

AGATHA CHRISTIE:

AND THEN THERE WERE NONE DESET MALÝCH ČERNOUŠKŮ

TEXT TOMÁŠ SMOLEK



«start» Zatímco herního zpracování se dneska dočká každý druhý film, často ke škodě jak filmu, tak hry, u knižních titulů se tak stane zase jediné v případě, že je kniha zfilmována. A přitom ačkoliv spousta filmů stačí jen okouzlit diváka vizuální/trikovou stránkou, u her už to dávno neplatí. Ty potřebují kvalitní hratelnost a zajímavý příběh, to první všechny hry, to druhé hlavně adventury. Tak proč spoléhají na komplikované puzzle a scénáře vymyšlené designéry, či případně externími spolupracovníky, které se povedou jen někdy? Proč nesáhnout po lety prověřeném příběhu vytvořeném slavným spisovatelem či spisovatelkou? Jinými slovy proč to neudělat jako společnost Adventure Company, která získala práva na díla slavné Agathy Christie a ze spousty vynikajících příběhů si celkem pochopitelně vybrala jeden z nejznámějších, *And Then There Were None* (který ale spíše znáte pod jinými jmény, viz blok 10 černošůkúlnámořníků/indiánů).

V úvodním intru, které vás zavádí do Anglie třicátých let, se seznámíte s hlavními postavami příběhu, jež jsou stejné jako v předloze, a navíc je tu nová jedenáctá, která herním designům posloužila jako hlavní hrdina hry. Jmenuje se Patrick Narracott a původně měl jen převést hosty na ostrov Shipwreck a vrátit se v klidu zpět. Jenže když se po odnesení zavazadel vrátí k lodi, najde ji zničenou, a tak se stane nedobrovolným účastníkem večírku v ostrovní haciendě, který uspořádal její tajemný majitel U. N. Owen. Po večerí jsou hosté nasměrováni do salónku, kde jim podle pokynů pana Owena pustí komorník Rogers jistou desku. Na ní začne neznámý hlas vypočítávat skutky jednotlivých osmi hostů plus komorníka a jeho ženy, které vedly ke smrti různých osob. Hlas přímo říká, že jde o vraždy, ale jak začne osazenstvo domu posléze vysvětlovat, šlo často spíše o nešťastné náhody či nedbalost, přesto většinu postav tížilo špatné svědomí. Jenže než se všichni rozpovídají o tom, co to má všechno znamenat, první z nich padne mrtev k zemi, a jak napovídá morbidní říkanka nad krbem, stejný osud čeká i devět ostatních. A pokud se k nim Patrick nechce připojit, musí



PRO & PROTI

- Vynikající příběh a jeho převedení do herního scénáře; několik konců, včetně toho původního; kvalitní dabing propracovaných postav; tajemná detektivní atmosféra.
- ➖ Zastaralé grafické zpracování a s tím související omezení; stereotypní hudební doprovod.



se, říkanka neříkanka, pokusit přijít té záhadě na kloub. Ostatní mu v tom nijak nebrání, ba naopak, protože je evidentní, že s Patrickem pan Owen nijak nepočítal. Poté, co se druhého dne v souladu s říkankou nevzbudí Rogersova manželka, a přibude tak další mrtvola, je jasné, že začíná jít do tuhého. A když prolezou celý dům i ostrov a nenajdou ani Owena ani nikoho jiného, kromě mrtvoly dalšího z nich, vyplývá z toho, že vrah je jedním z nich, ale že Patrick to vzhledem ke své náhodné přítomnosti na ostrově asi nebude. Protože však před ním přesto ostatní řadu věcí skrývají, pátrání jde kupředu pomalu a počet mrtvých začíná převyšovat počet živých. Rozřešení se nevyhnutelně blíží, ale je otázkou, kdo se jej, kromě vraha, dožije.

And Then There Were None je naprosto klasickou point-and-click adventurou, ve všech významech tohoto pojmu. V první řadě nebudete mít žádné problémy s ovládním, hlavní ikona se mění podle možné akce, možnosti na výběr ale není mnoho. V podstatě můžete někam jít, promluvit si s někým, něco sebrat nebo použít, další možnosti, jako poslouchání za dveřmi, jsou ojedinělé. V inventáři si můžete získané věci podrobněji prohlédnout, rozebrat je, či zkombinovat, v případě písemných předmětů si jejich nejpodstatnější obsah přepíšete do svého deníku. V něm se vám zaznamenávají nejdůležitější získané informace, použitelné později pro řešení problémů. Těch ale není moc a navíc, spousta z nich není povinná k dokončení hry. Je to tak. Pokud jde o hlavní úkoly, je hra poměrně přísně lineární, ale je zde i několik vedlejších úkolů, které splnit nemusíte. Což je poměrně netradiční prvek a prodlužuje to hru, protože ne vždy je jasné, že zrovna provádíte takový úkol, a netušíte, který předmět potřebujete jen pro vedlejší puzzle. A hlavně nejde o nějaké nesmyslné kombinace, ale například rádio pro pouštění hudby zprovozníte tak, že do něj seže-

10 černoušků/námořníků/indiánů

„One little sailor boy left all alone, he went and hanged himself and then there were none.“ Ze závěru této říkanky z roku 1869 pochází dnešní oficiálně používaný název slavného thrilleru, řečeno dnešní terminologií, ve kterém na opuštěném ostrově záhadným způsobem umírá postupně 10 lidí, z nichž každý skrývá určité tajemství. V názvu se sice říkankoví námořníci nikdy neobjevili, ale původně znělo jméno knihy jinak. V roce 1939 vyšla v Anglii jako *Ten Little Niggers* (Deset malých černoušků), o rok později v USA už jako *And Then There Were None*. Divadelní adaptace s romantičtějším koncem měla v Anglii premiéru v roce 1943 opět pod názvem *Ten Little Niggers*, o rok později v USA pro změnu jako *Ten Little Indians* (Deset malých indiánů). První filmové zpracování z roku 1945 se jmenovalo *And Then There Were None*, druhé z roku 1965, zasazené do prostředí rakouských Alp. *Ten Little Indians*, třetí v roce 1975 přesunuli do hotelu v iránské poušti a ponechali název *Ten Little Indians*. Stejně tak u čtvrtého, z roku 1989, který se pro změnu odehrával na africkém safari. A to se ještě názvy měnily v zemích promítání, nicméně všechny filmy měly společný závěr, a to podle divadelní hry, ne podle původní knihy. Agatha Christie z toho zkrátka udělala pořádnou záhadu.



✚ nete tři elektronky, kleštěmi nastříháte z měděného košíku drát, použijete ho na rádio jako anténu a hudba hraje. Paradoxně hlavní úkoly tak komplikované nejsou a větší část příběhu projdete hlavně prostřednictvím rozhovorů s postavami, procházením lokací, sbíráním a prostým používáním předmětů.

To všechno zní standardně, a tedy přichází ke slovu příběh, který vás na začátku chytí a pustí až na konci, resp. na jednom z konců. Samozřejmě je lepší knižní předlohu neznat, ale i tak udělali vývojáři v čele s designérem Lee Sheldonem (který se předtím podílel na vzniku *adventure*, jako *Temujin* či *Uru: Ages Beyond Myst*) několik změn, aby v napětí udrželi všechny. A to se jim podařilo, kombinace zajímavých charakterů (soudce, voják, detektiv, lékař apod.), propracované rozhovory, příběh se plynule rozjíždí, s počtem mrtvol roste napětí, hlavní postavy stejně jako vy přemýšlejí, kdo je oním vrahem. A jako bonbónek pak působí několik různých konců, kdy podle toho, jak se zachováte v samém závěru, nastane některá ze čtyř možností, kdo přežije a kdo ne.

AGATHA CHRISTIE: AND THEN THERE WERE NONE DESET MALÝCH ČERNOUSKŮ

Nebýt viditelně slabšího grafického zpracování, dalo by se říct, že takto má vypadat herní adaptace knižního díla. Agatha Christie by na tuto detektivní adventuru mohla být pyšná.

Výrobce ▶ AWE Games Distributor ▶ The Adventure Company Distributor v ČR ▶ Hypermax Minimum ▶ CPU 800 MHz, 256 MB RAM Doporučeno ▶ CPU 1,8 GHz, 512 MB RAM Typ hry ▶ adventure Web ▶ www.agathachristiegame.com Lokalizace ▶ titulky

level index 07

ALTERN@TIVA



SHERLOCK HOLMES: PŘÍPAD STŘÍBRNÉ NÁUŠNICE L118

Případ stříbrné náušnice má podobné grafické zpracování, přes starší datum vydání možná i o něco lepší, propracovanější detektivní puzzle, ale vymyšlený, byť jinak dobrý příběh se tomu z pera královny detektivek nemůže rovnat. V obou případech jde však o ty nejlepší detektivní adventury současnosti.

A i když jde pokaždé o variace na přepracovaný romantický konec, máte po dokončení hry možnost poslechnout si (po splnění jednoduchého úkolu) konec původní.

Dabing postav, zvláště v případech soudce Wargrava, významně přispívá ke kvalitě hry, tím ale chvála technické stránky končí. Pokud jde o hudbu, klavírní motivy jsou pomalé, uspávající a opakující se, takže nic moc. No a grafická stránka je vůbec nejslabší stránkou hry. Engine jako z x let starých *adventure*, sice hezké, ale statické lokace, ve kterých se ani nemůžete jakkoliv otáčet a v nichž, když se něco náhodou pohne, působí to spíše rušivě. Modely postav jsou nepřesvědčivé, jejich pohyby naprosto prkenné a díky tomu vypadá všechno až moc prosté. Takže pokud *Adventure Company* u příští hry podle děl Agathy Christie zlepši grafickou stránku, máme se zase na co těšit. <end>

OBSCURE

Levný survival horor ve škamnách

<start> Školní prostředí, násilí, krev, něco nechutnosti a atmosféra laciného běčkového filmu, rozslapaného popcornu a prdícího diváka v řadě číslo osm. Tak lze přiblížit zážitek ze hry *Obscure*, survival hororu, který vyšel na PC i konzolích a snažil se uspět v těžké žánrové konkurenci. Laciná zápletka, ještě lacinější provedení: pátek třináctého, kamarád, který se podezřele dlouho nevrací ze školy – a to by bylo, aby zdánlivě obyčejná budova tuctové americké střední neskrývala nějaké strašlivé tajemství. Na *Obscure* je v podstatě zajímavý jediný prvek: možnost hrát za několik různých postav, které mají částečně rozdílné schopnosti. Jinak jde ale jen o nepřilís záživné procházení lokací, rutinní boje s využitím slabého zbraňového arzenálu a sem tam řešení vesměs prostého problému adventurního rázu. Audiovizuální provedení *Obscure* je přítom na dnešní poměry nadprůměrné, i když portace z PS2 je znát v nižších detailech. A celá hra je trochu příliš krátká a přímočará. <end>

Výrobce ▶ Hydravision Distributor ▶ Cenega Minimum ▶ CPU 600 MHz, 128 MB RAM, 32 MB GFX Doporučeno ▶ CPU 1,2 GHz, 256 MB RAM, 64 MB GFX Lokalizace ▶ titulky Typ ▶ survival horor Cena ▶ 599 Kč Recenze ▶ Level 122

level index 06

HARRY POTTER A TAJEMNÁ KOMNATA

Druhá herní výprava do Bradavic

<start> Mladistvý kouzelník Harry Potter se brzy objeví na filmovém plátně už počtvrté. Každý snímek doprovázejí EA vychytrale i herní verzi. Ta, jež se váže ke dva roky staré *Tajemné komnatě*, pak byla nedávno přesunuta do kolony „výhodný nákup“. *The Chamber of Secrets* je v podstatě akční arkáda s mírnými prvky *adventure*. Hráči se chápou ovládání Harryho a spolu s nerozlučnými kamarády Ronem a Hermionou řeší jak problémy velkého významu (otevření titulní *Tajemné komnaty* a hrozbu uzavření *Bradavické školy čar a kouzel*), tak i strasti každodenního studentského života (čímž je kromě jiného zajištěno, že hráči nebudou mít zmatek v magických možnostech hrdinů) a vyložené bonusové blbinky typu sbírání fazolek či kouzelnických karet. Druhý Harry Potter je stále ještě poměrně dětinský, ovšem mladší hráče dovede zaujmout i díky českému překladu a snadné ovladatelnosti. Audiovizuálně už na tom není nejlépe, špatný tip to ale rozhodně není. <end>

Výrobce ▶ EA Games Distributor ▶ EA Minimum ▶ CPU 350 MHz, 64 MB RAM, 16 MB GFX Doporučeno ▶ CPU 733 MHz, 128 MB RAM, 64 MB GFX Lokalizace ▶ titulky Typ ▶ akční adventure Cena ▶ 499 Kč Recenze ▶ Level 95

level index 06

ATLANTIS 4 EVOLUTION

Adventure evoluce? Ale kdepak, klasické *Cryo*...

<start> Čtvrtý a poslední díl poměrně úspěšné *adventure* série *Atlantis* nese název *Evolution*. Mnoho pravdy na tom ale není: autoři využili stejných technologických základů i přístupu k vyprávění jako u dílů předchozích. To znamená klasické *cryovské* skokové pohyby mezi jednotlivými lokacemi (kde už se sice můžete rozhlížet, přesto přechody působí rušivě), kvalitní cut-scény, velmi dobrou grafiku lokací, orchestrální hudbu – ovšem na druhé straně rozporuplnou hratelnost. Za zmínku stojí zejména zoufale napsané dialogy. Překlad do češtiny působí toporně a podivně, ale takový je už originál. Hlášky hlavního hrdiny (nad čím vším se podivuje, co ho rozesměje...) jsou leckdy trapně mimo. Atmosféru dále poněkud nabourává přemíra arkádových a akčních scén, jež poněkud zbytečně suplují puzzle. Je škoda, že autoři škodí jinak zajímavému příběhu, který se odehrává už po potopení *Atlantidy* (přesto hlavní roli hrají právě *Atlantáné* a jejich starší bohové), tolika různými způsoby... <end>

Výrobce ▶ Atlantis Interactive Ent. Distributor ▶ Hypermax Minimum ▶ CPU 800 MHz, 128 MB RAM, 32 MB GFX Doporučeno ▶ CPU 1,6 GHz, 256 MB RAM, 64 MB GFX Lokalizace ▶ titulky Typ ▶ adventure Cena ▶ 599 Kč Recenze ▶ Level 119

level index 06