



# The Watchmaker

Odhalte, kdo je oním  
tajemným hodinářem.

OBAL



2

:40 ráno, Londýn, ložnice Darrela Boona. Zvoní telefon. Volá jakýsi Peter Mc Green, ředitel advokátní kanceláře v extrémně naléhavé věci. Za pět minut bude před domem přistaveno auto.

3:30 ráno, Londýn, kancelář Petera Mc Greena. Darrel a Victoria se seznamují a dozvídají, o co vlastně jde. Je to velmi urgentní. Do půlnoci téhož dne je nutné zastavit stroj, který může způsobit globální katastrofu, protože generuje jakousi záhadnou energii. Stroj, který se podobá obrovskému kyvadlu. Byl ukraden. Nyní je v rukou náboženských fanatiků, jež mají v plánu ho dnes za úplňku ve dvanáct hodin spustit. Stopy vedou do hradu v Rakousku. Ten je majetkem společnosti Multinational. Soukromé letadlo už čeká. Není času nazbyt.

HLAVNÍ POSTAVY



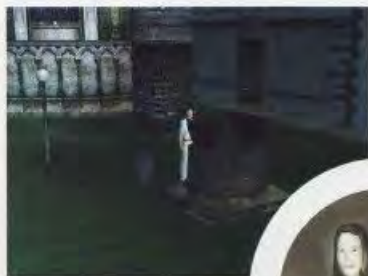
Darrel Boone - odborník na parapsychologii a kriminologii, vyšetřovatel.

Narodil se v Londýně, jeho rodiče se záhy rozvedli, vychovával jej otec. Vystudoval fyziku. Proti vůli otce se začal zajímat o paranormální jevy, posléze nastoupil u Scotland Yardu. Po smrti svého přísného, morálně založeného otce měl možnost poprvé se po dvaceti letech setkat se svou matkou. Poprvé a možná také naposledy.



Victoria Conroy - právnička, zaměstnaná u firmy Norman & Mc Green. Narodila se

v Západní Virginii, promovala na Yaleově univerzitě, za práci přesídlila do Evropy. Mluví francouzsky, německy, ovládá řečtinu a latinu.



jícím ze 14. století v podhůří rakouských Alp. Na skutečně velkém a tajuplném hradě, který v současné době slouží jednak jako hotel, jednak je sídlem prapodivné společnosti Multinational, která se zabývá farmaceutickými výrobky - oficiálně. Jak je tomu ve skutečnosti, se teprve uvidí.

Darrel s Victoríí jsou sem okolo deváté hodiny ráno hozeni jako ryba do vody. Téměř bez ničeho. Vše je potřeba zjistit a prozkoumat. Hodiny tikají tak rychle. Na celou záhadu je necelý den. Jenže kde začít? Na hradě žije jen sedm stálých obyvatel, povětšinou zaměstnanců společnosti. Kuchaře tu dělá bývalý námořník s děsivými vzpomínkami na léta strávená na moři (sympaták -



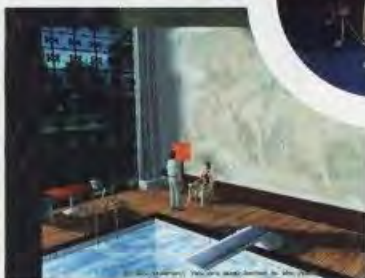
rád si přihne), hospodyně je protivná a nepřístupná baba Jaga, uklízečka Carla čeká, který ze z bohatých hotelových hostů si ji odvede, údržbářem je staroušek, který pomalu pamatuje, kdy hrad stavili, a o zahradu se stará nejtajemnější ze zaměstnanců, zahradník Raul, jehož povinnosti nekončí okopáváním záhonů a zaléváním růží. Vše má na starosti ředitel společnosti Christopher Anderson. Poslední obyvatelkou zámku je jeho znuděná, mladá a krásná žena Jude.

Letmým pohledem je všechno v pořádku a nic nenormálního se tu neděje. Je za tím ale cosi zvláštního. Části hradu, do nichž je hostům vstup zakázán. Staré křídlo, podzemní prostory, věž, kaple - třinácté komnaty, jejichž otevřením vystupují stále nové a nové otázky.

**Investigation**

Připravte se na dlouhatánské rozhovory a spoustu prozkoumávání. Nikdy nevíte, co se zrovna může hodit nebo kdo vám v čem napoví, a proto je nutné každého člověka řádně vyzpovídat. Má to ale háček. Máte dva vyšetřující - Darrela a Victorii a stydlivé či nepřístupné vyšetřované. Na některé věci se musí ženy ptát žena. Jejich kooperace je ostatně důležitá během celé hry. Musíte vzít v potaz jejich schopnosti a dovednosti a s každým dělat něco jiného. Darrel je silný, může tedy zvládat lezení, šplhání, otevírání dveří apod. Victoria je tu spíš na nějaké ty taktnější záležitosti, popřípadě je-li nutné přečíst něco latinsky. Některá puzzle tak může třeba vyřešit jen jeden z nich a pokoušet se o to tím druhým je marnost nad marnost (vlastní zkušenost). K jinému je naopak zapotřebí spolupráce obou. Mezi oběma hrdiny můžete volně přepínat, podle toho, se kterým z nich zrovna chcete hrát, můžete jednoho přivolat ke druhému, vyměňovat si věci, které kde najdou a mají v inventáři, nebo pomocí jednoho odlákat či zabavit někoho, kdo vám stojí v cestě, a mezitím udělat, co je potřeba.

Přiznáváme, že to není tak jednoduché, jak to vypadá. Zvláště vyměňo-



**11** Vidím město veliké, jehož sláva hvězd se dotýká. No, to každopádně moje problémy neřeší.

vání předmětů je zmatečné a může nedjednomu způsobit problém. Někdy se stane, že při tom Darrel a Victoria nemohou být ve stejné místnosti apod. Ale to jsou drobnosti. V pozadí celé záhady jsou důležitější věci.

**Tik tak**

*The Watchmaker* je adventura, jak má být. Žádné zběsilé honičky a akce. Přestože je na nalezení a následnou likvidaci stroje jen 24 hodin, nepřibude ani minuta, dokud se vám nepodaří něco správně udělat. Nebojte se, že byste celý den bloumali po hradu, na nic nepřišli a hra by skončila. Samozřejmě se nejedná o reálný čas.

Několik výtek si však neodpustíme. Tou největší je asi až přílišná obtížnost veškerého řešení. Puzzle i následného děje. Nejsou úplně nelogická, to ne. Jsou jen zbytečně složitá a kolikrát

na něčem ztroskotáte jen proto, že to zkusíte s Darrelem, když to dokáže jen Victoria. Další věcí je to, že si jde na hradě prohlédnout většinu jeho inventáře. Přes rostliny, závěsy, popelníky, umyvadla až po nějaké naprosto nepotřebné zbytečnosti. Užitečných předmětů je však jen pouhé promile z nich. Jenže člověk nikdy neví, co se třeba může hodit, a tak si jako trouba prohlíží každý lísteček, aby poslouchal hlášky o pěkných rostlinách, které by Darrel měl také rád doma. Dobře, dejme tomu. Horší je, že abyste vůbec mohli něco najít, je nutné ony předměty zkoumat velice zblízka a podrobně, tedy přepnout z pohledu třetí osoby do pohledu první osoby, jinak ony důležité detaily nejsou vůbec patrné a vy je jednoduše přehlédnete. Z toho pramení také většina zákysů.

Po grafické stránce vás zaujme zejména precizní a výborné zpracování vnitřních prostor hradu, obrazů a veškerého vybavení. Venku na zahradě už je to o maličko horší, o toporných tvářích hlavních aktérů ani nemluví, na celkovém dojmu to však mnoho nevedá. Ten je jinak veskrze pozitivní. Konečně zase pořádná dějová adventura, kterou nezbyvá než doporučit.

**TIPY**

- X Po instalaci je potřeba ještě zvlášť doinstalovat dialogy. Zvláštní, leč nutné.
- X Nezapomeňte všechno řádně a zblízka prozkoumat a bedlivou pozornost věnujte schopnostem obou hlavních hrdinů. Podle nich lze posoudit, který z nich by danou věc mohl vyřešit.

**THE WATCHMAKER**

**VÝROBCE**  
Trecision

**DISTRIBUTOR**  
Got Game Entertainment

**POŽADAVKY**  
P 266 MHz, 64 MB RAM, 3D karta

**DOPORUČUJEME**  
P 450 MHz, 128 MB RAM, 32 MB 3D karta

**MULTIPLAYER**  
ne

**WEB**  
www.gotgameentertainment.com/watchmaker

**+** point-and-click ovládání, pohyby kamery, atmosféra a děj, skvěle udělaný hrad

**-** vysoká obtížnost, přehršel předmětů, které se síce dají prohlížet, ale jsou k ničemu

**VERDIKT**  
Výborná detektivní adventura se spleťtým dějem.

