

CHRONICLES OF MYSTERY: THE SCORPIO RITUAL

Distributor // City Interactive // Distributor v ČR // Neznámý // Výrobce // City Interactive // Oficiální web // www.testamentofsingame.com // Multiplayer // Ne // Požadavky // CPU 1,5 GHZ | 512 MB RAM | 64 MB 3D | 1,3 GB HDD // Doporučujeme // CPU 2 GHZ | 1 GB RAM | 128 MB 3D | 1,3 GB HDD // Cena // cca 350 Kč

Jan Brown svou Šírou povzbudil tolik dalších pisálků i režisérů k odhalování nových křesťanských tajemství, že za pár let snad z Ježíše (věřící prominou) udělají lesbičku. Všechnožné apokryfy a zdrcující pseudoobjevy existovaly samozřejmě i před tím, stačí si vzpomenout na Kazantzakisovo Poslední pokušení Krista nebo Bulga-

„Křesťané mají tajemství. Zase.“

kovova Mistra a Markétku. Pokud vám klasická literatura nic neříká, sáhněte k čistě zábavným dílům - za filmy můžeme jmenovat Dobyvatele ztracené archy, za hry pak poslední dobrodružství Gabriela Knighta. Jenže od Brownovy paranoidní vize Kristovy prapraprapravnučky šla úroveň veškerých snah posvítit si na křesťanské mýty dost dolů. A poslední takový pokus zklamal naši důvěru v desatero právě teď.

Polští City Interactive už před pár měsíci dokázali, že řemeslně vynikající adventurky dělat dokážou (přečtete si recenzi *Art of Murder* ve SCORE 172), ale k dokonalosti jim chybí pořádný příběh k vyprávění a trochu více trpělivosti při tvorbě hry. Tentokrát to chtěli nejspíš napravit sázkou na jistotu, která ale moc nevyšla. Příběh o archeoložce, která hledá bednu se slovem božím, co zároveň slouží jako strašlivá zbraň, sice zní celkem atraktivně, ale taky dost povědomě.

Mladá pařížská archeoložka Sylvie Leroux se vydává na Maltu, kde vede vykopávky její strýček. Ten se ale ztratí a s ním i artefakty, které otvírají cestu k pokladu Maltézských rytířů. Sylvie je schopná holčička a neštítí se při hledání strýčka ani vloupání do istanbulské galerie, podávání prášků na spaní maltézské policii či ničení dekorací ve vatikánských zahradách. To vše za čtyři hodiny herního času. Všechny stopy nasvědčují tomu, že hledanou bednu použil Bůh při ničení Sodomy a Gomory, takže o bájnou Archu úmluvy tady nejspíš nejde, i když je podoba s bednou, co našel Indy i George Stobbart, až zážející. Nebudeme prozrazovat víc, ale věřte, že vyvrcholení příběhu je tupé, až nás z něj rozbolely zuby. V průběhu děje navíc došlo ke dvěma velkým zvrátům, které prostě nešlo neočekávat. Škoda. Rituál škorpiona mohla být naprosto skvělá adventura, kdyby se autoři opět nebáli nějaké kreativity navíc. Všechno ostatní totiž funguje, jak má.

Herní mechaniky nejsou žádnou novinkou. Klasičtější už tohle dobrodružství ani být nemůže. Máte inventář, kupu předmětů a pár velejednoduchých puzzlů. Většinu času budete přesně vědět, co kde použít, někdy se ale trochu zapotíte. Spravovat podoběrák víkem od zahradní konve a pár dráty by nás třeba v životě nenapadlo. I když se někdy lokace mění v závislosti na ději, hlavní hrdinka často poradí, kam teď jít a co dělat, takže netradiční kombinace předmětů jsou jediné zákusy, které by vás mohly potkat. Pixelhunting hravě obejdete čudlíkem na zjevování

aktivních oblastí v lokaci. Zatímco nováčkům přijde tahle hra celkem k duhu, zkušení adventuristé ji za odpoledne sfouknou.

Pocit zklamaného očekávání z nedomřelého konce vám ale vynahradí precizní grafika. Předrenderovaná pozadí jsou někdy skutečně nádherná. Vykopávky na Maltě obehnané mořem člověka skoro nutí koupit si letenku. Bohužel trojrozměrné postavy už tradičně z malebných krajiněk trochu vypadávají a s nějakou manipulací předmětů si tvůrci raději nelámali hlavu. Čeho se Sylvie dotkne, to prostě zmizí a objeví se v inventáři. Nečekejte ani žádnou zázračnou animaci postav. Stačit vám musejí v rozumné míře rozpožehovaná pozadí, i když ani tady se autoři nepředali.

The Scorpio Ritual není špatná adventurka, a díky kvalitnímu zpracování stále ční nad dnešním průměrem. Lovit ale příběh v již tolik zakalených vodách a lámat ho přes koleno, aby vypotil nějaké to prastaré křesťanské tajemství, nebylo právě rozumné. Dokonce i poslední *Broken Sword* předvedl lepší výkon, na který by rozhodně hrdý být neměl. No nevádí, třeba se nám Poláci napotřetí konečně trefí do vkusu.

Michal Jakl

+ Precizní grafika, exotické prostředí.

- Už milionkrát vyzdímáný příběh se snaží tvářit originálně, příliš krátce, pro většinu hráčů jednoduché, výrazně nedotažený konec.

? Přiznivá cena by vám měla rozhodování ulehčit, a pokud jste příznivci stovky let starých konspiračních teorií, které zahrnují bedny s božím slovem, klidně si to zahrajte.

66

lepší hraní než číslo // hodnocení



The Hardy Boys
177 // 60 %

horší hraní než číslo // hodnocení



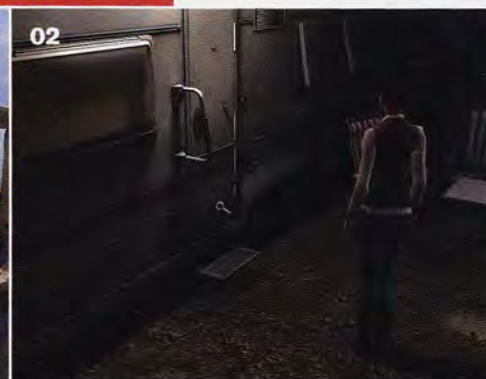
Art of Murder
172 // 71 %

TIPY

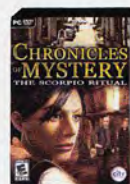
- Otazník u inventáře zobrazuje aktivní místa v lokaci.
- Až provedete závěrečný rituál, vypněte monitor a zapčete si uši.



01. Až poletíte na Maltu, nezapomeňte si štěteček a špachtlíčku.



02. Čím vším budeme ještě páčit v adventurách zámky? Na ten dnešní stačí ohnutá tuha do propisky.



Stupeň lokalizace // neznámý // Doba osvojení // 1 minuta // Doporučený věk // 16+ // Jazyková náročnost // „My old photo, it might come in handy.“

