

blood of the sacred
GABRIEL KNIGHT 3
 blood of the damned

Nejen akčními, strategickými či RPG hrami živ je člověk. Třetí pokračování osudem prokletého Gabriela Knighta je na světě a upřímně řečeno, zaplat pánbůh, že v dnešní adventurní mizérii ještě někdo takové hry dělá.

[Gabriel Knight]

Šarmantní majitel starobylého knihkupectví v New Orleans, jehož poslání je bojovat s nadpřirozenými silami. V prvním dílu to byla nebezpečná voodoo sekta, ve druhém vlkodlaci a tady to jsou upíři. Umění přijít záhadám na kloub a být jakýmsi inkvizitorem moderní doby zdědil po svém strýci Wolfghangu Ritterovi, který se obětoval, aby zachránil rodinný talisman. Ten teď Gabriela provází v jeho boji proti zlu stejně jako titul Shadow Hunter.

[Grace Nakimura]

Pohledná Japonka, která si coby studentka přírodních věd na univerzitě v Yale na pár týdnů odskočila na prázdniny do New Orleans, což se později ukázalo jako osudové rozhodnutí. Zde totiž odpověděla na inzerát hledající pomocníka právě do Gabrielova knihkupectví. Od té doby se Grace až na pár výjimek z různých důvodů objevuje po boku této záhadné postavy.





Na tento titul příznivci kvalitních adventur jistě čekali dlouho a není náhodou, že se role záchranného pásu ujala právě Sierra, které je tento žánr vlastní. Jane Jensen, mozek celé řady Sierráckých adventur, tak působí v dnešní době jako spasitel duší všech dobrodruhů. Zatímco se většina „game-makerů“ snaží dosáhnout především technické dokonalosti, programátoři Sierry si tiše sedí ve svých slujích a po několikaleté poctivé práci vypustí dílo, které nezaujímá ani tak svým vzhledem jako spíše hloubkou, která většině dnešních her chybí. Právě série Gabriel Knight se už hodně dlouhou dobu považuje na výsluní her, které svým obsahem působí na člověka jako kniha. Vynikající první díl s podtitulem Sins of the Fathers patří dodnes přes své stáří do „toptenu“ nejlepších adventur. Mistrovský příběh, tematická hudba, filmové namluvení, napětí na každém kroku, to je jen zlomek z věcí, které můžeme na této hře obdivovat. Pak přišlo famózní pokračování v podobě The Beast Within: A Gabriel Knight Mystery. Nové „filmové“ zpracování, kompletně nový příběh, úchvatná historická přesnost, zkrátka další drahokam do zlaté koruny. Od třetího dílu se proto čekalo mnohé, především pak oživení adventurního žánru, který se pomalu ale jistě vytrácí z obrazovek našich monitorů. Třetí GK je už tradičně

založen na historických skutečnostech, na kterých přesvědčivá vypravěčka Jane Jensen postavila svůj další detektivní příběh. Měsíce strávené na místě, kde se hra odehrává, pedantské hledání v databázích, dávání historických souvislostí dohromady, to všechno Jane absolvovala před tím, než byla vytvořena základní kostra příběhu.

Gabriel a jeho japonská asistentka Grace tentokrát přijímají pozvání na „prázdninový“ pobyt do Francie, kam je do svého sídla pozval princ James se svou chotí Patricií, dědičkou trůnu Skotska momentálně v exilu. Místo odpočinku je však Gabriel pověřen ochranou princova čerstvě narozeného dítěte. Rod aristokrata je totiž sužován hrozbou kletbou, v rámci které jsou členové jeho rodiny pravidelně navštěvováni záhadnými přízraky upírů, a v okamžiku, kdy se stopy po jejich návštěvě objeví na krčku batolete, je povolán Gabriel, aby se pokusil maličkého ochránit. Naneštěstí je hned první noci malé princátko uneseno, a tak Gabrielovi nezbývá, než se vydat po stopách jeho únosců. Stopy vedou až do malé vesničky Rennes-le-Chateau, kde se Gabriel ocitá po noční vlakové inzultaci. Jako na potvoru se v hotýlku setkává se svým známým, detektivem Moselym, který je zde na prázdninách se skupinkou výletníků lačnicích mimo jiné po Svatém grálu, ze kterého podle pověsti pil Ježíš Kristus při poslední večeři.

Legenda dále praví, že kdo se z poháru napije, stane se nesmrtelným. Všichni jsou proto vybaveni nejen potřebným vybavením (lopata, dalekohled), ale i správným zlato-kopeckým nadšením. Gabriel a Grace však brzy přijdou na to, že legenda o Svatém grálu vede k mnohem většímu tajemství točícímu se okolo rodokmenů svatých a prokletých templářských rytířů. Je veřejným tajemstvím, že knižní předlohou, kterou Jane Jensen přečetla jako první, než se pustila do scénáře, je knížka

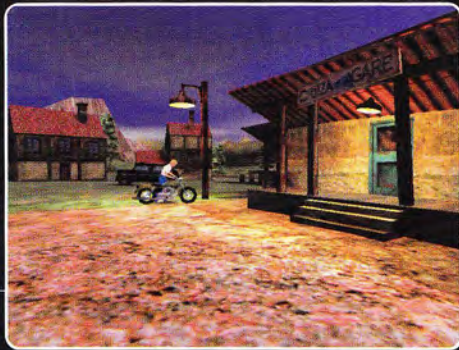
Holy Blood, Holy Grail. Pravdivý příběh o pokladu opata Sauniera je vskutku fascinující a v podobě hry, jakou je Gabriel Knight, je ještě víc zajímavý. Ostatně spjatost GK se skutečností je jeho hlavním rysem, ze kterého také maximálně těží. Aby se však příběh netočil pouze kolem hledání pokladu, je tu právě ona skupinka „rekreantů“. Každý z nich má totiž svůj vlastní důvod, proč tu být, a dokonce i Mosely, který vypadá, že si konečně po letech dřiny u policejního sboru v New Orleans vybral zaslouženou dovolenou, tu není jen tak. Jako správný detektiv tedy pomalu začínáte sbírat první stopy a indicie, poslouchat náhodné rozhovory a procházet se v okolí Rennes, kde je

zajímavých míst víc než dost. Už v samotném městečku je tajuplný kostel, historické muzeum, vyhlídka a malý hřbitov. V okolí se pak nalézají hrob slavného malíře Poussena, osamělá chata, styllová francouzská hospoda, jeskyně, přírodní terasa a další místa, kde se neustále něco děje. Každý den se účastníci zájezdu rozprchnou po okolí a vy se budete muset s Gabrielem či s Grace pěkně rychle zorientovat, abyste se ve svém pátrání vůbec hnuli z místa. GK totiž zůstává

„GK totiž zůstává věrný své tradici a i třetí volné pokračování je velmi tuhým oříškem k rozlousknutí, pokud se samozřejmě člověk nesníží k hraní podle návodu.“

věrný své tradici a i třetí volné pokračování je velmi tuhým oříškem k rozlousknutí, pokud se samozřejmě člověk nesníží k hraní podle návodu. Některé problémy jsou hardcorového ražení, jindy zase záleží na zdánlivě bezvýznamném rozhovoru, a při tom všem ještě musíte vládnout anglickým jazykem, jinak máte smůlu. Naštěstí kromě neustálé snahy vyřešit složitý případ, která vás pohání vpřed, je tu ještě několik stimulů, které vám pomohou překlenout i ty největší





problémy. Tím nejlepším je asi systém bodového ohodnocení, které zavedla Sierra u většiny svých adventur. Jak se totiž prokousáváte jednotlivými časovými kapitolami, na které je hra rozdělena, přibývají vám za určité věci body. To byste nevěřili, jakou z toho má člověk radost a jak sám vyhledává, čím by ještě tak mohl skórovat. Už na začátku se totiž objeví nejvyšší dosažitelný počet bodů, ale buďte si jisti, že dosáhnout maxima je zhora nemožné. Spousta bodů se dá totiž získat jaksi bokem. Například můžete brát podezřelým otisky, ale nemusíte. Můžete si do deníčku zapisovat čísla jednotlivých mopedů se jménem, komu patří, ale k postupu ve hře to rovněž nepotřebujete. Navíc, zisk některých bodů závisí čistě na tom, jestli se v určité chvíli objevíte někde, kde se odehraje rozhovor, uvidíte nějakou animaci nebo budete moci získat nějaké další vedlejší stopy.

Jinak je potřeba splnit pouze hlavní úkoly pro daný časový úsek a hra se pak sama přesune do dalšího.

Kromě klasické detektivní práce si ale nejvíce zábavy užijete s informační databází SIDNEY, kterou má Grace nainstalovanou ve svém příručním laptopu připojeném na internet. Po získání prvních stop si tu můžete založit složky k jednotlivým podezřelým. Přiřadíte si k nim otisky, tajně nahrané rozhovory, které jdou v případě cizího jazyka přeložit atd. Klíčovou funkcí databáze je ovšem příkaz „analýza“ – s jeho pomocí budete řešit doslova lahůdkovou hádanku červeného hada, která čítá několik hustě popsaných listů a u jejíhož řešení se opravdu hodně navztekáte. Pomocí starodávného textu musíte najít na mapě určité místo, které je, jak se zdá, důležité pro vyřešení případu. Ke slovu se dostane vyhledávání pojmů přes internet a zakreslování různých obrazců do mapy. Hádanka je místy až akademická a otírá se o takové věci, jako je matematický mysticismus nebo skrytá geometrie v obrazech. SIDNEY je ovšem víc než jen databáze. Umí překládat, hledat anagramy, porovnávat otisky a v neposlední řadě také oplývá širokým slovníčkem pojmů, který jistě obohatí vaše vědomosti. Škoda, že je hra trochu kratší, než by se na třetí díl Gabriela

slušelo: 3 dni rozdělené do 17 časových bloků, takže potenciál databáze není využit ani z poloviny a kromě hádanky vlastně hráče nic nenutí, aby s ní pracoval a skenoval množství detektivního materiálu. Rovněž akční finále v Templářském chrámu se mi nezdá vzhledem k celkovému čistě detektivnímu pojetí jako příliš šťastné zakončení hry.

PRO&PROTI

PRO Příběh, bodové hodnocení, atmosféra, hádanky, Sidney, namluvení, hudba.

PROTI Originální, nicméně graficky nepřilíh povedený engine, místy sebevražedná obtížnost.

Jinak se ale opět ukazuje genialita J. Jensen, která umí složit dohromady realitu s fikcí vskutku mistrovsky. Stejně dobrou práci odvedl i skladatel David Holmes. Hlavní tematická melodie je opět skvělá, i když hudba během hry rozhodně není tak chytlavá jako u prvního nebo druhého



ho dílu. Hlas hlavnímu hrdinovi vdechnul skvělý Tim Curry, který Gabriela nezapomenutelně namluvil v jedničce. Zde opět ukazuje, že jeho

zastřený hluboký hlas je pro dobrodruha těžce stíhaného osudem to právě. Hlasy ostatních postav jsou celkem v pohodě, jenom u Moselyho mi přijde, že ho namlouval někdo, kdo asi hlásí po zprávách počasí.

Velmi pozoruhodnou věcí, o které zde ještě nebyla řeč, je zpracování. První díl byl kreslený, druhý plný interaktivních filmů se spoustou nafocených pozadí a ten třetí je renderovaný a celý ve 3D. Je skutečně obdivuhodné, že se programátoři pokaždé snaží o jiné zpracování, když to před tím bylo tak úspěšné. G-engine vyvinutý speciálně pro GK III je určitě originální. V jednotlivých lokacích se totiž nemusíte pohybovat s postavičkou, ale jako v klasické 3D střílečce jezdíte pohledem sem tam, zatímco vaše postava stojí někde jinde. Tím se mnohonásobně rozvíjí množství věcí, které lze dělat. Například si lze s někým povídat na jednom konci chodby, a přitom vlastním pohledem šmejdít po okolí, jestli někdo neposlouchá. Bohužel se ukázalo, že ač uživatelsky příjemný, je engine graficky hodně divný a tak nějak neosobní a strohý. Možná by to chtělo víc barev, možná jsem jen zhýčkaný, ale každopádně mě GK III jako celek nezklamal. Skvělá a pořádně obtížná detektivka jak má být. Jen houšť a větší kapky.

© PETR BULÍŘ

VÝROBCE	Sierra Studios
DISTRIBUTOR	Havas Bohemia Int.
MINIMUM	P-233, 32 MB RAM
DOPORUČENO	PII-233, 64 MB RAM
3D AKCELERACE	ano
MULTIPLAYER	ne
PLATFORMY	Windows 95/98
TYP HRY	adventure
VERDIKT	Pro fandý série úžasné, jinak je to asi nejméně vydaný díl celé série.
JINÁ VOLBA	Gabriel Knight © 9,5 z 10 Gabriel Knight II © 2,96 – 9,2 z 10 Blade Runner © 12,97 – 8,5 z 10

LEVEL INDEX : 8,2