



Distributor // Awe Games // Distributor v ČR // Neznámý // Výrobce // The Adventure Company // Oficiální web // www.agathachristiegame.com // Multiplayer // Ne // Požadavky // 850 MHz | 256 MB RAM | videokarta 32 MB RAM // Doporučujeme // 1,8 GHz | 512 MB RAM | videokarta 64 MB RAM

Ičkoliv nemíváme ve zvyku vyplácet celý první odstavec na plky o předloze, podle níž byla ta která hra vytvořena, tentokrát to vypadá na výjimku. Agatha Christie si totiž výjimku zaslouží, a dokonce jsme nebyli líní vyhledat si o ní pár podrobností, které najdete v rámečku. Nejslavnější spisovatelka detektivních románů totiž nejednomu z nás zpestřovala dlouhé zimní večery (hlavně v době, kdy jsme ještě nevěděli, co jiného bychom si s nimi měli počít), a tak nás představa hry s detektivním námětem podle její knihy vysloveně nadchla. Po celou dobu vývoje ale bylo „ticho po pěšině“, autoři nás napínali a nepouštěli ven skoro žádné podrobnosti snad kromě základního příběhu. Jeho knižní předloha vyšla i u nás pod názvem Deset malých černoušků - ano, jde přesně o tu dětskou říkanku, v níž jeden černoušek po druhém umírá tak dlouho, až nezubode žádný (název hry je vlastně posledním veršem básničky v anglickém znění). Kromě pár drobných změn se autoři odvážili i toho, že přidali několik nových

TIPY

Deset malých černoušků

Deset malých černoušků hostil děda Vševid, jeden z nich se zakučkal, zbylo jich jen devět. Devět malých černoušků chtělo sypat kosům, jeden se včas nezbudil, zbylo jich jen osm. Osm malých černoušků vyšlo si hrát před dům, jeden z nich se potloukl, zbylo jich jen sedm. Sedm malých černoušků šlo našlápat klest, jeden z nich se posekal, zbylo jich jen šest. Šest malých černoušků chtělo vybrat med, čmelák pichl jednoho, zbylo jich jen pět. Pět malých černoušků k soudu spolu míli, jeden z nich se soudcem stal, zbyli jenom čtyři. Čtyři malí černoušci nechali všech pří, jeden z nich šel pastí klast, zbyli jenom tři. Tři malí černoušci šli ulovit lva, medvěd sežral jednoho, zbyli jenom dva. Dva malí černoušci chodili dvě hodiny, jeden klest na skále, a tak zbyl jen jediný. Jeden malý černoušek vzték měl na svět zrádný, proto se sám oběsil a tak nezbyl žádný.

zakončení příběhu a hlavně novou postavu hlavního hrdiny. A jak tedy příběh v herní podobě nakonec vypadá?

Na opuštěný ostrov Shipwreck Island je neznámým manželským párem sežváno deset lidí - každý pod jinou záminkou, někteří jako hosté, jiní coby zaměstnanci, ale všichni mají něco společného. Co, to se ukáže hned první večer, když je jim z gramofonové desky přehrán vzkaz od jejich tajemného hostitele U. N. Owena (slovní hříčka na pana Neznámého) - všichni mají ve své minulosti nějaký škraloup, za nimž vězí smrt někoho jiného, ale všichni se cítí být nevinými. To ovšem hostitele nezajímá, a tak když umře první z postav a na dortu uprostřed stolu zmizí první

Agatha Christie (1890-1976)

Anglická spisovatelka, celým jménem Agatha Mary Clarissa Christie, se narodila v typické viktoriánské rodině a původně se měla stát zpěvačkou, ale pro nepřekonatelnou ostýchavost na pódiu a nedostatečně silný hlas se se svým původním snem musela rozloučit. Už během svého prvního manželství (po něm následovalo ještě druhé) začala psát knihy, ale v průběhu obou světových válek pracovala i jako dobrovolná sestra a lóčárnice (nabyté znalosti o lóčích a jedech jí při psaní lecky přišly vhod). V roce 1920 se v románu Záhada na zámku Styles poprvé objevil Hercule Poirot a o deset let později ve Vraždě na faře měla premiéru slečna Marplová - její dvě neznámější literární postavy. Aktivní spisovatelka se nevěnovala jen detektivkám (i když z tohoto žánru napsala přes 80 románů a povídkových sbírek), ale na svém kontě má třeba i 15 divadelních her a 6 romantických románů. Troufáme si tvrdit, že kdyby ještě žila, pustila by se s nadšením i do spolupráce na počítačových hrách.



z deseti postavíček, je jasné, že vraždící maniak je ve svém zdlu a ostatní jsou v pasti...

Hlavní hrdina Patrick Narracott je postavou jednáctou, převozníkem, který všechny na ostrov dopravil, ale protože jeho člun se za záhadných okolností stal nefunkčním, musí zůstat na ostrově taky. Právě s ním budete sbírat důkazy o jednotlivých zločinech, přehrabávat po nocích osobní věci hostů, vést s nimi podnětné dialogy a bloumat po ostrově. *And then there were*

„Tak a teď už nám na PC chybí oPravdu jen Dick Francis!“

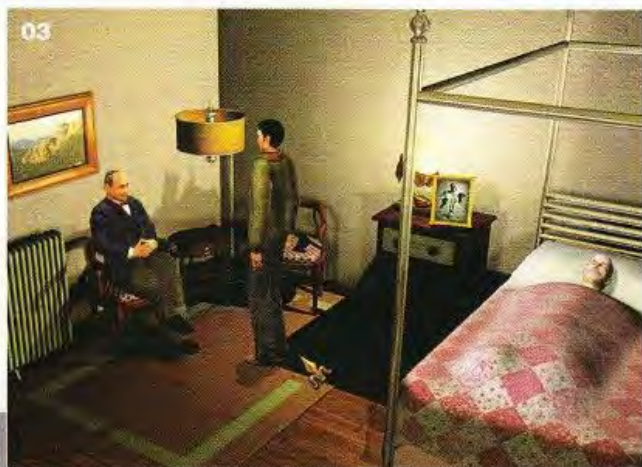
none je klasikou detektivní adventure - všechno stojí na sebrání a použití těch správných předmětů a na vyřčení těch správných vět se správnými lidmi.

Předmětů je ve hře hodně, bohužel až moc. Až budete otáčet v inventáři několik listů zaplněných nejrůznějšími velkými i malými, s odpuštěním, krámy (od jehel až po žebřík), půjde vám z toho nejspíš stejně jako nám hlava kolem. A to jsme se ještě nezmiňovali o tom, že předměty můžete navzájem kombinovat i rozebírat na prvotní (něco jako v *Tajuplném ostrově*). Nebo o tom, že občas není žádná nápověda, kde můžete některý z předmětů použít -



01. Grafika je možná trochu zastaralá, ale námětu hry perfektně vyhovuje.
02. Texty je tu hrabadě a znalost angličtiny se rozhodně hodí.





03. Zápletka je skutečně detektivní a nedělá Agatě nejmenší ostudu.

místo se klidně tváří jako neaktivní, dokud nezkusíte ten správný předmět. V anglicky psaném časopise by tuto vlastnost nejspíš nazvali „pain in the ass“, my se uchýlíme k méně výstižnému „frustrujícímu opruzu“. V důsledku toho tedy nevyhnutelně dojde i na neoblíbené zkoušení všeho na všechno, ale s trochou přemýšlení a s hbitými prsty se to nakonec dá zvládnout.

Kromě sbírání a používání předmětů budete muset často vést dialogy, abyste se dobrali nějakého toho rozuzlení. Paranoidní atmosféru, kdy se postavy u každé snídani a večere dohadují, kdo z nich by mohl být onim tajemným hostitelem, a navzájem se obviňují ze spáchání aktuální vraždy, považujeme vážně za hodně povedenou. Až do konce není jisté nic, snad kromě způsobu, kterým sejde ze světa další oběť... říkanka, podle níž vrah postupuje, totiž visí nad krbem a všichni si ji mohou přečíst a zkontrolovat si tak, jestli je příště na řadě sekera, jed nebo včelí bodnutí...

Grafika by mohla být o chlup lepší, backgroundy sice dosahují vysoké detailnosti, ale 3D postavy by snesly ledasjaké vylepšení - počínaje animací pohybu a konče synchronizací rtů s pronášeným textem. Atmosféra opuštěného ostrova, na němž neustále prší a zuří bouřky, je ovšem skvělá, stejně jako viktoriánský dům, jehož pokoje se s postupem ve hře pomalu zaplňují mrtvolami zastlanými do postelí. Hudbu můžeme taky pochválit - motivy dobře zapadají do pochmurné atmosféry hry.

K dobru se autorům musí přičíst i to, že ačkoliv je hra poměrně hodně lineární, k dispozici je několik různých zakončení, takže máte motivaci zkusit některé scény vyřešit jinak a zachránit před smrtí jiné osoby. Jako bonus si na závěr můžete vysloužit zhlédnutí původního konce, který ve své knize použila Agatha Christie.

And then there were none se podle nás jednoznačně povedla, a to i přes těch pár much, které jsme hře vyčetli (to, že občas nevíte, co byste měli podniknout dalšího, a jen tak bloumáte po pokojích nebo po ostrově, je sice moucha velká, ale přece jen ne taková, aby vám znechutila další hraní). Kdyby každá adaptace knihy nebo filmu dopadla aspoň z poloviny tak dobře, byli bychom spokojeni.

Alena Kloudová



grafika by mohla být novějšího typu, příliš velké množství předmětů



skvělá atmosféra opuštěného ostrova, dobrý detektivní příběh



Skvělá adaptace detektivky od Agathy Christie, s výbornou paranoidní atmosférou a příběhem, jehož konec prostě budete chtít vidět.



Top 100
Dobrá hra / hodnocení

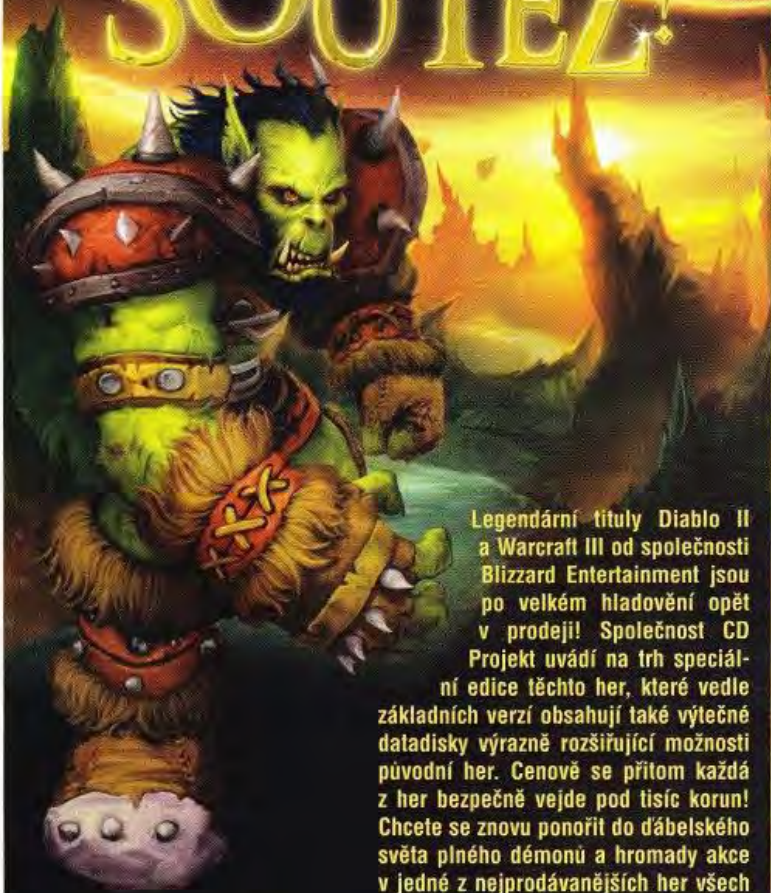
RETURN TO MYSTERIOUS ISLAND 133 // 78

PANDORA DIRECTIVE 33 // 90

Stupně lokalizace // xxx // Doba osovření // 5 minut
// Doporučený věk // 12+ // Jazyková nročnost //
"The killer is following the rhyme."



VELKÁ SMS SOUTĚŽ!



Legendární tituly **Diablo II** a **Warcraft III** od společnosti **Blizzard Entertainment** jsou po velkém hladovění opět v prodeji! Společnost **CD Projekt** uvádí na trh speciální edici těchto her, které vedle základních verzí obsahují také výtečné datadisky výrazně rozšiřující možnosti původní her. Cenově se přitom každá z her bezpečně vejde pod tisíc korun! Chcete se znovu ponořit do dábelského světa plného démonů a hromady akce v jedné z nejprodávanějších her všech dob? **Diablo II** vás spolehlivě uspokojí! **Warcraft III** je i tři roky po svém vydání stále králem progamingové scény.

Jak se správně jmenuje datadisk do hry **Diablo II**?

- Throne of Bhaal
- The Frozen Throne
- Lord of Destruction

Potkáte ve hře **Warcraft III** také krvavé elfy?

- ano
- ne
- budou pouze ve **WoW** datadisku

Na konci kolikáté kapitoly bojujete s **Diablem**?

- třetí
- čtvrté
- páté

Hrajeme o:
5 x **Diablo II** s datadiskem
5 x **Warcraft III** CZ s datadiskem



Originálky **Warcrafta III** ani **Diabla II** by neměly chybět ve sbírce žádného hráče. Přihlaste se do naší soutěže a třeba zrovna vy získáte jednu z těchto her, úplně zadarmo!

Vaše správné odpovědi zašlete nejpozději do **30.12.2005** na adresu redakce uvedenou v tiráži nebo na e-mail soutez@score.cz.

Do předmětu zprávy nebo na obálku nezapomeňte uvést název soutěže (**Soutěž Blizzard**) a do textu své jméno a kompletní adresu. Pokud nebude zpráva nebo dopis obsahovat všechny náležitosti soutěže, nebudete zařazeni do slosování.

Nejjednodušší formou hlasování je SMS na číslo **900 09 06** ve tvaru:

**SC 142BLIZZARD 1x,2x,3x-Jmeno-Pri-
jmeni-Ulice-Mesto-PSC**
Heslo **SC** oddělte od kódu **142BLIZZARD** mezerou a místo „x“ napište písmeno správné odpovědi.

Cena odchozí SMS zprávy je 6,- Kč včetně DPH. SMS službu zajišťuje společnost GoNet, www.sms.cz.

CDPROJEKT

BLIZZARD
ENTERTAINMENT

score