiž nechybí ani odstřelovací puška či vrhač speciálních plynových granátů, jsou totiž tím nejlepším z celé hry.

Na poště, ve stokách, na střeších domů, na letišti, v mrakodrapu, v Čínské čtvrti a dokonce i v prostoru mezi Matrixem a reálným světem budete čelit zástupům policistů, speciálních jednotek a agentů, kteří se vás budou snažit zneškodnit. Občas vám nezbude nic jiného než zběsilý úprk, ale většinou se mnohonásobné přesile statečně postavíte a nejednou budete dokonce tahat z průšvihů vlastního parťáka.

Abyste měli šanci proti hordám poměrně inteligentních nepřátel, kteří se schovávají, kryjí a navzájem spolupracují, využijete speciálního „Focus“ módu, známého již ze hry *Max Payne* jako „bullet time“. Při jeho aktivaci dojde ke zpomalení toku času, mírnému rozmazání obrazu, prohloubení okolních zvuků, a hlavně zpřístupnění mnoha krkolomných akrobatických kousků a chvatů. V tu chvíli přesněji střelíte i lépe bojujete a bez větších problémů zvládnete i početnou skupinku ozbrojených specialistů, kteří by vás za normálních okolností rozstříleli na kusy. Můžete dokonce uhýbat letícím kulkám, neboť zřetelně vidíte jejich letovou dráhu. Naštěstí tak nelze činit donekonečna, jelikož s vyšším stupněm obtížnosti se množství „Focus“ rychleji vyčerpává a velmi pomalu doplňuje, což ostatně platí i pro životní energii.

Nadšení a vystřízlivění

Bezpochyby nejzajímavější na všem je již zmiňovaná široká škála speciálních chvatů, přičemž k jejich zvládnutí potřebujete pouze směrové šipky, klávesu pro „Focus“ a tlačítko na úder, kop a akci. Vámi ovládaná postava tak díky různým kombinacím provádí efektní zásahy v podobě lámání vazů, vykopávání zbraní, doslova pohazování si s nepřítelem, vybíhání po stěně, odrážení atp. Kamera si automaticky vybírá nejbližšího protivníka a zaměřuje se na něj, přičemž ve většině případů neztrácíte povědomí ani o ostatních. Pravda, všechno není

ideální a i výhled se občas zamotá, ale pokud kvůli tomu nepřehlédnete nějakou průrvu v zemi, do níž byste spadli, není to nijak osudné.

Boje mají správný matrixovský nádech a zasloužily by si jedničku s hvězdičkou. To ovšem bohužel nic nemění na tom, že časem upadají do stereotypu. Střety se skupinkami federálů totiž nepřinášejí nic nového a po úžasných soubojích s tajemnými Programy, jejichž existenci v Matrixu lze ukončit pouze hbitým vbodnutím dřevěného kolíku do srdce, se neubráníte pocitu, že se *Enter the Matrix* mohl dostat ještě o stupínek výše.

Podobné je to bohužel i s vizuálním zpracováním. Zatímco se motion capturing opravdu povedl a pohyby (kromě komického lezení po žebříku a šplhání) jsou jedním slovem úžasné, celkové prostředí je ve většině lokací strohé, nevýrazné a ve srovnání s ostatními současnými akcemi téměř nedostačující. Je nepochopitelné, proč autoři věnovali tolik úsilí extrémně detailním hlavním postavám, když se například neobtěžovali vytvářet odlišné obličejové policistů. Přimhouříte-li obě oči, budete i s grafikou spokojeni, ale opět to mohlo být o třídu lepší. Opomenout nelze ani problémy v podobě problikávání textur, které vesměs řeší až první vydaný patch. Situaci zachraňuje vynikající soundtrack a povedené namluvení hlavních postav skutečnými herci.

Enter the Matrix je zkrátka nejrozporupnější hrou poslední doby. Nabízí poměrně krátký singleplayer, doplněný skvělým zpestřením v podobě hackování do Matrixu, neobsahuje podporu multiplayeru a přes všechny vynikající prvky se neubrání ani několika závažným nedostatkům. I přesto jej však s klidným srdcem můžeme doporučit každému fanouškovi akčních her. Kvůli zmiňovaným chybám se *Enter the Matrix* sice do síně slávy asi nedostane, ale přesto servíruje silný akční zážitek, na který budete díky efektním soubojům a úžasné atmosféře jen těžko zapomínat.

Petr Prošek

Niobe vs. Ghost

Při počátečním výběru postavy vás čeká nelehké rozhodnutí. Volba kapitánky Niobe či zbraňového experta Ghosta je nevratná a platí pro celou hru. Nejde pouze o rozdílný vzhled, kdy je Niobe samozřejmě o poznání přitažlivější, ale oba profesionální zabijáci ovládají rovněž mírně odlišný bojový styl. Svým zaměřením dále ovlivňují i průběh hry a v závislosti na svých schopnostech se dostávají do různých situací. Při zběsilých automobilových honičkách se v roli Niobe ujmete řízení, zatímco Ghost má možnost pouze likvidovat dotírající protivníky. Podobně tomu je i v závěrečné lokaci, kdy se Niobe jako kapitánka ujme řízení Logosu, a i když může střílet, mnohem větší důraz je kladen na rychlé prolétání tunely. Ghost se naopak zaměřuje na likvidaci zepředu i zezadu útočících Sentinelů.

Rozdíly postav nejsou patrné pouze v doplňkových misích, ale projevují se i v dalších částech hry. Například Ghost se několikrát ujme své oblíbené odstřelovací pušky, aby mohl krýt zasahující Niobe, upřednostňující blízký kontakt s nepřáteli. Dočkáte se tak i různých in-game animací a několika filmových sekvencí. Zkrátka a dobře, *Enter the Matrix* je jednou z mála her, jež se vyplatí projít minimálně dvakrát.

Hackování

Zajímavým zpestřením akčně zaměřeného *Enter the Matrix* je hackování. Pro dokončení hry sice není nezbytné, ale stejně jako akční souboje vás tato na první pohled jednoduchá záležitost dostane. Není nic lákavějšího, než se stejně jako Neo ve filmu nabourat do Matrixu a navázat spojení s Trinity, Morpheem, Sparksem a dalšími. Pomocí jednoduchého dosovského příkazu získáte přístup do několika adresářů a můžete začít pátrat po skrytých heslech, umožňujících vstup na další disky, kde se nachází spousta informací o postavách, mapách, zbraních a vozech. Prostřednictvím této funkce si navíc můžete přehrávat všechny

vynikající filmové sekvence nebo aktivovat cheaty, a pokud budete úspěšní, jistě oceníte i možnost přidávat si do vybraných levelů zbraně nebo zpřístupňovat skryté lokace a funkce. Co říkáte, láká vás Sparksův speciální tréninkový level nebo snad Niobe s nabroušenou katanou?

Hra, nebo film?

Enter the Matrix je od začátku do konce prošíkovanán vynikajícími filmovými scénami. Většina jich byla natáčena současně s *The Matrix Reloaded* a *The Matrix Revolutions* v Austrálii a Kalifornii a aktéři hry v čele s Jadou Pinkett Smithovou (Niobe), Anthonym Wongem (Ghost) a Lachym Hulmem (Sparks) často ztráceli přehled o tom, kdy pracují na filmovém Matrixu a kdy na hře. Jada přiznává, že o své roli ve hře měla původně dosti zjednodušenou představu a nakonec se musela smířit s tím, že natáčí v podstatě další film. Díky tomu v průběhu *Enter the Matrix* zhlédnete několikamilionové efekty, což je v historii herního průmyslu poprvé. Ve výsledné podobě našli zalíbení i samotní herci a rozhodně neskrývají nadšení z toho, že se jejich druhé já stalo součástí virtuálního světa. I oni si totiž občas rádi zahrají: Jada je fanynkou *Resident Evilu*, Hulme rád pobíhá po Liberty City v *Grand Theft Auto* a Anthony nedá dopustit na klasické arkády *Terminator: Judgement Day* a *Alien 3: The Gun*.

Výrobce: Shiny Entertainment

Vydavatel: Atari

Minimální konfigurace: CPU 800 MHz, 128 MB RAM, HDD 4,3 GB, 3D karta 32 MB

Doporučujeme: CPU 1,2 GHz, 256 MB RAM, HDD 4,3 GB, 3D karta 64 MB

Multiplayer: ne

Internet: www.enterthematrixgame.com

Povedená third person akce s úžasnou atmosférou. Nevyhnulo se jí však několik závažných nedostatků, které jí znemožňují vstup do dvorany slávy.

83 %

enter the matrix je

- vynikající herní zážitek
- poměrně krátký
- pro milovníky bojových umění

enter the matrix není

- kopii filmu
- nudný
- výhradně pro fanoušky Matrixu