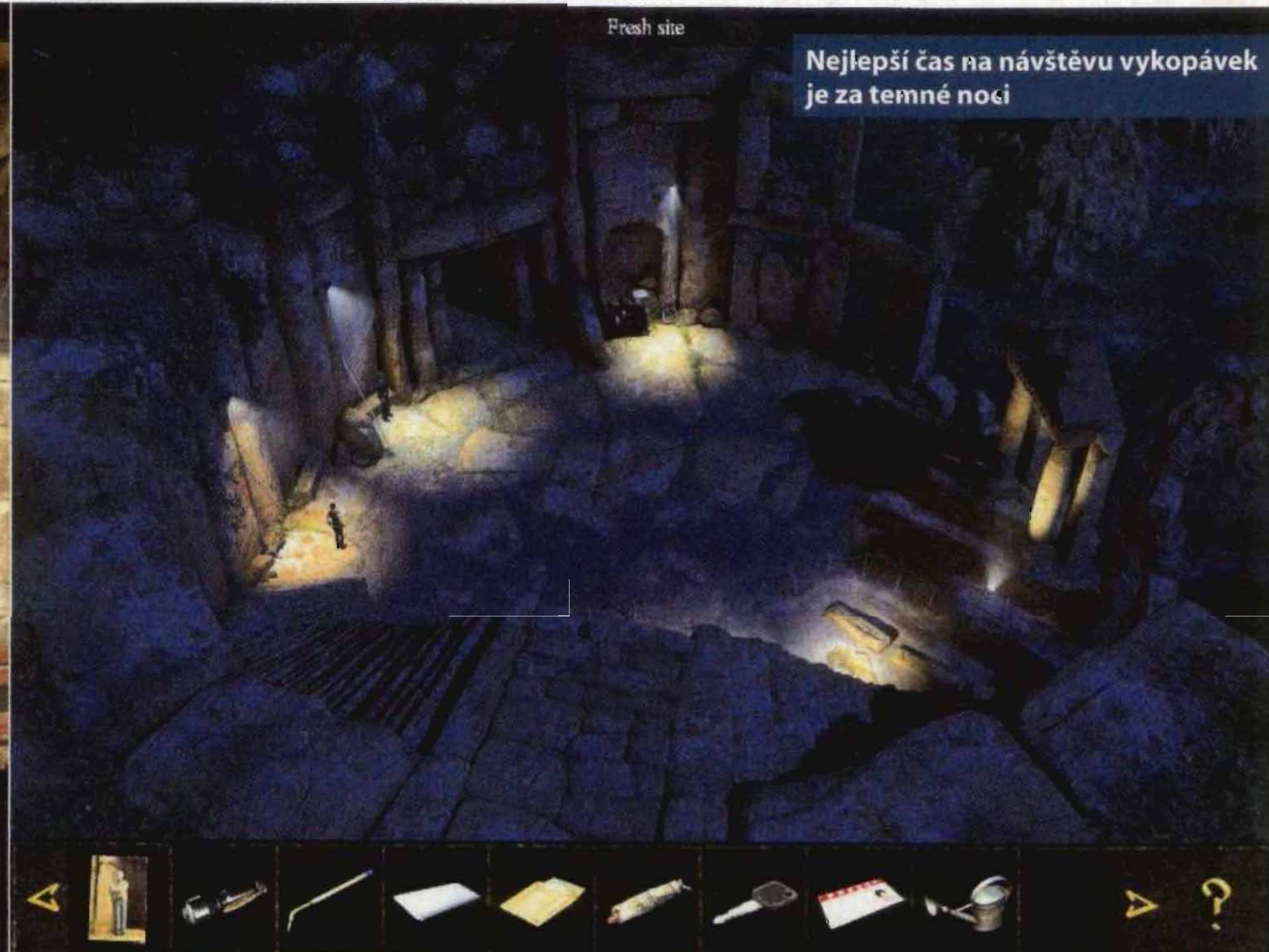


Oh, if I had been working here those days, you would remember me.



Fresh site

Nejllepší čas na návštěvu vykopávek je za temné noci

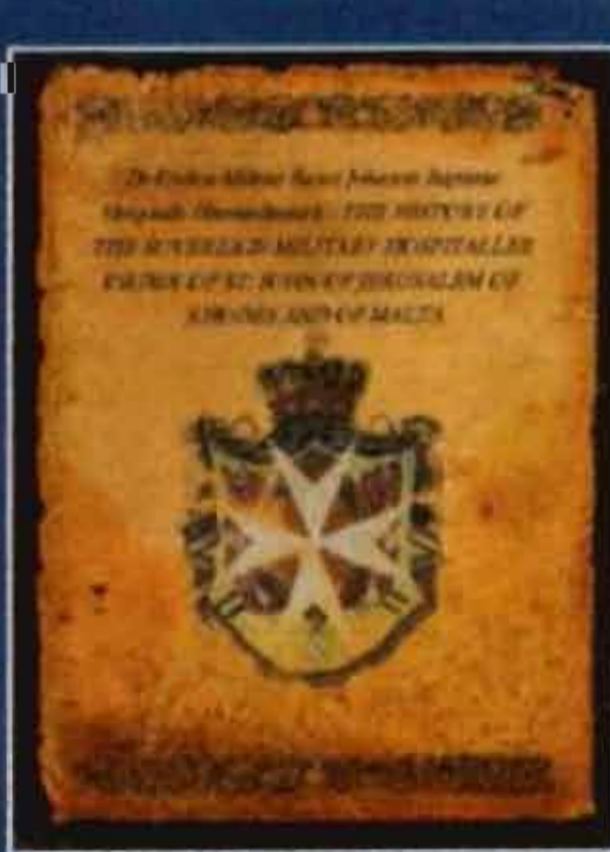
# CHRONICLES OF MYSTERY: THE SCORPIO RITUAL

## Konec špatný, všechno špatné?

**S**ylvie Leroux vypadá jako skutečná archeoložka. Takže žádné pistole, v terénu překážející upnuté kraťasy, harpuny, biče ani dmuoci se řadra (i když těmi opravdová archeoložka disponovat může), prostě spíš kancelářská vědatorka, za níž všechny terénní práce vykonávají studenti a zamilovaní kolegové. Nicméně jako každá správná heroína (rozuměj – hrdinka) dokáže vybičovat i své detektivní já, zvláště když na Maltě zmizí její milovaný strýc, který podle všeho učinil, jak jinak než objev století. Plocha pro adventurní hýření je stanovená, vzhůru tedy za sbíráním, klikáním a prokecáváním kolemjdoucích.

## ŠPITÁLNÍCI

Rytiřský řád, který se zformoval ve 12. století v Jeruzalémě kolem špitálu sv. Jana Slietovníka a měl za úkol chránit poutníky a obligátně bojovat proti muslimům. Jak se válečná karta obracela, postupně byli vytlačeni do Akonu, na Kypr, Rhodos a nakonec řád zakotvil na Maltě, odkud jej vyhnal až Napoleon. Později byl řád obnoven a jedno převorství sídlí i u nás.

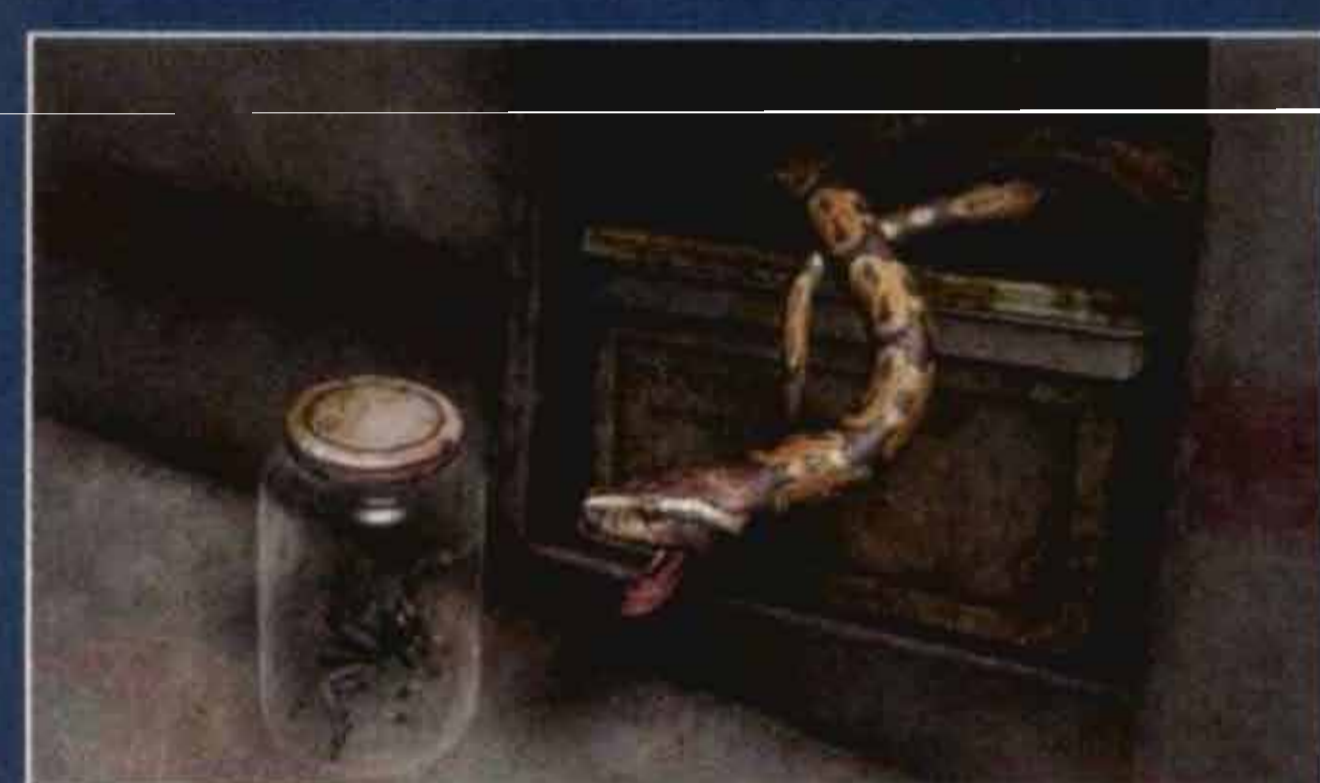


*Chronicles of Mystery: The Scorpio Ritual* vcelku otevřeně nastupuje do rozjetého vlaku mysticko-historických thrillerů, které po úspěchu *Sifry mistra Leonarda* zažívají mohutný boom. Velmi rychle se do příběhu zakomponuje konspirace na pozadí a místo zprofanovaných Templářů přijdou na pořad dne Johaniité alias Špitálníci. Víc prozradit by bylo hříchem, protože příběh patří mezi hlavní hybatele hráčovy aktivity. Nechcete postupovat dál jen kvůli výzvě puzzlů, ale protože vás zajímá, o co jde. To, že se nezapomnělo ani na něj archeologa všech dob, ukazuje vzdušná čára dokumentující Sylvieiny cesty. Pokud by *The Scorpio Ritual* mělo charakterizovat jedno slovo, znělo by: příjemná. Příjemná je hlavní hrdinka, která působí mile obyčejně a její dabérka jí dokáže vdechnout kowlo uvěřitelnosti. I namalování ostatních postav je na vysoké úrovni, což zmiňuje poněkud suchopárné a nepříliš nápadité dialogy. K Sylvii si budujete vztah i proto, že takřka každý předmět, který ve hře seberete, okomentuje, čímž se prohlubuje prokreslení její osobnosti. Samotná manipulace s inventářem je také špičková. Pokud se snažíte použít rybku na lup, Sylvie se sama napomene. Pakliže

předmět již nepotřebujete, Sylvie se ho zbaví, a to tak, že to působí přirozeně a ne křečovitě jako v mnohých adventurách. Když úspěšně použijete podběrák, vrátíte jej na místo se slovy, že motýly chytat nepotřebujete a majitel už se po něm jistě shání.

Samotné úkoly nejsou ani příliš obtížné, ani netrpí dětskou jednoduchostí. Většinou s použitím logiky uspějete a postupujete hladce vpřed, aniž byste ale měli dojem, že hra není výzvou. Jen výjimečně se vyskytne zásek, kdy nastoupí tradiční používání všeho na všechno. Napomáhá i vkusný systém nápovědy, který zvýrazní aktivní předměty, takže nemusíte přejíždět myší celou obrazovku a čekat, kdy kurzor zareaguje. Grafická stránka hry je vzhledem k nízkým hardwarovým nárokům překvapivě dobrá. Je to samozřejmě dané staticností obrazů, ale i tak jsou všechny ty vykopávky, chrámy a městečka působivé. Horší už je to s cutscénami, avšak těch je tu stejně jen pár. Rozhodně je třeba ocenit historické pozadí příběhu a míru informací, jíž vám tvůrci poskytnou. Pokud budete číst doprovodné texty, které k samotnému dohrání nepotřebujete, dozvíte se mnohé o tomto slavném rytířském řádu i okolnostech jeho nekonečného cestování. Je příjemné vidět, že si autoři dali práci se zjišťováním zdrojů.

alternativa

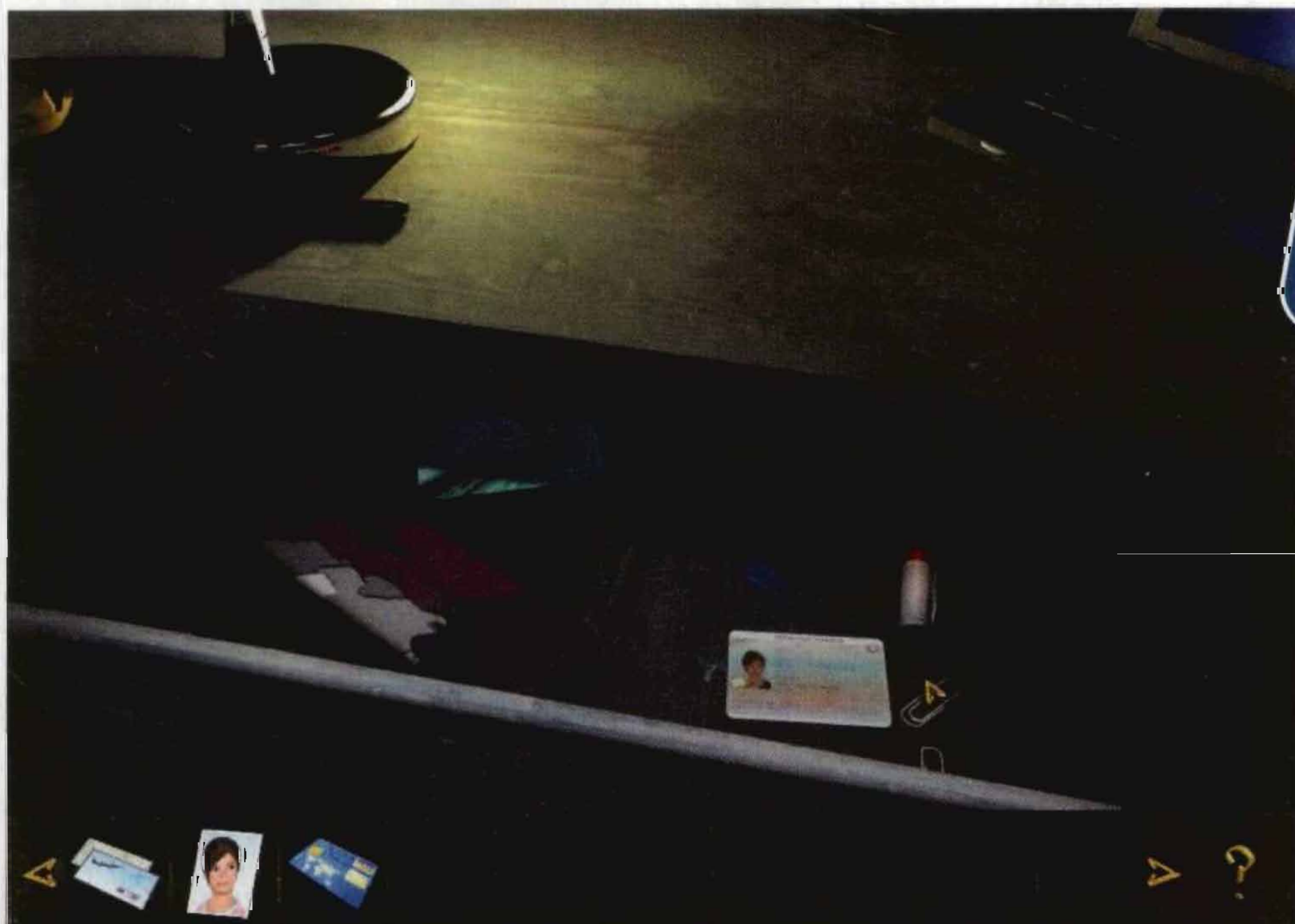


ART OF MURDER: FBI CONFIDENTAL

Stejný vývojářský tým, podobná hlavní hrdinka, podobný zážitek, jen s více mrtvolami a méně rytíři.

Nepříjemně mne ale překvapila délka hry i samotné její ukončení. Ve chvíli, kdy jsem si po pár hodinách liboval, jak mne příběh vtáhl, najednou přišlo jako blesk z čistého nebe finále. Tak nějak očekáváte ještě nějaký dějový zvrát, kterých tu není málo, a on vystrčí růžky konec, jenž je vskutku děsivě svou strohostí. Zazvonil zvonec, kratičká cutscéna a dobrodružství je konec. A přitom chcete jen pár chvil se Sylvii, několik těch krásných obrazek, trochu víc si pomučit mozek a hádat kdo je vrah, protože zahradník to nebyl. Možná se chystá pokračování, avšak to nic z pocitu zrady neubírá.

Tahle adventura vám sice nestrhá mozkové závity, ale rozhodně několik hodin dobře zabaví. Navíc jde o ten druh adventury, který můžete nabídnout i novopečenému zájemci o žánr, jenž nemá zaběhlé žánrové stereotypy ve stylu „použij myš na kofo a odemkne se mi trezor“ a nechápe nelogické chování některých adventurních postav. Sylvie odmítá zvonit na cizí lidi, nekrade, a když už, netváří se u toho, jako kdyby šlo o zcela normální věc.



## CHRONICLES OF MYSTERY: THE SCORPIO RITUAL

**PRO** Chytřavý příběh doplňuje plynulá hrátelnost a působná grafická stránka, jež se neprojevila na HW nárocích.

**PROTÍ** Bohužel je to příliš krátké a rozuzlení nejde označit za nic jiného než zklamání završené mizerným outrem.

VÝROBCE City Interactive  
DISTRIBUTOR City Interactive  
DISTRIBUTOR V ČR SevenM  
ZEMĚ PŮVODU Polsko  
TYP HRY adventura  
PLATFORMY PC  
WEB [www.lesstamen.com](http://www.lesstamen.com)  
LOKALIZACE ne  
CENA neoznámena

**Příjemná point'n'click adventura, která nalezne své příznivce jak mezi milovníky žánru, tak mezi nově přichozími, a to i přes těch několik klopýtnutí, jimiž se dalo úspěšně vyhnout.**

6

MINIMUM CPU 546 MHz, 128 MB RAM, 64 MB GFX DOPORUČENO CPU 1 GHz, 256 MB RAM, 256 MB GFX