

Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred

Připravte se na to, že až se k novému Gabrielovi dostanete a ponoříte se do tajů příběhu, jen tak se od počítače neodrhnete. A pozor na utváření předčasných závěrů! Mohlo by se totiž stát, že na vás Gabriel Knight bude zpočátku působit trochu divně.



Gabriel Knight je okouzující a elegantní chlapík, původem z New Orleans. Svou magickou silou vábí nejenom zákeřná monstra, ale i ženy, se kterými si posléze pohrává ještě odvážněji nežli s ďábelskými silami. Představuje jakéhosi moderního inkvizitora bojujícího proti nadpřirozenu. Svůj úděl Schattenjägers (lovce stínů) zdědil po vzdálených předcích a vzhledem k tomu, že již řeší svůj třetí případ, není v oboru nováčkem. Ovšem stále zůstává záhadou, jestli své první dva případy vyřešil díky svým (i přes výše zmíněné chvalozpěvy si přiznejme, že pochybným) schopnostem nebo je to prostě šťastný chlapík. Tak či onak, vězte, že ve třetím pokračování bude potřebovat obě tyto věci.

ADVENTURÁCKÉ POOHLÉDNUTÍ

Není to tak dávnou, co jsme se v redakci přeli o tom, zdali je žánr klasické investigativní adventury ze staré školy definitivně mrtvý nebo ještě někdy v budoucnu svítne na „lepší časy“. Pokud totiž rozčepíme hladinu roku 1999, který se během několika málo dní nachýlí ke svému konci, zjistíme, že jsme se letos skutečně mnoha kvalitních adventur nedočkali (pomineme-li vzrůstající počet ryze českých výtvorů).

Hráčská obec se evidentně přetrafovala na trochu jiné tituly a stará RPGčka a kouzelné adventury jsou bohužel díky tomu dnes na ústupu. Lidé

Grace Nakimura



Grace zrovna pracovala na doktorátu na univerzitě v Yale, když se rozhodla si od toho věcného učení dát malou letní pauzu. Jako místo svého pobytu zvolila čistě náhodou New Orleans. Třeba právě proto, že v porovnání s jejím rodným New Yorkem to bylo tajemné město, a třeba pouze proto, aby byla pryč od své matky. Odpověděla na inzerát jednoho malého knihkupectví a začala pracovat pro pana Knighta. Ze spousty důvodů s ním od té doby pořád byla, stala se jeho asistentkou a spolu řešili většinu případů (přesto nejsou v poměru - ale třeba se ve třetím díle dočkáte překvapení).

do jejich pronásledování, je nakonec omráčen a probouzí se v neznámém hotelu na zapadlém francouzském venkově.

V tento moment dostáváte Gabriela pod svoji kontrolu a kolo času se začíná točit. Pouštíte se do průzkumu hotelu, jeho obyvatel a brzy narazíte na starého známého z předchozích dílů, detektiva Moselyho (ten je zde údajně pouze na dovolené se skupinkou turistů). Rozmluvíte s jednotlivými charaktery, sbíráte informace, otiskujete, stopujete, vyzvídáte, špehujete a nakonec poznáváte, že ne každý je ten, za koho se vydává, a jeho úmysly třeba nejsou tak úplně průzračné a mírumilovné.

Autorka příběhu, spisovatelka Jane Jensen, je bez diskusí mistryní svého



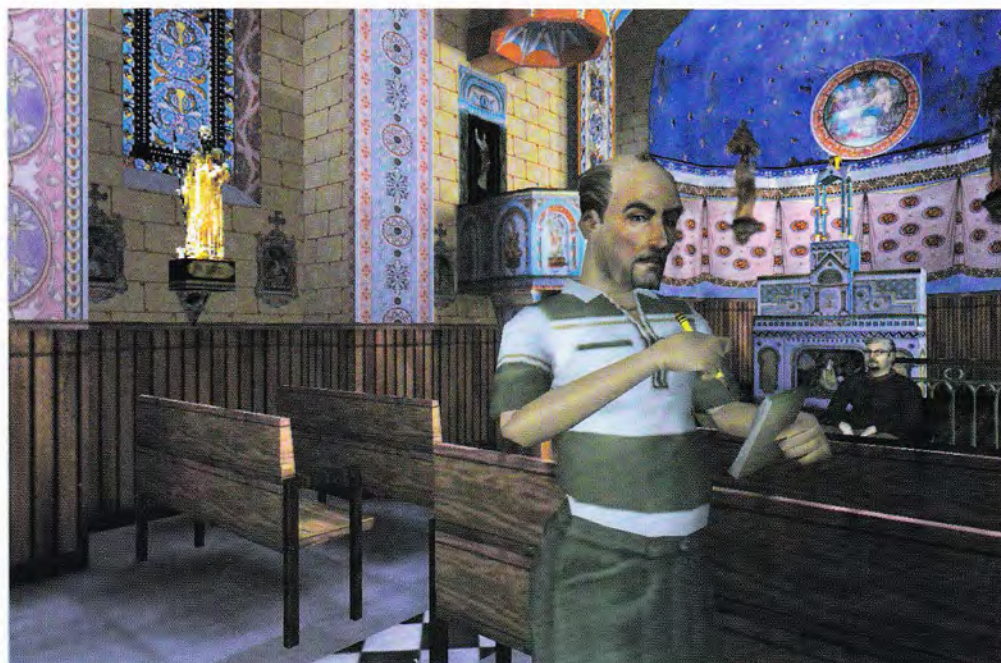
patrně už nemají tolik času, aby trávili týdny zalezlí v temných kobkách či řešili komplikované zápletky. Podobnou hru si mohou dovolit tak jednou, maximálně dvakrát za rok, a tak není divu, že se na nás ze všech stran valí prostínky, relaxační 3D akční hry, které jsou ve většině případů svojí nenáročností přístupné prostě komukoliv. Dávno jsou pryč ty dny, kdy adventurácká manufaktoria sypala jeden báječný výtvar za druhým jak na běžícím páse. Vzpomeňme na početné série *King's Questů*, *Hero's Questů*, *Police Questů*, *Larryů* a dalších (na *Money Island* a *Indiana Janese* pochopitelně nezapomínáme). Jedním z chronologicky posledních produktů firmy Sierra byla tajemná 2D adventura *Gabriel Knight*, která se právě v těchto dnech dočkává svého třetího pokračování.

TROCHA PŘÍBĚHU

GK3 začíná vaším přijetím pozvánky od Prince Jamese do Paříže. Prince James je dědicem skotského trůnu, a přestože je Gabriel tou dobou celkem zaneprázdněn, z neznámých důvodů (patrně osobní pocity) toto pozvání nakonec přijímá. Následuje cesta na obrovské rodinné sídlo, kde jsou Gabriel spolu s jeho asistentkou Grace pověřeni základním úkolem. Jedná se o prošetření historie rodinného klanu, který by měl být dle legendy prokletý. Krom toho, jako bokovku mají dohlédnout na Princova mladého syna. Dle stručného popisu to znělo velice prostě a jednoduše, ovšem skutečnost byla úplně jiná. Hned první noci, během hlídky je Princův syn unesen dvěma tajemnými osobami (s nejvyšší pravděpodobností se jedná o upíry), a přestože se Gabriel okamžitě pouští



◀ Miláčku, dnes večer asi domů nepřijdu. Sbohem.
▼ Tři sady svíci, novou kasičku, obřadní roucho - ještě nějaké přání?



Madeline Buthane



Překrásná, nezávislá a přitažlivá Francouzka si svým osobitým přístupem dokáže získat srdce nejednoho muže, Gabriela nevyjímaje. Je docela jisté, že má celou mužskou část turistické výpravy hezky omotanou kolem drobných prstíků. Přesto je zaměřena převážně na jednu věc a je doslova posedlá tajemstvím skrytého pokladu. Nebo má se skupinkou turistů jiné záměry, kdo ví?



oboru. Informace vám podává hezky po malých dávkách a ponechává tak dostatek prostoru vaší fantazii a představivosti. Nutí vás přemýšlet nad jednotlivými souvislostmi, dávat dohromady fakta, a vězte, že teprve od druhé poloviny hry vám začne trošičku svítat. Ovšem i tak se v závěru dočkáte nejdříve velkého překvapení a mozaika poskládaných a těžce posbíraných informací se rozpadne jako domeček z karet.

Autorce se podařilo dohromady skloubit zajímavá a oparem mlhy zahalená témata jako tajné společenství Svobodných Zednářů, legendu o Svatém Grálu (zde se spíše zabývají filozofickou otázkou, co ten Svatý Grál vlastně je, nežli kde je ukryt), Ježíše Krista a ku slovu se samozřejmě dostanou i upíři, vraždy a temné síly. Tedy přesně tak, jak to má

být. Ale na druhou stranu musím konstatovat, že třetí díl nedosahuje temných a strašidelných kvalit dvou předchozích dílů, a už vůbec ho nemůžeme srovnávat kupříkladu s kontroverzním titulem, jakým byla a je *Phantasmagoria*, za níž stála rovněž žena, Roberta Williams.

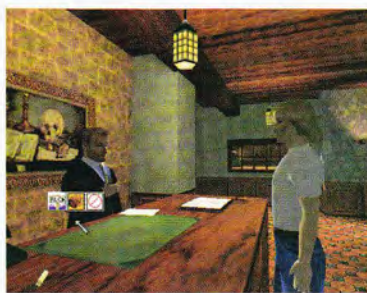
GK3 prostě působí seriózním dojmem. Přestože vás mnoho scén a dialogů přímo vybízí k smíchu, smát se moc nebudete, ač to již vypadá, že za nacházejícím rohem na vás definitivně vyběhne nějaké ohavné monstrum, naleznete tam normálního člověka, a i když máte pocit, že to již celé končí, dočkáte se nejdříve překvapení. Příběh je natolik vybalancovaný, že se neuchyluje k laciným krvavým trikům a po celou dobu vás ponechává v detektivně naladěné atmosféře, kdy prostě musíte pokračovat dál už jenom proto, abyste zjistili, kdo za tím vším vlastně stojí.

TROCHA TECHNOLOGIE

Ve třetím pokračování GK sáhli programátoři po novém trojrozměrném kabátku. Nešli tedy cestou najímání skutečných herců a následnou digitalizací jejich těl do počítačem zpracovaného prostředí jako u předchozího dílu, ale zvolili čistou 3D strukturu prostředí. Zde je nutné dodat, že krom nového grafického zpracování byl použit i zcela nový a netradiční pohyb ve světě. Znamená to, že sice hýbete postavíčkou Gabriela či Grace, ale jste jakýsi bůh, který se pohybuje v prostoru zcela nezávisle na nich a dělá si úplně, co chce. Můžete například Gabrielovi říci, aby se přesunul ke dveřím, a sami se zatím díváte, co se děje za oknem. Je to zcela origi-



Prince James



Prince James představuje odnož rodu Stewartů a „záložního“ krále Skotska. No, alespoň jeho okolí a ostatně i on sám si to myslí. Skutečně, Gabriel se sám přesvědčí o tom, že ambice tohoto muže sahají mnohem dále než za hranice této severní vysočiny. Ostatně, byl to Prince James, kdo kontaktoval Gabriela s obavou o zdraví svého malého syna. Tato obava nebyla falešná, čímž se rozjíždí spletitý příběh GK3. Postupem času poznáte, že kořeny jeho rodiny, zrovna tak jako celého Rennes-le-Chateau, jsou zkažené, ale to už bude pozdě, příliš pozdě na kroky zpět.



hardwarové požadavky, musí nám být jasno, že tady se programátoři s optimalizací moc nepředřeli. Pro slušné hraní počítejte s minimální konfigurací PIII333, Riva TNT1 (raději 2) a 64MB paměti. Měl jsem tu možnost hru spatřit na K6-300 s Voodoo 1 a ten jeden snímek za pět vteřin, co hra vypotila, mne skutečně pobavil (zas taková legrace to nebyla).

Kapitolu samu pro sebe tvoří zvuky, dabing a hudba. Všechny charaktery jsou namluveny skutečnými herci a role Gabriela se opět ujal Tim Curry, jehož hlas je symfonií basů a skvělé intonace. Působí naprosto suchým dojmem a dodává hře ještě pohodovější atmosféru. Hudba je tradičně ve stylu Sierry kvalitní a často se budete vracet na

ním příběhem. Pokud máte dostatek času na to, abyste trávili dny řešením složité zápletky, a neštítíte se zapojení mozku, tak se vám bude GK3 líbit. Na druhou stranu je trochu odlišný od předchozích dílů, není přeplněný krví a tajemnem, jak jsme očekávali,

nální a dosud nepoužitý přístup a musím přiznat, že se mi na první pohled zalíbil a vlil do krve.

Přestože se všude na internetu můžete dočíst, jaká je grafika úžasná, okouzující

Všechny charaktery jsou namluveny skutečnými herci a role Gabriela se opět ujal Tim Curry, jehož hlas je symfonií basů a skvělé intonace.

a prostě nejlepší, není to tak úplně pravda. Vynecháme-li detaily obličejů a mimiku, které představují úplně samostatnou kategorii a jsou vskutku výtečně zpracované, zjistíme, že okolní krajina je velice prostá, objekty jednoduché a textury by mohly být ještě o pár tříd lepší. Můžete sáhnout po rozlišeních od 640x480 až po 1024x768, ve kterém hra sice vypadá hezky, ale pořád představuje na dnešní dobu spíše slabší průměr. A vezmeme-li v potaz relativně vysoké

určitá místo jenom proto, abyste si ji znovu poslechli. Přesto je hudby ve hře poskrovnu, ale když zazní, ztuhne vám zpravidla krev v žilách, protože bude sudičkou blížících se špatných zpráv.

ZÁVĚREM

Shrneme-li temné a světlé stránky hry, dojdeme k poznání, že se nám tu po několika měsících objevila hezky vypadající adventura s poutavým, leč možná místy příliš zdouhavým a nekompakt-

a dokonce bych se nebál říci, že je horší a nepřesahuje latku nastavenou svými bratříčky. Dáváte-li přednost prostším věcem, tak jste s nejvyšší pravděpodobností tuto recenzi nedočtli až sem. Ovšem pokud ano, GK3 vám doporučím už jenom z toho důvodu, abyste zkusili taky něco nového.

Chalid Himmat

score 85%

plusy	minusy
<ul style="list-style-type: none"> • Zajímavý a spletitý příběh. • Atmosférická hudba a skvělý dabing. 	<ul style="list-style-type: none"> • Zbytečně vysoká hardwarová náročnost. • Některé puzzle jsou až příliš komplikované. • Čekali jsme větší peklo.

konfigurace	
Výrobce	Sierra Studios
Distributor	Sierra
Systém	Win 95/98
CPU	P 266
Paměť	32MB RAM
Harddisk	250 MB
Multiplayer	Ne
3D	Ano

verdict
Sice již nedosahuje kvalit svých předchůdců, ale v době současného adventuroidního sucha představuje příjemné zpestření dlouhých zimních večerů. Poutavý příběh je na druhou stranu v mnoha bodech rozporuplný až kontroverzní a leckomu patrně připadne nudný, zdouhavý a možná i hloupý. I tak je GK3 zajímavá, zábavná a rozsáhlá adventura, která vám bez návodu ukousne čtrnáct dní poctivé parby.

